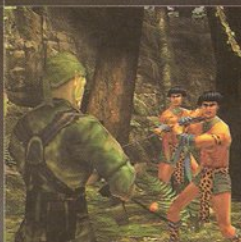


# 576

KByte

XII. évfolyam, 118. szám  
2001. január Ára: 796,- Ft



HITMAN: CODENAME 47



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



PROJECT I.G.I.



**CSAK EGY MARADHAT!**







# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## Akciók a készletek erejéig tart!

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.-		



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

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

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

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,-	00/12	796,-

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



**K**öszönjük a sok-sok karácsonyi- és újévi üdvözlőlevelet, csak remélni tudom, hogy egy sem maradt megválaszolatlanul! Többen is megírtátok, hogy a fenyőfa alatt, — ahogy azt megelőlegezve feltételeztem — ott volt a KByte, mint ajándék, és örültek nekünk. A szilveszteri hangulat tetőfokán pedig, kéresem meghallgatásra talált, vagyis több olvasónknak eszébe jutva elhangzottak a nekünk szóló jókívánások is.

A decemberi Bevezelőben előre jelzett változás eredményét a kezetekben tartjátok, a titkolózásnak vége, a designváltás első lépcsőfokán túl vagyunk. A megtörtént módosítások feltételezem, hogy azonnal szembe tűntek, sőt ismerve az olvasói szokásokat (a többség nem a Bevezető olvasásával kezd a lap birtokba vételét), ezóta egyfajta vélemény is kialakulhatott már róla. A célunk az volt, hogy egységsítsuk az Ismertető megjelenését, áttekinthetőbb formában kapjátok meg minden egyes leíráshoz a legszükségesebb információ-csokrot. Amennyiben feltételezé-  
seink — kilépve az elméleti síkból a gyakorlatban is megállják a helyüket, akkor ezt nemcsak a cikkek, hanem a lap egészére is átvitelre kell majd éreztetnek.

Az értékelőben ezután, a kiadó/fejlesztő cég neve után látható vastag értékek jelzik a hivatalosan ajánlott gépigényt, a vékonyabb (zárójelbe) pedig a minimum konfigurációt. A videó-kártya utáni felkiáltójel (!) a kötelező támogatást (D3D, Open GL stb.) jelöli. A látvány-, játszhatóság-, szavatosság- és zene-hang apró kockái helyett áttérünk a toló-potencióméterekekre, nem mintha ettől alapvetően megváltozna bármi is, de talán jobban kifejezi a szubjektivitást, ("amennyiben eltérő az én véleményem, akkor belenyúlok és tolok rajta" — elméleti lehetőségét). Könnyítve újságíróink dolgát — ezután néhány szavas mondatokban el tudják mondani a pro/kontra érveiket (a zöld "pipa"-jel után a pozitív, a piros "iksz" után pedig a negatívakat). Ezeket a rövid megjegyzés-szösszeneteket elolvasva, feltehetően érthetőbbé fogja tenni számotokra, mi miatt is alakult ki az a százalékban kifejezett vélemény ott a lap alján, pontosabban a cikk végén — amit egyébként oly sokszor szeretetek megkérdőjelezni.

Más.

Első lépcsőfokról tettem említést néhány mondattal fentebb, és mivel nem véletlenül, ezért erről is feltétlenül át kell adnom néhány gondolatot. Már csak azért is, mert az 576 KByte életében egy viszonylag jelentős változást fog eredményezni a második fokozat. Na nem kell megijedni, a következő számtól egy újabb meglepetéssel rukkolnak ki (a decemberi hasonlatnál megmaradva) fejlesztő mémóeink. Hosszas kalkulációk, "milenne, ha" szimulációk lefuttatása, és átgondolkodott éjszakák után megtörtént a döntés, a célnak szentesítésre kell az eszközt, még ha az esetleg nélkülözni is fogja az elegánsan finom megoldásokat...

Az előző szám 49. oldalán örömmel kürtöltük világáig, hogy az utolsó pillanatban tető alá hozva a szerződést, az előfizetőink számára már a februári számtól poszterrel kedveskedhetünk. Nagyon boldogok voltunk, hogy az egyik leggyakrabban hallott kívánságotoknak eleget tudunk tenni, mindez (ahogy kezdettől fogva szeretünk volna) egyetlen fillér áremelés nélkül!

Aztán elindult a levéláradat...

Miért csak az előfizetőinket preferáljuk ilyen erőteljesen, hiszen ők az előfizetésük mellé így is kapnak már éppen elég kedvezményt (évente több mint 2.500 Ft., és bármelyik előző számok hat darab valamelyike). Megszóltak a lelkiismeretünk, hiszen többen is leírtátok, hogy nem azért nem fizettek elő, mert..., hanem csupán a teljesítés minőségével vagytok elégedetlenek. Újabb kupaktanács, tudjátok! — bármelyik ujjunkat is harapjuk, mindegyik fáj. Végül úgy döntöttünk, hogy meg kell hoznunk értéket a vezéráldozat! Feláldozzuk a jelenlegi ragasztott formátumot (ha emlékeztek még, mindig is arra hivatkoztam, hogy ez nem engedi meg — ez teszi lehetetlenné a poszter visszacsempészését a KByte-ba). Tehát! Következzék a bejelentés, de előtte a cirkuszi zenekar dobosa elkezd a szokásos feszültségkeltő dobpergés-effektet, mindenki szeme a kupolára szegeződik, most következik a világszám, a salto mortale... Hölgyek, és Urak! Ünnepelesen bejelentem, hogy februártól poszterrel, méghozzá nemcsak az előfizetőinknek, hanem minden olvasónknak (!) és fűzőtt formában fog megjelenni az 576 KByte!

(Ahogy Gy. Z. írta: most "hatásszünet", aztán mehetünk tovább!)

Remélhetőleg ismét megindult a légáramlás tudótokban, és akár már szavakat is tudtok magatokból kipréselni, ha többet nem is, legalább annyit, hogy "azanya!"...

Más.

Ebben a számban és hangsúlyozom, hogy csak ebben — a Csevegő csupán kétoldali helyet kapott. Alapvetően az oka abban keresendő, hogy decemberben mintha kevesebben akartatok volna bekerülni a Csevegőbe, — ugyanakkor rengeteg játék érkezett — és célszerűbbnek tűnt játékleírással kitölteni azt a két oldalt is... A februári számban remélhetőleg ismét négy oldalon fog jelentkezni a levelezői rovat, de ehhez nektek is össze kell ám szednetek magatokat! Témában nem hiszem, hogy hiányt szenvednétek, hiszen mögöttünk egy Karácsony, és egy évezredforduló által meghatározott szilveszteri hangulat. Millió dologról várom tehát tőletek a humoros történeteket! És el/meg ne feledkeztek az új design-ról sem, ami szintén téma lehet most akár hónapokig is...

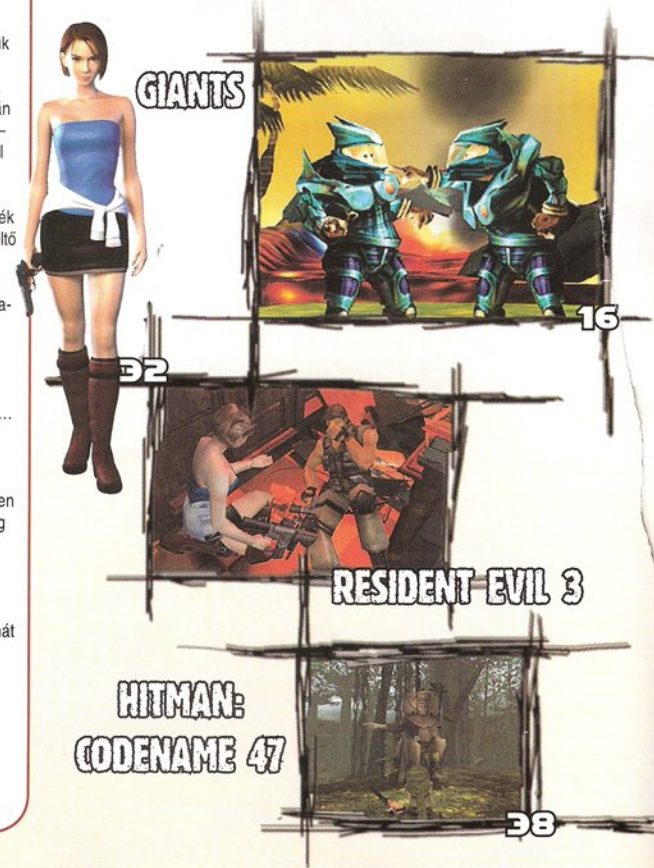
*Széchenyi János*

Széchenyi János  
Főszerkesztő  
szjvc@576.hu



## HÍREK, ELŐZETESEK

<b>Hírek</b>	<b>4</b>
<b>Horizons: Empires of Istaria</b>	<b>10</b>
<b>Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth</b>	<b>13</b>
<b>Peacemakers</b>	<b>14</b>
<b>ISMERTETŐK</b>	
<b>Giants: Citizen Kabuto</b>	<b>16</b>
<b>Hellboy</b>	<b>20</b>
<b>American McGee's Alice</b>	<b>22</b>
<b>Freedom: First Resistance</b>	<b>24</b>
<b>Arthur Knights: Origins of Excalibur</b>	<b>26</b>
<b>The Gift</b>	<b>28</b>
<b>The Typing of the Dead</b>	<b>30</b>
<b>Resident Evil 3: Nemesis</b>	<b>32</b>
<b>Blair Witch Project 3: The Elly Kedward Tale</b>	<b>34</b>





# TARTALOM

Project IGI	36	Harley Davidson 2: Wheels of Freedom	68
Hitman: Codename 47	38	Crime Cities	70
Gunman Chronicles	40	Seadogs	72
Deep Space Nine: The Fallen	42	Sno Cross Extreme	77
No Escape	44	Scooby Doo: Showdown in Ghost Town	78
Battle Isle: The Andosia War	46	Scooby Doo: Phantom of the Knight	79
Warm Up!	48	Karácsony Disney-éknél	80
F1 Championship Season 2001	50	<b>CHEATEK, EGYEBEK</b>	
Ford Racing 2001	52	Counter-Strike klánbemutató	84
Swedish Touring Car Championship 2	54	Végigjátszás: Escape from Monkey Island	86
Colin McRae Rally 2	56	Cinkelt lapok	90
Pro Rally 2001	58	SzösszeNet	92
Mercedes-Benz Truck Racing	60	Csevegő	94
Grand Prix Evolution	62	Februári ajánló	96
Motocross Mania	66	Toplisták	96

## BATTLE ISLE: The Andosia War



46

## PROJECT I.G.I.

## GUNMAN CHRONICLES



36

40

## COLIN MCRAE RALLY 2



56

Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.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 Rovatvezető: Bagó Péter bp@576.hu

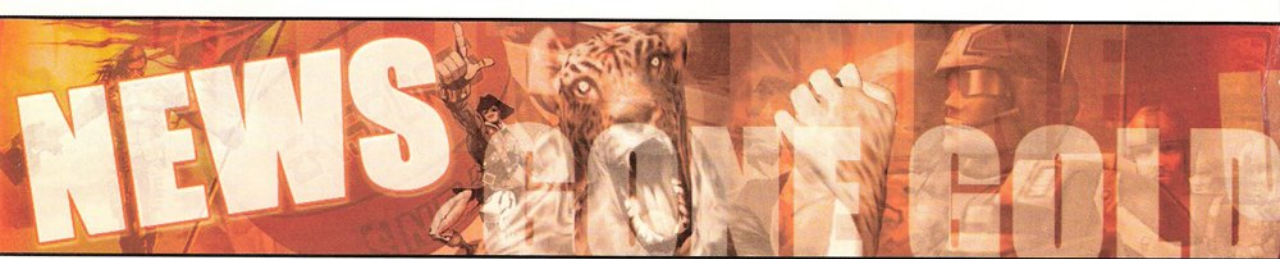
Levilágítás: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

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  
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226





**ONI**  
(Bungie Software / Take 2 Interactive)  
<http://oni.bungie.com/>

Démon, vagyis Oni. Ez lesz a címe a már elég régóta készülő és igen hányattatott sorsú Bungie játéknak. Hogy miért is volt olyan hányattatott a sorsa? Mert jött a dicső Microsoft és szöröstül bőrostól bekebelezte a céget, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy akkor majd egy Xbox only fejlesztőcsapatot faragnak belőlük. A jó nép viszont igen nagy haragra gerjedt, amikor kiderült, hogy az addig folyó fejlesztéseket teljes mértékben le szándékozták állítani.



Mindannyiunk szerencséjére azonban győzött az erő és ész párosa, így az utolsó két játékuk az Oni és Halo még a PC tulajokat is boldog percekekhez juttathatja. Maga a stílus akciós. Még pedig beat 'em up. Ez most nem azt jelentette, hogy nem szeretem az anyukákat, és ezért válogatott káromkodásokat szórnék rájuk, hanem egy olyan verekedős játékot, melyben úgynevezett haladva kell péppé zúzniuk a jobb sorsra szenderült ellenfeleket. Közben pedig különböző akrobatautványokat kell végrehajtaniuk, mint például az infrasugarak közötti lavírozás, vagy a magaslatok közötti szökéllés. Legutoljára talán, ha jól emlékszem a Fighting Force volt hasonszórú próbálkozás. De milyen lesz az Oni? A grafikai interész láttán nekem igencsak könnybe lábadt a lábam, hisz a Japánok oly elhíresült anime, vagy ha úgy tetszik manga stílusában készült főhősök, meg úgy az egész játék ami köré lett építve, és ráadásul olyan hihetetlenül sima a kép (magyarul megfogalmazva: gyönyörű az égsz), hogy ihaj.



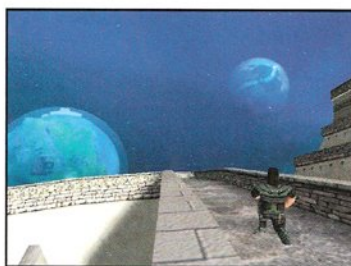
Ilyet ritkán látni, de tény! Szóval 2032-ben járunk, amikor is egy Konkoko nevű hölgyeménnyel kell szembeszállnunk a megtestesült gonoszság, és sötétség ellen. És akkor kezdetét veszi az

irtás... Én még ilyen szépen animált mozgássort nem láttam. Ilyen szépen brutálisat se. Szóval akció lesz itt a javából kéremszépen, meg hangulat is, meg szentjánoskenyér, meg csillagszóró — csak győzzük kívánni az áprilist!

**Megjelenés:** 2001. április

**ATLANTICA**  
(Lonely Cat Games)

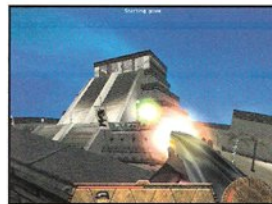
<http://www.lonelycatgames.com/projects.html>



A Hidden & Dangerous fejlesztésénél felhasznált Insanity Engine-re és az Illusion Softworks-öt otthagyo Michal Bacik-re és Radek Bouzek-re épít az általuk alapított cég, a Lonely Cat Games. Kitűzött céljuk, hogy egy 1<sup>st</sup> 3rd person shootert készítsenek, melyben szabadon válthatod a

nézetet. A játék címe Atlantica, és Krisztus előtt 3000-be kalauzolja a játékosokat. Mely szerint két rivális civilizáció él egymás mellett: az Inkák és az atlantisziak. Az Inkák jóval fejlettebbnek mondhatók ebben a korszakban, így nem csoda, ha a naprendszerünkbe érkező űrhajó pont őket szemeli ki arra, hogy technológiájukkal, fegyvereikkel támogatva tudást, illetve hatalmat adjanak a kezükbe. Így már nem lesz nehéz felülemelkedni a riválisokon... Ám nem számolunk azon bátor atlantisziakkal, akik azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy magát az idegeneket fogják betámadni, ezzel elvágva az Inkák forrásait. Nos ebben a partizánakcióban leszünk mi is szereplők, hisz mi leszünk azok, akik nekilátnak az UFO aprításához. Mind az már ilyenkor lenni szokott, egy offline és online része lesz a dolgoknak, melyben a mai trendeknek megfelelően természetesen az Internetes és hálózatos rész kapja a domináns szerepet. Egyelőre ennyit lehet tudni, m eg azt, hogy a fejlesztésre másfél évet szánás a fiúk.

**Megjelenés:** 2002. Q1

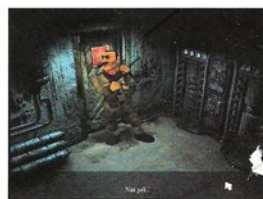


**GROM**  
(Rebelmind / CDV Software Entertainment)  
[http://www.rebelmind.com/games\\_gr.html](http://www.rebelmind.com/games_gr.html)

Egy, csak egy legény van talpon e vidéken — Ő pedig Grom, az ultrahipermegacszárítottkimeretlenlenségem tudórasemmitsemémégis létezi az egész nácihadserget emberke. Asszem örülni fog nekem a Balázs, hogy így egy szöba próbáltam meg belepaszizolni Grom jellemzését. De ki is lenne ő tulajdonképpen? Először is egy játék címe, mely játék főszereplőjéti is tisztelhetjük benne. Na, de milyen játékét? Hát ez az! Mert, hogy a Gorky 17 mögött is álló Rebelmind egy érdekes egyveleg kikuttyvasztásába kezdett. Szóval van ez a II. Világháború. Tudjátok, biztos hallottatok már róla, nagy harcok, sok halott — de vajon minden úgy történt, ahogy az a történelemkönyvekbe került? Illetve mindent leírtak róla? Nos a Grom, a háború fel nem fedett titkaiba enged majd bepillantást nyerni. Anekdotikus jelleggel bír a Német birodalom és az Ő elveszett város keresésük, mely ezen játék történetének alapját szolgálja oly módon, hogy a szerencsétlen Német erők egy ember miatt nem tudnak tovább haladni a kutatásban, aki mint nem lesz nehéz kitalálni nem más, mint Grom. 200 állig felfegyverkezett, kiképzett harccsal bánik el, ami azért már elég elgondolkodtató tud lenni... Tehát valahol a stílus meghatározásánál veszítettük el a fonalat utoljára azt hiszem. Nos, magát a programot fejlesztő



cég is úgy nyilatkozott, hogy érdekes egyvelege lesz az RPG-knek, az akciójátékoknak és a kalandjátékoknak. Ezt úgy tudták elérni, hogy először is van a főhősünk, akinek RPG játékokat megszégyenítő tulajdonságai vannak (meg a PR-eseket megszégyenítő marketingjük...), a történet non lineáris mivolta és az üdítő sub quest-ek is ezen játéksíllust juttathatják eszünkbe (meg esetleg egy agoltanárá telefonszámát...). Csatlakoztathatunk magunkhoz társakat, akikkel kommunatív összhangban léve (ezt a nyakatekert hírt...) érvényesíthetjük a főnök-elvet: vagyis tedd, amit mondd! És akkor azt teszik, amit mondtál. Aztán lehet harcolni, amivel átléptünk az akciójáték kategóriába. A csapat kimenetele állítólag nem csak a nyers erőtől függ, hanem némi stratégiát kell kidolgoznunk, a mikéntekre és hogyanokra. Végül pedig jön a kaland rész, aminél arra verik a mellüket a készítő, hogy lecsökkentették a bugyuta ikonlistát, az ezer opciót a dumálásoknál, és, hogy sokkal pergősebbé vált ezzel a játékménet (elakadás mentes interfész rulez). Szóval ennyit „röviden” Grom-ról...



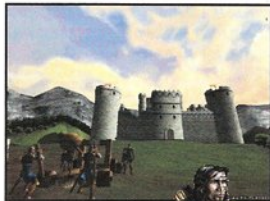
**Megjelenés:** 2002. tavasz



## ROBIN HOOD — DEFENDER OF THE CROWN (Cinemaware)

[http://www.cinemaware.com/robinhood\\_main.asp](http://www.cinemaware.com/robinhood_main.asp)

Az, számomra a rejtélyek rejtélyének rejtélye marad örökre, hogy olyan fejlesztőcégek, mint például - jelen esztünk vizsgálódásának is tárgya — a Cinemaware hogy a rákfenébe tudott fennmaradni, mint szervezet, mint cég, akiknek talán a '90-es évek eleje óta nem jelent meg játékuik. Morfondírozásomon túllépve azonban örömmel konstataáltam, hogy valahogy mégiscsak él és virul az a banda, akiknek a '86 óta szállóigévé vált Defender of the Crown-t köszönhetjük. Az akkoriban 1 millió eladott példányt csak a fehér holló tudta teljesíteni, így tehát valami lehetett abban a programban... Stílusilag táblás stratégiai játék volt a lelkem, és ez a régi-új részben sem lesz másképp, csak kicsit kiegészítődik. Az új mondatok a sheerwoodi erdő híres haramiájáról, a szegények segítőjéről, és egyéb epozsi jelzőkkel megáldott Robin Hood-ról szól. A hősről, akit neked kell irányításod alá vonnod, hogy a jól ismert szereplők segítségével, mint például Little John legyűrjék a zsarnok uralkodót, és visszahelyezzük jól megérdemelt pozíciójába Richard királyt. Az ezúttal kaland és harci elemekkel frissített játékmenet vár minden régi és új koronávédelmezőt, de csak sajnos 2 év múlva.



**Megjelenés:** 2002. tavasz

## THEME PARK INC. (Electronic Arts)

<http://www.themepark.ea.com/>

Mi a jó a vidámparkban? Bemész, felúlsz egy csomó szerkezetre, amik csak körbe-körbe visznek, jobb esetben te is irányításod alá vonhatsz egyet-egyét belőlük, lézengsz egy rohadt nagy területen és csak úgy vagy. Hát pont ez! Mert vidámparkba járni jó (meg előtte nyerni a lottón)... Szóval '94 legnagyobb ötletének az Electronic Arts vidámpark szimulátorát véltem tartani, mert nemcsak hogy bejuthattál egy vidámparkba, hanem neked kellett kormányoznod azt. Szóval vérbeli stratégia volt. Aztán jött a folytatás, ami a nagy tömegek szórakoztatása végett kicsit leegyszerűsödött viszont a hardcore manager jelöltek sem maradnak hoppon, hisz jön a harmadik rész, melyben aztán lesz minden, mi szem szájnak ingere. Talán a legfontosabb, az offline parkok kedveltje,



a hullámvasút dev kit, mely 18 előre letárolt sémát tartalmaz, és ezt aztán lehet fejleszteni rogyásig. Persze ez csak egy amolyan bonusz féle add on, maga a játék minden vidámparki sajátosságot tartalmazni fog. Összesen 3 világban építhetünk parkot, mely további 5-5 alpályára lesz bontva.

**Megjelenés:** 2001. február 8.

## TROPICO (PopTop Games / Take 2 Interactive)

<http://www.poptop.com/Tropico.htm>

Gyerekkoromban, amikor megkérdezték tőlem, hogy mi szeretnék lenni, mint általában mindenki, én is előálltam a standard szöveggel, hogy kolumbiai drogbáró, vagy lsten. Mivel utóbbi kívánságom már teljesült egy pár játékban, már csak az első maradt beváltatlanul, amire most már nem is kell olyan sokat várnom, hisz talán PopTop-éknál is hasonló gondolatok támadhattak, mint nálam (ezek szerint arrafelé is sok az elmebeteg...). Az 1950-es évek hangulatát visszakidni próbáló Tropico-ban egy Karib-szigeteki diktátor bőrébe kell bújnunk, ahol ha nem is közvetlenül van beleszólásunk a dolgokba, de döntéseink hozása során közvetlenül mindenképpen. Az van ugyanis, hogy van vagy legalább 100 ház, illetve olyan ipari egységek, mint például a banánültetvény, vagy egy kaszinó. Mielőtt megépítésre kerülne az elhatározott épület, megtudakolja tőlünk a program, hogy milyen stílusú vezetésre kell számíton. A nép nagypapájára, aki ott segít, ahol tud, felnézhetnek rá az emberek, vagy egy könyörtelen, szívtelen zsarnokra. A Railroad Tycoon 2 engine-re épülő jópofa gonosz-tét-lélek szimulátor elég fényes jövő elé nézhet (mondjuk 20%-ra jó lesz...).

**Megjelenés:** 2001. március



## STAR WARS SUPER BOMBAD RACING (LucasArts)

<http://www.lucasarts.com/products/bombad/>



Bár nem egy szép dolog egy játékról már a megjelenése előtt ítéletet hirdetni, azonban ezt most ebben az esetben nem bírtam megállni — remélem azért bocsánatos bűn. Szóval, van itt ez a Sztár Wársz juniverz, amiről most aztán annyi bört próbálnak meg lehúzni, hogy talán még a Forma 1-es pilóták sisakján sincs ennyi letéphető fólia.

Szóval azt találta ki a drága LucasArts, hogy mi lenne, ha versenyjáték adaptációt csinálnának az Episode I-ből, viszont mivel a Racer már megvolt, más alternatíva után kellett nézni, s maradt ez a semminek sem nevezhető hibrid, lebegő go kart szimuláció.

Itten azzal próbálták fokozni a gáz jelző elkerülését (amit szerintem talán csak így érdemeltek ki igazán), hogy poénosra próbálták venni a figurát, és kis görbe tükrrel kifigurázva a szereplőket, lufi fejeket varázsoltak a nyakak tetéjére. Hát nem tudom... Szóval ez egy versenyjáték alapjaiban véve. Van viszont 25 felvehető kis bigyusz, amikkel jól meg lehet szorongatni az ellenfeleket. Van 9 alap pálya, és 4 dühöngő, ahol egy arénába zárva kell száguldozni. Egyszerre akár 4 ember is játszhatja a játékot, bár komolyan csodálkoznék, ha összesen ennyi példányban kelne el ez a program...



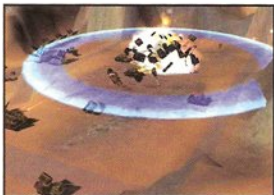
**Megjelenés:** 2001. tavasz



**Z — STEEL SOLIDERS**  
(EON Digital / The Bitmap Brothers)

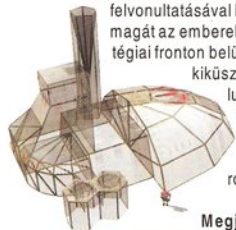
<http://www.bitmap-brothers.co.uk/Z2.htm>

A világ legtöbbet mondó és leghosszabb című játéka címéért valószínűleg a Bitmap Brothers soha sem fog versenybe szállni, hisz ha emlékszik még valaki a pár évvel ezelőtt megjelent Z-re... Ezzel a címmel tért vissza a szórakoztatóiparba a C64-es idők egyik császára, a Chaos Engine megalkotója, a Bitmap Brothers. És most újra itt nyomulnak, hisz hamarosan jön az egy ideig csak fantáziádu-san Z2-re keresztelt opuszuk, ami — ki nem fogjátok találni — a Z folytatásaként hivatott a végzetére várni. Egymás között lehetünk ösztintek, és el kell ismernünk, hogy a Z nem éppen a látványos grafikai elemek sokaságának felvonultatásával lopta be



magát az emberek szívébe, hanem ötletes stílusfrissítésével a stratégiai fronton belül. Nos, a folytatásban ezt a csorbát igyeksznek kiküszöbölni Bitmap-ék, mindamellert, hogy a régi stílust igyekeztek belegyömöszölni az új részbe is.

Gyorsan a részleteket: A 30 küldetés 6 nagyobb terület része, 30 egységgel, 20 építhető épülettel, és hálózati és internetes játékkal várja idén a robotokat irányítani vágyókat.



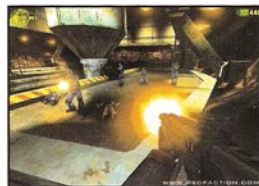
Megjelenés: 2001. március

**RED FACTION**  
(Volition / THQ)

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

A tavalyi E3-on leplezte le a THQ azt a megállapodását a Descent-et és a Freespace-t készítő Volition-nal, hogy a további projektet már az ő szignójuk alatt fognak napvilágot látni. Ebből az alkalommal rögtön két készülő címről rántották le a leplet, mely közül az egyik a Summoner volt, míg a másik — amivel most kicsit részletesebben is foglalkozok — Red Faction névre hallgatott. A játék stílusa First Person Shooter, vagyis belső nézetből játszódó lövöldözős játék. Az engine-je (merthogy manapság ez szokott az első lenni, ami érdeklődésre tarthat számot egy FPS hívó szemében) egy saját fejlesztés, ami Geo-Modra néven lett bejegyezve. Az egyik legnagyobb erősségének azt tartják, hogy immáron a fegyverrel nemcsak az ellenfeleket lehet kárt, hanem akár a körülötted lévő falakat is. Sztématortizálhatsz mindent... Persze vannak egyéb nyálánkságok is, mint például az, hogy akár 3 típusú járművet is irányíthatsz alá vonhatasz — legyen az szárazföldi, vízi, vagy légi. Összesen 20 pálya áll rendelkezésre alaptól, amit persze több ezer fog követni a mellékelt pályaszerkesztőnek köszönhetően. A találat becsapódásának megfelelően fog roncsolódni emberünk, minden tárgy frakción be lesz árnyékolva, és egy izgalmas történetet is kanyarítottak hozzá a készítőik. Állítólag igen csak meg fogja szorongatni a piacon lévőket a program, azonban erre az első félvégéig még várunk kell.

Megjelenés: 2001. Nyár



**PARADISE CRACKED**  
(BUKA Entertainment)

<http://www.buka.com/games/paradise/index.htm>



Meg nem mondanám miéért, de első látásra heveny szimpátiát kezdtem érezni a Paradise Cracked iránt.

Egyszerűen a cím felett átsuhanó szemeim megnyugvást találtak azon szavakban, hogy Parádicsom, meg, hogy Feltörték... Először arra gondoltam, hogy valami szakácsprogramról lesz

szó, ha holmi parádicsomkonzerveket kell itt bontogatni, aztán szölk, hogy ne legyek már ennyire barom, úgyhogy kicsit visszafogtam magam képzeteileg.

Szóval a bizonyos parádicsom arra az állapotra akart utalni, ami a történet szerint a Földön uralkodik. Miután az emberiség megalkotta és rendszeres fogyasztójává vált a CyberBrain nevű komputernek, illetve az általa generált képek, úgy nézett ki soha nem volt még ilyen nyugodt az élet. Aztán a mindent tekintetbe vevő computer elkezdett gondolkodni. Illetve analizálni. Rohamos mértékben csökkent a népszerűség, viharos gyorsasággal buntultak az emberek. Így a szuperagy egy radikális döntésre kellett, hogy elszánja magát.

Eközben valahol a Cyberspace-ben egy hacker tör be oda, ahová nem lenne szabad (fene a hackerek ezen fránya szokásait, ami már csak így szokott

lenni...), és mielőtt még megjelenének a rendőrök a lakása előtt, sikerül néhány kulcsfontosságú dokumentumot kimásolni egy lemezre, hogy aztán kámforra változva meneküljön, és járjon utána annak, hogy mi is folyik tulajdonképpen a parádicsomban. Miután előző mondatommal felállítottam az egy levegővel kimondhatatlan mondatok rekordját, nézzük talán a részleteket. A játék RPG kategorizálást kapott, amik között azzal próbál meg kitűnni, hogy kinézetre igen rágyúrtak a készítőik, hisz valami eszméletlenül szépen néz ki.

Minden objektum és karakter teljesen 3D-s, a történet nem lineáris, a főhős szénné fejleszthető mindenféle izgalmas cyber műtűrrrel, és az összes objektum (legyen akár kuka, lámpabúra) szétlőhető, megemmissíthető. Bár nem tudom, hogy ezt is tapasztalatból csinálták e, vagy sem, mindenesetre olyat is állítanak, hogy egy bekapott találat után emberünk hátrafőköll, és összegörnyed — csakúgy, mint a valóságban. Szimpatikusnak tűnik, lehet majd neten is nyomni és nem titkoltnak a Mátrix, és Szárnyas Fejvadász féle szájber vonalat követi.



Megjelenés: 2001. Q2





### OSZY'S BLACK SKIES (iRock Interactive)

<http://www.irock.com>



Megvallom őszintén, hogy ehhez a játékhoz két másodperccel ezelőtt még egy teljesen más szöveg tartozott, ám azt hiszem mindenki jobban járt azzal, hogy megcenzúráztam magam, és megkíméltelek benneteket tudományos fejtegetéseimtől a zeneipar működését illetően. Hogy ez amúgy miként kapcsolódhat egy számítógépes játékhoz? Az

iRock néven, pont egy évvel ezelőtt alapított játékfejlesztő cég, magát a nagy Ozy Osbourne-t kérte fel arra, hogy szerepeltethesse egy készülő játékukban. A kölcsönös együttműködés annyira sikeresnek bizonyult, hogy Ozzie bátyó nem csak, hogy mint egyfajta kelléke lesz a játéknak, hanem teljes mértékben rá is épít. Egyelőre még nem sok információt akartak kiszivároztatni a tisztelt programozó urak, így csak a játék alapjául szolgáló RFEEngine-ről áradozhatok pár sor erejéig. Szóval lesz benne minden, amit csak el lehetne várni egy mai PC-s játéktól, amit a képekre pillantva bizonyítva is látok lenni. A legérdekesebb felhő kidolgozás, íható minőségű vízhatás, váltakozó napszakok, végtelen mennyiségű tereptárgy kirajzolása a szabadban, merthogy annyit azért mégiscsak lehet tudni, hogy egy fantaszy szerű lepelbe burkolt akcióról van szó, melyben egy sárkányon repkedve kell áldást oszlanunk a népre. A főszereplőt nemcsak hogy egy az egyen lemodellezték, de ő fogja a játék zenéjét is készíteni, és természetesen a hangja is ő lesz a karternek. Megjelenés még idén esedékes a fejlesztők szerint.



Megjelenés: 2001.

### THE WORLD IS NOT ENOUGH (Electronic Arts)

<http://007.ea.com>



Mondhatjuk akár úgy is, hogy az EA nem csinált rossz üzletet tavaly, amikor egy igen zsíros szerződésnek köszönhetően megszerezte a James Bond filmek „megjátékosításának” licencét. Azóta gőzerővel nyomják az összes létező platformon, de nekünk azt hiszem a legérdekesebb talán a PC-s rész lesz. A legutolsó Bond film alapján készülő first person shooter a Quake 3 egy módosított engine-jét fogja használni, s bár eddig nem sok képet lehetett látni a játékból, asszem ott fog mégis nyerni az egészen az EA, hogy ez James Bond. És akkor már tökmindegy, mit raknak bele, a név már rég eladta. Mert gondoljunk csak bele: ki ne szeretne egy titkos ügynök szerepébe bújni, akinek 40 különböző kacifántos és igen bányó szuperfegyver és beépített szerkentű segíti az előrehaladását az ellenséggel jócskán tarkított területeken. A 10 - mind a film ihlette - pályán változatosságra nem lehet panasz, hisz



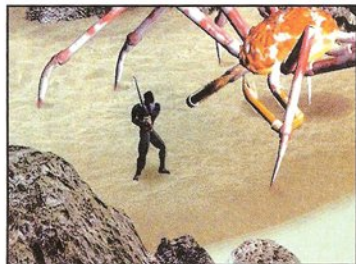
hol Isztambul utcáin kell rohángálnunk, hol meg éppen egy havas lejtőn lecsúszni. Egyelőre ennyit, hisz a cég sem nagyon akarózik tudomást venni a PC-sekről, hisz a megjelenési dátum hivatalosan még mindig 2000 volt... No comment!

Megjelenés: 2001.

### LAST NINJA: RETURN TO LIN FEN ISLAND (Studio 3)

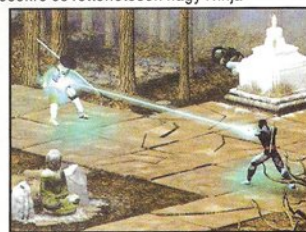
[http://www.studio3.co.uk/html/games/game\\_nin.htm](http://www.studio3.co.uk/html/games/game_nin.htm)

Olyan buta arcot se láttatok még, mint amikor a haverokkal összeültünk, és először néztük végig a Last Ninja 3 intróját — még Commodore 64-en. Akkor mindenkinek leesett az álla, mert hiedelmink megdőlni látszottak, hogy az akkori grafikai szintet messze felülmúló program létezik-e egyáltalán? Nem akartunk hinni a szemünknek. Kivettük a lemezt, megfogtuk — ez tényleg onnan jött. Húúú. Szóval jóllakott kisóvodás fejfel vigyorgtunk egymásra, és áhítattal haltunk meg az első szembejövő ellenfélnél, mert fingunk nem volt arról, milyen is az a Ninja életézés. Nos azóta eltelt pár év. És a játékosok folytatás után kiáltottak. Ötlet szintjén sokáig a készítőik fejében lappangott egy amorf jellegű elképzelés-fosztlány, de sosem akart a megvilágosodás szent mezejére lépni, mert úgy érezték nincs bennük annyi erő/ötlet, hogy a megfelelő pompában tálalják fel újra a sorozatot. Azonban most már jó két éve egy álmos reggelen rendeződött minden, és most már tutifix, hogy lesz Last Ninja 4. Na,



lehet örvendezni, kimenni az udvarra, futni egy kört, addig mondom, hogy mi lesz benne. Egy érdekes nyilatkozatot olvastam az egyik készítőtől, miszerint: mindenki azt várja el manapság egy játéktól, hogy legyen 3D-s, meg ennyi poligon, meg olyan engine.

De a Last Ninja sosem erről szólt. Az emberek a Last Ninjától elsősorban a hangulatot várják, és nem holmi vizuálorgazmust. Persze azért ez utóbbi sem maradhat majd el, de az már a screenshot-ra pillantva is kiderülhet, hogy az ábrázolás módja maradt a régi jó öreg 45 fokos felülről rálátás — á' la Crusader: No Remorse. Nos, hogy a szavatosság mértékét se lehessen a panaszkönyvnek felelmegetni, 5 világot járhatunk be, melyek 20-20 pályára oszlanak, amik 100 képernyőnyi területet tesznek ki. Persze majd nagy settenkedésekre és rettenetesen nagy Ninja cselek bevetésére is szükségünk lesz a győzelem megszerzése érdekében és nem csak kifejezetten a pusztá erőnkre. Mivel első publikus megjelenése csak az ideai E3-on várható a programnak, nem fogják elkapkodni ezt a megjelenést...



Megjelenés: 2002. Q1



## EVIL DEAD: HAIL TO THE KING (Heavy Iron / THQ)

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

Ashkűszöm nektek, hogy nem értem miért kellett egészen pontosan 13 évet várni arra, hogy a híres neves Erdő Szelleme című kult film a „megjátékosodás” útjára lépjen. Merthogy az 1982-es Evil Dead alapműve avanszált az évek során. Ash, az egyszerű áruházi eladó egy Necronomicon nevű könyv áldásos tevékenységének köszönhetően egy erdő kellős közepén találja magát, egy kunyhó előtt, meg néhány, magát meg nem nevezni kívánt zombi előtt... Aztán elindul a hadd el hadd, előkerülnek az olyan nem rendeltetésszerűen felhasznált eszközök, mint például egy láncfűrész, ami egy félkezű, feldühödött ember kezében még egy életbiztosítási biztos tudatában sem tartozik a legkellemesebb dolgok közé. Szóval horrorfilm volt a javából, amit két rész is követett, s végül 2001-ben eljött a folytatás ideje, csak most már a PC-k képernyőjénél előtérbe kerülhet az új rész. A történet 8 évvel az utolsó rész után játszódik, melyben megint szerencsétlenül Ash kerül kényszerhelyzetbe, hisz



a komisz könyv, működésbe lép és már nincs menekvés. A külső nézetből látszódozó rögzített kameranézeteket alkalmazó akció / horror játék megrögzítve visszaadja a film egyedien debil, és bájosan erőszakos hangulatát, amit mi sem garantálhatna jobban, minthogy sikerült megnyerni színronhangnak az eredeti színészt: Bruce Campbell-t. A kamera ugyan rögzítve van, néha azonban bemozdulhat, és a történetek véletlenszerű generálása is igencsak megnehezíti, hogy két ugyanolyan küldetést játssz végig. Több, mint 20 elvont / sokkoló ellenfél, egy rakás tuningolható fegyver, és bitang fekete humor vár minden érdeklődőt így év elején az Evil Dead opusz.

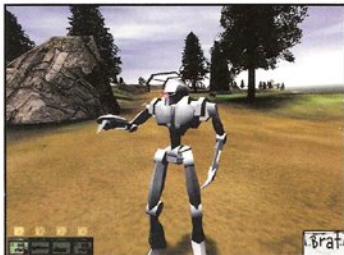


**Megjelenés:** 2001. Q1

## BREED (Brat Designs)

<http://www.brat-designs.com/breed1.html>

Az emberiség talán legnagyobb lépésének számított, amikor kiléphetett a világűrbe. És ezzel elindíthatott egy világméretű spekulációt arról az örökérvényű kérdésről: vajon egyedül vagyunk-e? Ezen kérdéskörre próbálja megkeresni a választ az a felderítőhajó-csoport ami a naprendszerünket elhagyva, a Besalios csillagrendszerben jár. És ekkor rábukkannak arra, amit csak talán titkon véltek remélni: egy idegen létfórmára. Bár izlés dolga, de nem egészen bizonyos az, hogy ennek oly nagyon kéne örülni, főleg, miután szanaszét zúzták ezek a Breed névre keresztelt szörnyek a földi embereket. Miután a földi erősítésként utánuk küldött második hullám szétzúzza az idegenek arcát, mindenki megnyugodva tér vissza a Földre, hogy legalább győzni sikerült. Vagy mégsem? Az egyetlen túlélő USC Darwin legénységét is szomorú kép fogadja: áll a bál a Földön. A Breed-ek ugyanis nem áttalottak betámadni piciny otthonunkat. Ez lesz kábé az alapszituációja a Breed-nek, ennek a valós idejű stratégiai játéknak. A játékot egy teljesen ismeretlen angol csapat, a Brat Designs fejlesztte, és még egyelőre kiadót sem sikerült találniuk maguknak, bár a képek bizakodásra adhatnak okot!



**Megjelenés:** 2001. Karácsony

## SERIOUS SAM (Croteam / Take 2 Interactive)

[http://www.croteam.com/game\\_overview.html](http://www.croteam.com/game_overview.html)



A végére pedig Sam-et hagytam, aki komolyan gondolja. Ez már nem az első FPS idén, amivel foglalkozunk, és bár nem tudnám megmagyarázni, hogy miért, de úgy érzem nem is az utolsó... Tény, hogy most ebből a stílusból kezd annyira lenni, mint román vendégmunkásból a keleti pályaudvaron... Szóval téknikai részletek következnek Sam-ből, aki továbbra is komolyan gondolja: Az engine saját, és bár nem a „gyereide” névre hallgat, de azért vegyük komolyan. Legyünk Serious-ók... Mert hogy ez a neve! Hogy mit tud? Remekül kezeli a kinti és benti helyszíneket és azok váltakozásait egy pályán belül, fotorealistikus, és valós idejű lens flare effekt használata, többirányú gravitáció figyelembe vétele, a természetes fény beszűrődésének felismerése, ultrarealistikus víz, tűz füst és egyéb ilyen nyalánkságok használata, akár négyes osztott képernyős mód, magas számú ellenfél-mozgatás — ami annyit tesz, hogy egyszerre akár 50-en is lehetnek egy helyen, és mégsem lassul le a játék. Maga a játék kacingat egy kicsit a fantasy stílus felé, ezt megfűszerezve egy kis cyberpunk-kal, mindazonáltal először még csak a csodás Egyiptomban koválygunk. A végére bezzeg, meg jön a szokásos szürke fal, meg idegen úrhajó, meg sablon... De, hogy mi az igazság? Még az első negyedévben kiderül.

**Megjelenés:** 2001. Q1

Bagó Péter



# HORIZONS



## Istaria birodalma

Nem is olyan régen olvashattatok az Artifact Entertainment készülő játékáról, a Horizonsról a hírek rovatunk sorai közt. Az előzetes (és a hírek felépítésének köszönhetően eléggé szűkre szabott) információk nagyon ígéretesek voltak, és én úgy gondoltam, érdemes lenne egy kicsit jobban utánajárni a dolognak. Amikor aztán végre szakítottam egy kis időt, és elnavigáltam az Artifact Entertainment szájijára, az ott talált információ mennyisége szinte lesöpört a lábamról...

A Tolkien által kitaposott ösvény itt is jó szolgálatot tett: Istaria világa, melyben a Horizons játszódik, alaposan és részletesen kidolgozott univerzum — természetesen a Fantasy birodalmán belül.

### Egyszer volt, hol nem volt...

Ahogy az Internet egyre nagyobb teret nyer (úgy értem, Magyarországon, mert amiről most fogok beszélni, az külföldön már lejárt téma), úgy lesznek egyre népszerűbbek az online játékok is. Ma már egyáltalán nem megy ritkaság számba, ha valaki minden nap a neten küzd, legyen akár a Quake széria megszálottja, akár a Forgotten Realms misztikus harcosa (há! istennek a Matáv már-már egészen emberbarát díjcsomagokat kínál). Az igazi online játékok azonban még mindig ritkaságnak számítanak, most így hirtelenjében

talán ha kettő



ismert nevet tudnék megemlíteni a Fantasy műfajban: Everquest, és Ultima Online. Ezeknek a programoknak a legfőbb jellemzője, hogy kifejezetten a multiplayer játékra épülnek, egyjátékos mód többnyire nincs is — általában havi díjazásúak, és rendszeresen letölthetőek hozzájuk különböző frissítések, amelyek új területeket, karaktereket, kiegészítőket tartalmazhatnak.

Akik ilyen játékokkal nyomulnak, komoly felelősséget vesznek a nyakukba: szinte élőként szeretik és vigyázzák karakterüket, egyengetik annak életét. De mivel is lehetne egy ilyen megszállottat elcsabítani dédelgetett hősétől? Jobb grafikával, netán mélyrésztől történettel, fejlettebb harcrendszerrel, esetleg szabadabb karaktergeneráló-rendszerrel?

Valószínűleg ezek bármelyike elegendő lehet ahhoz, hogy felkeltse egy MMORPG (mert hogy neve is van ám a gyerekeknek) rajongó érdeklődését. Aztán a játékosok izlése úgyszólván elősegíti a férgesének kihullását — ez már csak így megy a számítógépes játékok piacán.

Nos, bár a Horizons még javában a fejlesztés stádiumában jár, minden valószínűséggel a fentebb felsoroltak mindegyikét könnyűszerrel fogja nyújtani a játékosoknak — persze, mi már sokszor hallhattunk ilyesféle szép ígéretek: haladjunk hát csak szépen sorban.

### Volt egyszer egy Istaria

Hogy igazán miről is tud szólni egy MMORPG játék? Az összetevők elég egyszerűek: adva legyen egy karakter (azaz a játékos), aki járva-keelve a hatalmas fantasy-birodalomban folyamatosan fejlődik, harcol, barátokat és ellenségeket szerez. Pont úgy, mint egy szimpla RPG-ben, a lényegi különbség pusztán az a semmihez sem fogható plusz, amit az online játékok nyújtanak — vagyis hogy igazi élő emberek ellen (vagy velük együtt) játsznak.

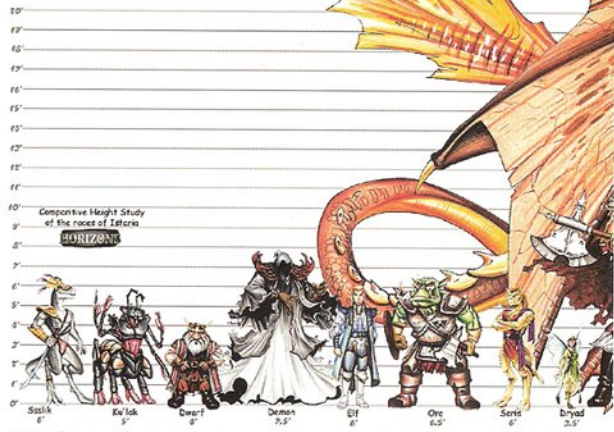
Na, ennél többet nem is lehet írni a Horizons játékmenetéről (hiszen még nagyon gyerekcipőben jár — jó-jó, azért a cikk végén még visszatérünk ehhez a témához), de nem is baj, mert sokkal inkább szeretnék pár szót ejteni a játék helyszínéről, Istaria világáról.

Ha minden jól megy,

akkor ezen cikk illusztrációi között láthatok egy igen látványos táblázatot Istaria lényeiről. Ehhez túl sokat nem is tudok hozzátenni — hisz a kép önmagáért beszél —, de azért néhány mondattal leírom az itt látható fajok jellemzőit.

A humánok a normál emberi fajt jelentik: sokoldalú nép, jártas tulajdonképpen minden foglalkozásban — nem is érdemes rá több szót vesztegetni.

Az óriások 8-12 láb magas lények,



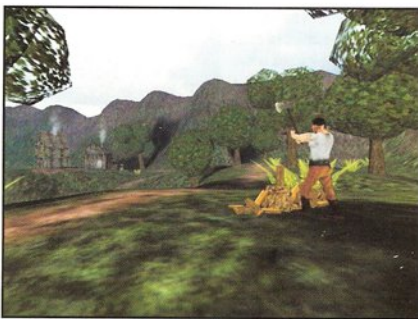
akik inkább testi erejükről híresek, mintsem eszükéről, vagy gyorsaságukról. Az összes faj közül nekik van szükségük a legtöbb élelemre. A látásuk nem a legjobb, viszont nagyon magas a tüdőkapacitásuk — értsd: sokáig bírják pl. víz alatt.

A törpök alacsonyak és zömökek (nemá',

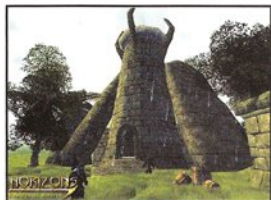
ténleg??), testalkatukhoz képest erősek és szívósak. Általában nem túl gyorsak, és az úszásban sem jeleskednek. Nagyon jó a szaglásuk és a látásuk, viszont az óriásokkal ellentétben nem tudják sokáig tartani a levegőt.

kissé alacsonyabb lények, fűrgék, és nagyon intelligensek. Születésüktől fogva jó érzékük van a varázslás minden formájához.

A dryad faj nagyon egyedülálló, ők alkotják Istaria legkisebb társadalomban élő népét. Nagyon gyengék és törékenyek, viszont óriási mágikus







erejük van, és még repülni is képesek fátyolszerű szárnyaikkal. Elégé alacsonyok, távoli rokonai az elfeknek. A sarisok embermagasságú, macskaszzerű lények, nagyon fűrgek és meglehetősen intelligensek, ugyanakkor jóval több pihenésre van szükségük a regenerálódáshoz sebesülés

lyan rovarszerű, négy kezű, négy lábú lényekből áll: vastag bőrük (avagy kítinpáncéljuk, ahogy tetszik) miatt nagyon ellenállóak, és igen intelligensek is — olyannyira, hogy saját mágiarendszert is kifejlesztettek.

A ssslik amolyan emberszabású, két lábon járó hüülő faj, amely nagyon kedveli a meleg klímát, mint pl. a sivatagok és a dzsungel.

A sárkányok igen ritkák, aminek az az oka, hogy fiatalon rettentően sebezhetőek — még nem tudnak varázsolni, és kisebbek egy felnőtt humánnál. Hosszú az út, míg egy sárkány felnő, de ha megéri a felnőtt kort, a jutalma nem marad el...

A démonok rosszindulatú és fortélyos lények, mindenük a pusztítás. Fiatalon is elég veszélye-

tásra, és az asztrálsíkokon való közlekedésre is. Igazából nincs is gyenge pontjuk, legalábbis amíg egy démonnal, vagy vámpírral össze nem akadnak, mert természetüknél fogva gyűlölik egymást — jó, rossz, szóval egyértelmű, assz'em.

A vámpírok Istariában meglepő módon nem szaporodnak harapással: külön fajt alkotnak. Viszont a bevált módszer szerint véren élnek, és gyakorlatilag halhatatlanok. Gyengéjük a tűz, és a napfény, ilyenkor fele olyan erősek, viszont nem ritka közöttük a varázsló, vagy nekromanta képességgel felruházott egyed.

És akkor ehhez a kicsit hosszúra nyúlt felsoroláshoz következnek a slusszpoén: az itt felsorolt faj mind-egyike játékos karakterként is választható!

Istaria hatalmas birodalmában több nagy egységre tagolódik:

Az Északföldje az ogrék, goblinok, orkok, óriások, trollok, és egyéb sötét teremtmények vidéke; ködös, esős táj. Ezen a helyen a kaos az úr, állandó a viszálykodás és a háború, egyszóval nem egy biztonságos hely — ugyanakkor nagyon gazdag természeti kincsekben, ásványokban. A sárkányok, és hegyi teremtmények kedvelt helye ez, ideális minden

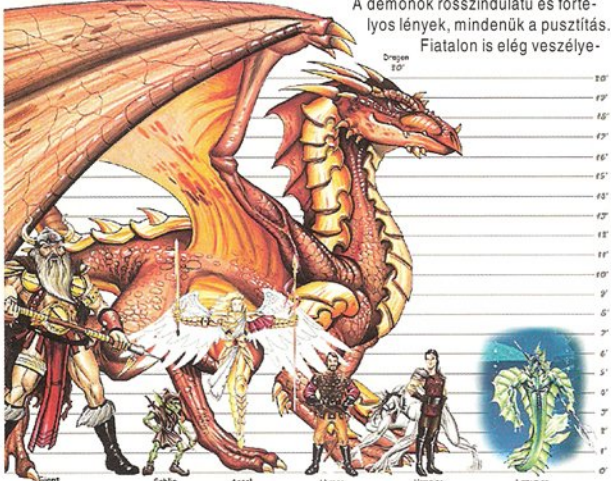


kalandozónak, akinek lételeme a veszély és a harc.

A Nyugatföldje tulajdonképpen egyetlen hatalmas erdőség, teli különleges és ritka (sokszor varázserőjű) növényekkel, és a világ leges legnagyobb fáival. Lakhelye az elfeknek és a dryadoknak, valamint a sok északföldi menekültnek, akik nem bírták a veszélyes életet.

A hatalmas erdősségekből elfeledett városok, ismeretlen állat- és növényfajták várják a játékosat, aki a mágiára, a természetet és az elemek megismerését többre tartja az állandó vérengzésnél.

A Közép-Birodalom nyüzsgő városaival a kereskedelem, és az ipar központja; itt állandóan pezseg az élet — az egyik pillanatban megköthetünk egy jó üzletet, a következőben pedig akár meggyűlhet a bajunk valamely sertől bátor helyi porkolókkal. Észak bányászati javai, nyugat természeti kincsei, és kelet farmjainak termése mind itt cserélnek gazdát — aki a pezsgő életre, esetleg jó üzleti érzéké-



esetén, mint a humánoknak. A goblin alacsony, gyors, de gyenge faj, zöldes színű bőrrel. Az orkok embermagasságú, csúnya lények, nagyon erősek és szívósak, viszont tők hülyék — ez van. A lumarian faj tagjai nagyon jó úszók, akik képesek lélegezni a víz alatt. A vizen kívül csupán két órát bírnak ki, aztán meghalnak, de már egy óra víz nélkül is nagyon legyengíti őket. Sós és édesvíz számkra egyre megy, és mint az ezekből is látszik, csak víz közelében lehet találkozni velük.

sek, de a felnőtt démon egyenesen halálos lehet — feltéve, ha megéri azt a kort, hiszen életvitelüknél fogva ez egyáltalán nem garantált: hisz mint tudjuk, ki karddal él...☺

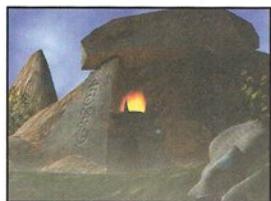
Az angyalok az igazság és minden jó védelmezői, tökéletes ellentétei a démonoknak. Képesek a gyógyí-



A ku'lak faj amo-







ben reménykedve a gyors meggazdagodásra vágyik, annak itt a helye.

A Keletföldje a ku'lakok és a sarisok hazája, a végtelen rónaságok, és a farmok vidéke. Ez Istaria legnyugodtabb, legkonzervatívabb része.

A Délföldje Istaria császárának birodalma: rengeteg fájnak ad otthont — élnek itt ku'lakok, ssslikek, óriások, dryadok, de még vámpírok is. Legalsó része még teljesen felderítetlen dzsungel, telve értékes növényekkel, drágakövekkel, s minden jóval, mi szem-szájnak ingere, ugyanakkor elmondhatatlanul sok itt az életveszélyes ragadozó, csúszó-mászó, sőt, még emberévő növények is akadnak. A felderítetlen vidék ennek ellenére rengeteg kiaknázzatlan lehetőséget rejt magában, a bátor kalandozó bizony könnyen megteremtheti itt a biztos megélhetést — csak rá ne faragjon...

Ikeria a mennyország, az angyalok vidéke. Fűvek, fák, virágok, gyönyörű hegyormok várják a hivataln látogatót ezen a különleges szigeten. Aki véletlenül erre vetődik, jobban teszi, ha gyorsan begyűjt néhányat a különleges drágakövekből, és a megál-



dott növényekből — mielőtt egy jól felnevelvert őrjárat kiteszi a szűrét innen.

Ha Ikeria a földi paradicsom, akkor Ku'shak maga a pokol — a démonok szigete, a legveszélyesebb hely a birodalomban.

És végül Lamu, a víz alatti birodalom, a lamurianok vidéke, telve minden különlegességgel, ami csak a tenger mélyén található meg.

... És akkor még nem ejtettem szót a majd száz városról, és a tájegységenként 5-6 kisebb királyságról... nem semmi! Na, azért pottyantok valahova erre egy térképet, tanulmányozzátok!

### A szükséges plussssssszzzzz....

A Horizonsban eddig soha nem látott interaktivitásban lehet részünk. A játékos karakterek (mostantól csak PC, azaz player character — hadd ne

lyek maradandóak; egy házat, amelyben aztán más PC-k lakhatnak, vagy egy kocsmát, amit aztán egy vállalkozó kedvű PC elvezetgethet. A kézműves elkészíthet egy csomó olyan eszközt és tárgyat, amire egy kalandozónak szüksége lehet. A kisebb helyi uradalmakat egy játékos is elvezetheti, ami azt jelenti, hogy akár törvényeket is alkothat, vagy tiporhat sárba, ráküdülheti az őrséget



egy személyre, vagy akár egy egész fajra is — akik közt ott van a többi PC is! Akár boltot is vezethetünk, üzletelhettünk a szomszéd boltossal, aki szintén egy élő ember a monitorja előtt — miközben Istariában birodalmak születnek és buknak el, háborúk törnek ki és békék kötődnek, és mindez a játékosok keze által...

A karaktergenerálás is sokkal mélyebbrehatóbb, mint ahogy eddig használtuk: olyan alapvető dolgokat is be kell állítanunk, mint hogy a karakterünk tudjon-e főzni (hiszen lehet, hogy később lesz egy saját kifőzdénk, és messze földről járnak majd hozzánk a vámpírok véres hurokát enni), egészen olyan képességeig, mint pl. a futás.

Végre a karakterünk beállítottságának is lesz valami kézzelfogható értelme: egy törvényes jó PC pl. nem támadhat meg egy másik törvényes jó PC-t, hiszen az ellentmondana a beállítottságának — vagy hogy úgy mondjam, a „hitének”.

Még egy újdonság, hogy a generált karakterek családba

„születnek” (persze fajokként eltérő a családi összetartás, meg ilyenek, hiszen ha már lúd,

nehogymá' sovány legyen!), azaz vannak szülei, esetleg testvérei, van egy otthona, ahová hazatérhet, ahol támogatják őt, mind anyagiilag, mind felszerelés tekintetében — persze csak rajtunk áll, mikor alapítunk saját otthont.

A nagyobb távolságok megtételéhez használhatunk hátasokat is, persze a hagyományos lovon és ökrön kívül befoghatunk tevéit, unikornist, griffet

is, ha elég ügyesek vagyunk. Sőt, a sárkány PC-k a cimborákat hátukra kápvá ök maguk válhatnak háttassá!

A Horizons harc és mágia rendszerét sajnos még nem hozták nyilvánosságra, de David Allen, az Artifact Entertainment vezető fejlesztője

azt ígéri, hogy jócskán összetettebb (nem bonyolultabb!) lesz, mint az eddigi MMORPG-kben megismertek.

Igaz lehet-e mindez? Elhíhetjük-e, hogy amit a képeken látunk, az még csak egy közepes stádiumban lévő látványmegvalósítás? Tényleg lehetséges, hogy egy olyan világban játszunk hősünkkel, ahol szinte minden szereplő egy másik, monitor előtt gubbasztó figura (mondjuk a sarkí fűszeres, meg a kormányzó, de akár még a porkoláb is a sarkon)? Kicsit hihetetlenül hangzik mindez, hiszen sokszor halhattunk már olyan ígéreteket, amiket elvitt a szél...

Mindenesetre, a Horizons megjelenéséig, 2001 végéig még majd egy év hátra van (már ha időben megjelenik).

Ki tudja? Még az is lehet, hogy nem csak üres ígéretek kaptunk. En remélem, hogy nem, mert nagyon szívesen lennék részese egy ilyen veszéllyel és csodákkal teli világnak — még ha csak virtuálisan önmagam bőrében is.

Ha Te is így érzel, látogass el a <http://www.artifact-entertainment.com/horizons/horizons.htm> weboldalra, ahol megtalálod mindazt a töménytelen mennyiségű információt, amit én már hely szűkében nem tudtam bepréselni ide.

Aztán jövőre ilyenkor találkozunk újra — Istariában.

Varga.B.



# Call of CTHULHU



## Nincs menedék!

Még két hónap is alig telt el azóta, hogy a lenyűgözően eredeti H.P. Lovecraftról és Cthulhu mítoszáról írtam nektek az Afrika Sötét Titkai című játék kapcsán, és máris összefutottam egy még csak csírázó fejlesztéssel, amely eme sötét és misztikus legendakörre épül. Hadd elevenítsem fel, miről is szól Cthulhu mítosza: a világot hajdanán hatalmas, emberfeletti lények uralták — a káosz és a sötétebbik oldal teremtménye. Istenek ök — a pusztítás istenségei. Mind felett áll Cthulhu, a legfőbb isten, minden rémségek ura. Megszámíthatatlan emberöltővel ezeltől ezek a meghatározhatatlan lények hosszú szunnyadáskorba merültek, és átengedték helyüket egy kevésbé hatalmas, de legalább olyan ártalmas fajnak: az emberiségnek. De az emberek néhány kisebb, elkülönült csoportja nem feledkezett meg az ősi istenségekről, és saját kultusz alapítva imádták őket, és várták majdani eljövételüket... Eme kultusz „bibliája” a Necronomicon, amely leírja a rémséges istenségeket, szerzetéseiket, és minden velük kapcsolatos információt (egyébként pedig könyv formájában elérhető hazánkban is — szintén Lovecraft szerzeménye) — valahol ezen az oldalon találhattok egy képet magáról Cthulhúról, Lovecraft saját vázlatát.

Lovecraft novellái általában saját korában, a század elején játszódnak, és leginkább a baljós, sötét hangulat jellemző rájuk; az emberek belső, tudat alatti félelmeire építkeznek. Szerencsére a játék készítői gondoskodnak arról, hogy a hangulat itt is megmaradjon: sötét utcákat, eldugott föld alatti katakombák választottak helyszíneknek fegyve-

reink is ebből a korszakból való: a .45 revolver és a shotgun, valamint a dinamit és a molotov koktél. A fejlesztőkről csupán annyit kell tudni, hogy angolok, és Headfirst Productionsnek hívják őket — nem ez az első fejlesztésük, de igazi átütő sikereket még nem sikerült elérniük — ezidáig.

A Call of Cthulhu: Dark Corners of the World című játékban egy magányosozót alakítunk, aki egy eltűnt személy után nyomozva kerül kapcsolatba Cthulhu mítoszával — és a dolgok irányítása ezzel ki is kerül a kezéből. Rémségek bukkannak fel a legkevésbé várt helyeken is, és már csak egy célja marad: a túlélés.

Hát lehet, hogy ez így nem hangzik túl eredetien, de ha sikerül visszaadni az eredeti novellák hangulatát, az mindenképpen kiemeli a CoC-t fajtáiról közül. Igazság szerint én már láttam egy előzetes „In Game” videót — állíthatom: sikerül. Az ellenfelek is eltérnek a horror-játékokban megszokottaktól. A zombik helyett — hiszen az már lerágott csont (istenem, mekkora poén: zombi=lerágott csont... megszakadok!) — ezúttal Cthulhu teremtményeivel és evilági szolgálóival kell megbirkóznunk.

A CoC különlegessége mégsem a világ lesz, amiben játszódik. Emlékeztek a Soldier of Fortune sérülés-szimulációjára? Hadd frissítsem fel az emlékeiteket: abban a nagyszerű játékban megpróbálták az ellenfelek testét több sérülési zónára felosztani — eltérő hatása volt egy kar, esetleg láb, vagy fejülésnek. Valami hasonlót képzeljete el, de ezúttal a saját teste-  
teken.

A Headfirst programozói az eddigi legélethűbb FPS-takarják elkészíteni — egy valóságos emberszimulátort, ahol igazán az általunk játszott karakter bőrében érezhetjük magunkat. Először is ott kezdődik a dolog, hogy nem lesznek power-upok, sem egészségügyi csomagok. Sőt, egészségügyi állapotunkat sem jelzi semmilyen „kispiros-csikocská”. Ha tudni szeretnéd, milyen az egészségügyi állapotod, nézz csak bele a tükörbe! Kapis? Minden egyes

horzsolás, karmolás ott látható rajtad — ha már csurom vér és seb vagy, nem húzod sokáig...

Ha megsérül a lábad, lassabban haladsz és sántikálsz. Ha a fejed sérül, a monitoron láthatod, ahogy a szemedbe csorog a vér (ne felejtőd el, hogy belső nézetes akciójátékra van szó!), néha megtáncorodsz, vagy egy pillanatra megszedülsz... de még a fegyvert sem tarthatod egyfolytában magad előtt, hiszen a karod elfárad egy idő után a fegyver súlyától! Ezeknek a különlegességeknek semmi sem szabhat határt, hiszen a tervezett megjelenésig (2001 vége) még bőven van idő, a fejlesztők fantáziája pedig kifogyhatatlannak látszik...

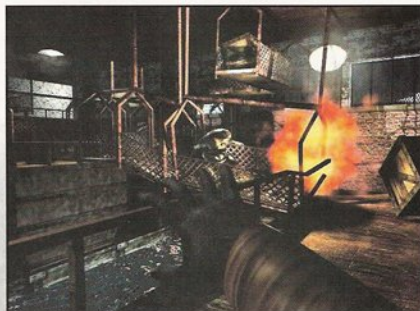
### A „lélek” ereje

A Netimmerce motort tudásait már megcsodálhattuk a Prince of Persia 3D-ben és a Wild Wild Westben is. Ezt, illetve egészen pontosan egy ehhez nagyon hasonló engine-t használ a Headfirst gárdája is. A cél az, hogy minél élethűbb, reaktív környezetet alkoshasanak meg. Ha például eldobjsz egy rúd dinamitot egy ládákkal teli szobában, egy pár láda szétrobban, egy pár csak odébb repül, az ablakok betörnek, a távolabbiak megrepednek, és így tovább.

A Call of Cthulhu nem csak a játékos reflexeit fogja próbára tenni. Rengeteg rejtvennyel találkozhatunk, amelyek többféle módon is megoldhatók, így mind-mind más irányba terelhetik nyomozásunkat. Négy féle multiplayer lehetőséggel is találkozhatunk majd, kooperatív, vagy akár deathmatch módban is.

### Nyomozunk

A Nocturne-hoz hasonlóan a CoC története hat különböző küldetésre tagolódik. Különleges misztikus helyeket és teljesen hétköznapi környe-



▲ Molotov koktéll működés közben



Innsmouth-ban kell nyomoznunk egy hétköznapi bolti eladó eltűnésének ügyében. Ebből a különlegesnek éppenséggel nem nevezhető kezdetből jutunk el a szörnyű rejtélyek kellős közepébe. Felderíthetjük a halászfalu lakóinak különös kapcsolatát a „melység lényeivel” — ezekkel a halszerű, démoni szörnyekkel, amelyek a tengerben élnek. A Mélység Lényei aranyat és a tenger mélyén heverő kincseket adnak cserébe az embereknek génjeikért, és így hozzák létre a hibrideket, ezeket a gülledt szemű, széles szájú humanoid lényeket, akik jócskán fognak fennakadást okozni nekünk. Minden történet megoldásával többet és többet tudhatunk meg a mítoszról — míg végül eljutunk a végső megoldásig.

A horror-játékok világában megszokott kliséket, azt hiszem, nem kell ecsetelnem: elhagyott utcák, sejtelmes zajok, néha egy-egy horgész a semmiből. Mindezt a Call of Cthulhuban is megtalálhatjuk, én szívem szerint mégsem venném ezt a játékot egy kalap alá a Resident Eville és társaival, sem a megszokott FPS-ekkel.

Itt nyomoznunk kell, nem csupán megszárolnunk, és a készítőket mindent megtesznek azért, hogy tényleg úgy érezzük, mi magunk vagyunk ott, és a saját bőrünket visszük a vásárra.

A lelkes fejlesztőgárda, és a mester, Lovecraft neve a garancia arra, hogy a Call of Cthulhu nem mindennapi, kivételesen hátrözongató FPS lesz, amely talán magasan műfajának legjobbjaifól fog magasodni.





# PEACEMAKERS

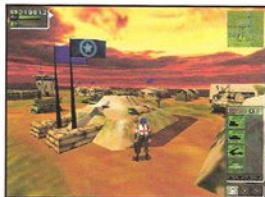
Van már neked pészmekezed?

**H**a sűrűn jártok moziba, vagy videotékába, láthattatok egy filmet, amelyben George Clooney és Nicole Kidman játszottak a főszerepet. A story nagyjából valami olyasmiről szól, hogy a rossz és elvetemült oroszok (úristen, milyen lerágott csont...) elralbolnak egy atombombát, és egy ügynök csajsziára, meg egy katonai szakértőre hárul a feladat, hogy minden áron visszaszerezzék a cuccot, illetve meggátolják a felrobbantását. A story igencsak elcsépett, de azért megnéztem a filmet, mivel véleményem szerint Clooney jó színész (sármos, laza és cinikus) Kidman meg jó csaj (túl magas, túl vékony, viszont vörös!). Ettől függetlenül a filmet többnyire nagyon nagy bukta-ként szokták emlegetni.

Hál' istennek a Ubisoft új játékaának, a Peacemakersnek semmi köze a filmhez, csak a címük azonos.

Ezzúttal a címet szigorú fordítással vehetjük (azaz mint békecsinálók), és nem lesz itt semmiféle atombomba konfliktus, meg borostás csakó vörös csajjal...

jainkban. A mi feladatunk, hogy az ICP élén véget vessünk ennek az évszázadok óta tarthatatlan helyzetnek, és helyreállítsuk a világ békéjét



— vagy akár épp ellenkezőleg: egy független, lázadó ország katonai vezetésének élén megóvjuk jogosan megérdemelt feljathalmú diktatúránkat (sőtét lelkek előnyben!).

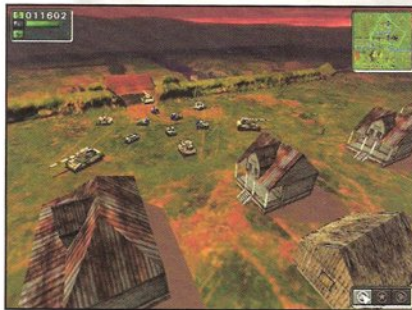
### Háború és béke?

Az igazat megvallva, egy egész rakat stratégiai programot találhatunk a pécés játékipiacon — még megszámlálni is sok lenne. Az igazi nagygyűk diktálják az irányvonalat, mutatják az utat, a többiek pedig hű kiskutyá módjára követik őket — természetesen csak messziről, jócskán lemaradva, hiszen „ami másnál bejön, bejön majd nálunk is”. Valószínűleg ennek a tendenciának köszönhető, hogy a színvonal is egyre gyengébb, ha eggyel már játszottál, úgy érzed, minddel játszottál — az igazán kiemelkedő játékok ritkák, mint a fehér holló... legyen szó akár az Age of Empire és Warcraft klónokról, akár a modern 3D-s csivirvi csodákról.

Begyűjtöd a nyersanyagokat, építkezel, áprgrédelsz, fejlesztesz, fejlődsz

— és kiírtod az ellent; esetleg ő téged, ilyenkor föltés, begyűjtesz még több nyersanyagot, többet építesz, többet áprgrédelsz, többet fejlesztesz, és így tovább...

A MASA, a Peacemakers fejlesztője, ez az 1997-ben alakult angol-francia csapat mind-



annyiunk szerencséjére egészen új irányból közelíti meg a témát: ezúttal a cél a hön áhított béke elhozatala. Persze mint tudjuk, többnyire ez sem sikerülhet harc nélkül!

### Jézus figyel Téged!!!

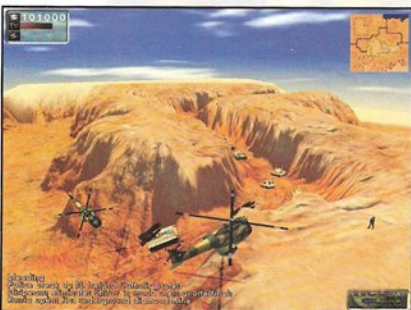
Az eddig megszokott stratégiai klisékkel szemben a Peacemakersben nem kell nyersanyag-lelőhelyek után kutatni, súlyos pénzékkért kitermelő és szállító gépeket építeni, bányászni vagy termelni. Pénzügyi helyzetünket jól



gatát szedhetünk össze, míg ha lelobbázunk egy várost — persze az sem mindegy, milyen városról van szó —, a támogatásokból származó anyagi forrásaink elapadhatnak. Mindig szem előtt kell tartanunk, hogy az erőszak nem a legkifizetődőbb módszer (na persze!)! A pénz, mint szükséges rossz, elsődleges tényező, így a destruktív hozzáállást előnyben részesítőknék bizony meg fog gyűlni a baja a médiával...

A Peacemakers nem csak ebből a szempontból lesz a legrealisabb stratégiai játék: a program mester-séges intelligenciája is lenyűgöző! Eddig nem sok beleszólásunk volt, ha egy ellenséges jármű megközelítette valamelyik távolabbi egységünket — hacsak nem sietünk gyorsan oda, hogy átvegyük az irányítását. A Peacemakers MI-je képes meghozni a leghelyenvalóbb döntést ilyen hely-

A 21. Században... ja, ez már az... kthm... tehát: a közeli jövőben a világ öt legnagyobb gazdasági tömbje szövetségre lép egymással, és létrehozzák a Nemzetközi Békehadserég (ICP) nevezetű katonai szervezetet, amely a világbéke megővésére hivatott. Mindeközben a világ független államaiban dúlnak a politikai, faji és polgárháborúk — éppúgy, mint nap-



inkább a közvéleménnyel szembeni politikánk határozza meg: ha egy éhező kis falut ellátunk élelmiszerrel, vagy felszabadítunk egy leigázott államocskát, egy rakat támo-

zetben is — ha kell, ellentámad, de ha úgy szükségszerű, akár vissza is vonul, ahogy a helyzet megkívánja — és mindez akár a mi beleszólásunk nélkül is!

Természetesen az ellenfeleknék is csurrant-cseppent némi kis géniusz: egyazon taktikát alkalmazni ugyanannál az ellenségnél már eleve halva született ötlet, mivel a lázadó hadvezetők idomulnak a stratégiánk-





### ...és hogy fest ez az egész?

A játék grafikájáról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Annak idején,

A táj full 3D-ben renderelve, dimbes-dombos, totál élethű, teljes mértékben reaktív, ráadásul még az időjárás is hatással van rá.

A kamerakezelés is teljesen a helyén van, szabadon mozgatható, közelíthető, vagy forgatható — ugyebár, ha ez nem megfelelően

rövidke alkudozás után a harcra lesz a hangsúly — bár erről a játékmódról még

amikor az első full 3D-s gamék kijöttek, én teljesen le voltam nyűgözve a látványtól. Igazi csoda volt ez a maga nemében, amiről még álmodni sem mertem, amikor a Last Ninját nyomattam C-64-en. Aztán ahogy sorban jöttek a klónnál klónabb

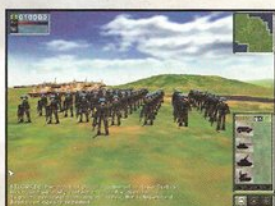
nincs túl sok info, de túl nagy meglepetés nem érhet (ha alkudozni akarok, azt inkább más játékban teszem ☺)...

### Háború!

Természetesen, ha már muszáj har-



működik, azon könnyen elcsúszhat egy játék!



hoz — tanulnak belőle és aszerint fejlődnek.

Összesen tizenhat küldetésben vehetünk részt két hadjáratban (harmínckettő, értem?), mire végül elhozzuk a várva várt világbékét. És mivel a békéért küzdünk, a háború csak a végső megoldás lehet — a tárgyalás, esetleg az üzletelés a játék során mindenképpen előnyösebb politika, mégha nem is mindig működik.

De legalább így elmondhatjuk, hogy mi aztán tényleg megpróbáltuk, de hát ami nem megy, azt nem kell erőltetni! Hiszen, mint már tudjuk, a média is egyfolytában figyel minket és a tetteinket — ami amúgy nagyon jó hangulati tényező, mivel a riporterek időről időre bejelentkeznek és tudósítanak a csatamezőről (ezt remélhetőleg a képeken is láthatjátok). Természetesen ez csak az egyjátékos módra igaz, multiplayerben



colni, legalább legyen mivel! A Peacemakers készítői gondoskodnak erről is: több mint száz irányítható egységet találhatunk a játékban, helikoptereket, tankokat, gyalogosokat (szóval nagyjából a mai hadviselés eszközeit), annyi fegyverrel, ami egy világégéshez elég lenne! Természetesen a közvélemény támogatása itt is szükséges, hiszen ha nincs anyagi hozzájárulás, nincsenek erőforrások, és így nincsenek új egységeink sem. Szívas.

klónok, az egész valahogy elvesztette a varázsát — valahogy mindegyik ugyanúgy néz ki, az egységek mintha egymás ikrei lennének, és én szinte már nem is látom a különbséget... úgyhogy kezdeti lelkesedésem hamar alábbhagyott.

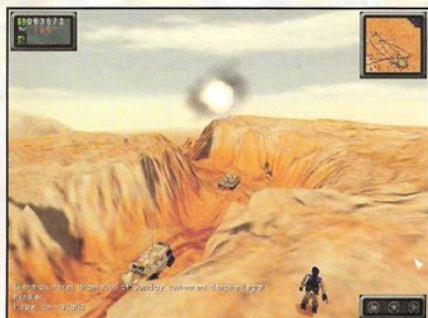
Igazság szerint a Peacemakersre viszont pont a látvány hívta fel a figyelmemet elsőként. De minek dumálok annyit, elég csak egy pillantást vetnetek az alant sorakozó képekre: fantasztikusak!

Minden stratégia rajongónak (és a nem rajongónak is) érdemes egy pillantást vetni a Peacemakersre — ez az új játékszemlélet, és a gyönyörű 3D engine valószínűleg új utat nyit a műfaj berkein belül. Szerintem rá is fér.

A vérrisítés sosem árt, a 3D real-time stratégiának pedig igazán szűksége van egy olyan lökésre, amely képes kirántani a tespedtségéből — azt hiszem, ez a műfaj még túl fiatal ahhoz, hogy ne tudjon megújulni. Hajrá.

A Ubisoft mindig is jó programokat adott ki, mégis, valahogy sosem ér el átütő sikereket a játékaival. Ez a helyzet a Peacemakersnek (és a Stupid Invadersnek) köszönhetően talán most megváltozik — bizakodjunk... hiszen már csak egy-két hónap, és meg is jelenik.

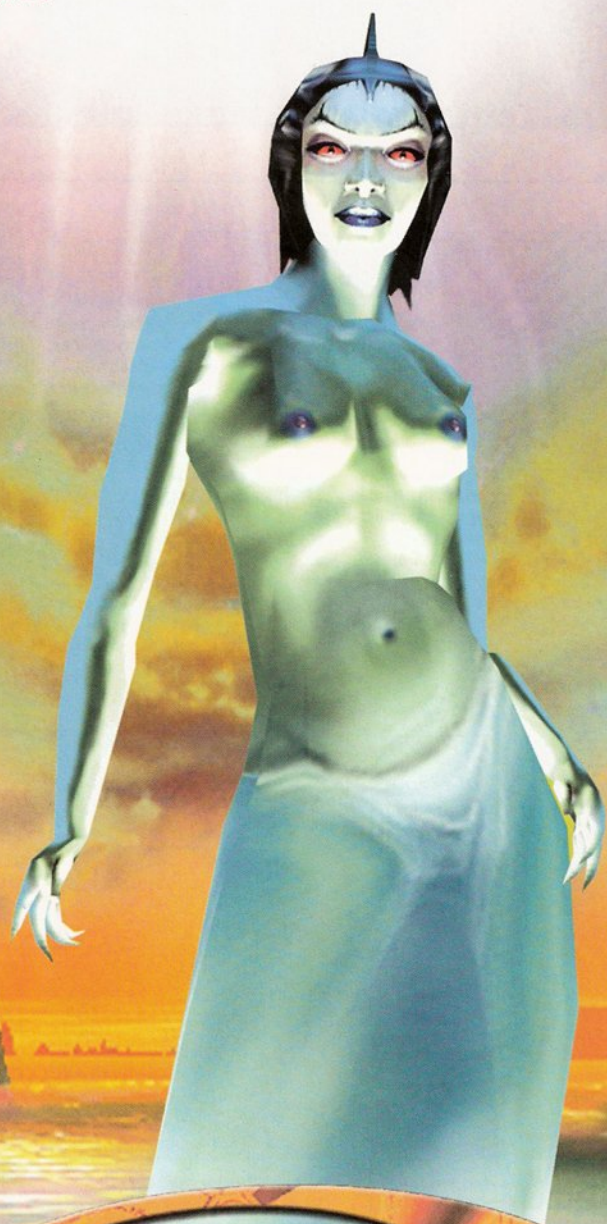
VargaB.





# A HÓNAP JÁTÉKA

2001. január



GIANTS





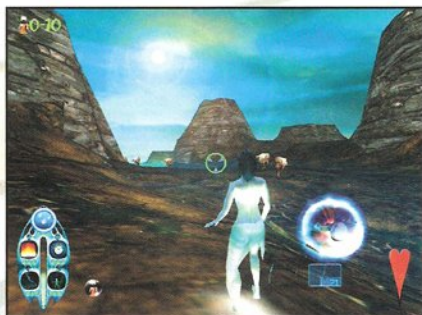
## Kabuto és mi is szeretjük az új ízeket

**N**em sok játék akad, melyről annak fejlesztői s a kiadó ne állította volna még a megjelenés előtt, hogy üdvöskéjüknek minden esélye megvan rá, hogy forradalmasítsa az adott műfajiságot. Ezt a szöveget a jó PC addict már annyiszor hallotta, hogy az idők folyamán immúnissá is vált, napjainkban pedig fokozottan ajánlott a reklámhadjáratoknak való bedőlés hathatós elkerülése, hogy az igen kényelmes „majd-hiszem-ha-látom” állásponton helyezkedhesünk. (Mely hozzáállás nyilván nem kifizetődő az élet minden területén).  
 Annak azonban még ma is van némi hírértéke, ha az alkotók merőben új műfajt ígérnek a játékosoknak. Ezeket a progikat rendszerint izgalmas s nyilván kibíratatlan várakozások előzik meg, mely várakozások után persze ataxia közeli állapotba kerül mindenki, aki a kész művet a kezébe kaparintja. Hát aki nem képes kontrollálni az érzelmevilágát, az vergődje ki magát az aulában, majd fáradjon vissza az előadóba, mert: itt a Giants!

### A Történelem

„Előtte vala az Ember — s annak előtte vala a Föld. Elpusztulának mindahányan, majd jó a Hold, mely szintúgy elpusztula, hogy lett légyen belőle a merő Űr setétségében kibőrlő Végső Matéria, melynek neve Sziget. Az Űr szóla: lett légyen emitt is Világosság! S lön Világosság. Majd szóla az Űr smét: lett légyen emitt is tűz, víz, fauna. S lön emitt is tűz, víz, fauna. Égi hangok csendülnek. Majd az Űr elvonula.”

Az Új Éden legszembeötlőbb alakja Kabuto, a magányos óriás. Amióta az esztétudja, ezt a földet nevezi otthonának. Hogy honnan is jöhetett, ő maga sem tudja — egyetlen kapocs közte s a múlt között az a „001” felirat, amit valamely megfontolásból



▲ Gizike...forduljon meg, legyen szíves!

valaki a pocakjára nyomtatott. Csak „nélküldögél” szegényke naphosszat áporodott magányában, inspirációra s társaságra áhítozva. Ám mindhiába: csak romlást s pusztulást hoznak otthona számára a múlt

évezredek, így idővel Kabuto némileg megkeseredik, s minden újtaba kerülő maszatot elfogyaszt reggeli avagy estebéd gyanánt. A korai frusztrációk elhatalmasodásának révén Kabuto létének legmagasztosabb célja annak a valaminek az őrzése lesz, mely — mint ráébred — mindvégig vele volt, csak észre sem vette: ez pedig — TADAMM — a Sziget.

S persze csipőből akad is pár elem, akik szívesen átvannék Kabuto birodalmának irányítását.

A környező tengerek mélyén maroknyi furcsa létforma — valahol a sellő, a mágus és a nő kőzött - küzd a fennmaradásért, akiket Sea Reapereknek neveznek. Hosszú idővel ezelőtt az egész Szigetet ők uralták — így sejthető, hogy belőlük eredeztethető

ám midőn féktelen magánya díszkórten elkezdett az agyára mászni, bekattant: a már szárazföldeken terjeszkedő Reapereket először

szépen meglepődte, majd visszaütötte őket a tenger mélyére. A kétségbeesett, maroknyi túlélő örömmel emelte magasba a legnagyobb szájú, s persze legkétebb — nyuszkót, kit Sappho Hercegnőként ismertek el vezetőjüknek. Lánya, Delphi a legkevésbé ter-

milyen úton — módon azonban nem ott, hanem egy bázikus méretű hal gyomrában kötnek ki, így a rövidre tervezett vakáció két hónapnyi hal-



▲ Hallod, hogy dübörgünk...?

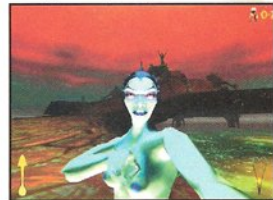


▲ Mama picli fia

eleled-létté lényegül át. Hosszas előkészítés után ugyan sikerül meglepniük, ám konstatálniuk kell, hogy a szétroncsolódott hajóval nincs mód a hazaútra. Megállnak hát az első helyen, ahol elvégezhetik a javítást, vagy amennyiben alapanyagot nem találnának — ahol megalapozhatják új életüket. Ez a hely pedig:

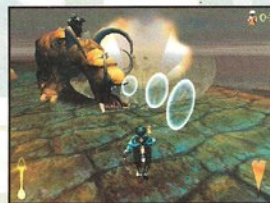
### A Sziget

A Sziget, mely meglepő módon 3D-s megjelenítést használ. A Giants tehát állítja, hogy megreformálja az informatikai alapvetésekről alkotott képünket. Nézzük, miképpen muzsikál koncepció, majd vizualitás szintjén: a játék sajátos ötvözete az akció illetve RTS elemeknek — ám utóbbiakból csak annyit csempészték bele, hogy még ezek mellett is folyamatosan pereghessen az egyértelműen domináns akció jelleg. Kabutot kivéve mindkét faj létrehozhat egy bázist, mely adcionális



helt a brigádból, aki nem feltétlenül ért egyet a többiek gonosz s hatalomsóvár praktikáival, ám ettől függetlenül a kicsiny közösség áhítózási tárgya természetesen — a Sziget.

Van itt még öt teljesen idióta arc: Baz, Gordon, Bennett, Reg és Tel. Gyűjtőnéven: ők a Meccarynok. Némi lazítás végett hagyják el az anyagalistát, hogy célba vegyék a Majorca bolygót — lévén ott igen intenzíven lehet semmit tenni. Vala-



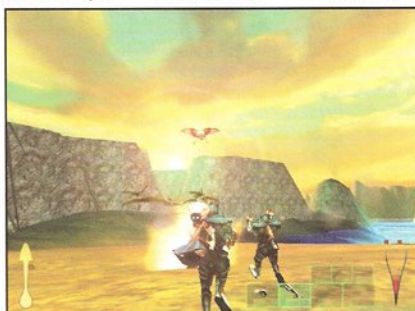




figyervekkel s bonuszokkal látja el az ötletgazdákat. Minden ilyen létesítményt a Smartiek segédével építhetünk fel — ők a progi különlegességei közé tartozó „bonuszlények”, akik szívesen építenek nekünk mindenféle szépet s jót — fajunktól függően járműveket, fegyvereket, avagy spelleket is kaphatunk tőlük — amennyiben felhúzzunk velük egy Smartie — csapszékét, mintegy jó közérzetük megteremtésének szándékát jelezve ezzel.

Eljött az idő hogy húszezerrel a monitorra kocsiányoljunk, miképpen is néz ki egy állítólagos reformer. A látványvilág valóban rendkívül erőteljesen ábrázolja azt a szürreális, lélegző s ételtel teli világot, melyet a készítőik megálmodtak, majd bevállaltak, s végül meg is valósítottak. A dolog attól válik igazán széppé, hogy a térképek monumentális méretűek — s ezt a pályatervezők nem is rejtik véka alá. Eleddig leginkább az MDK első epizódjában nyitott alkalmunk több száz méteres távolságok bambulni, ám a Giants az a progi, ahol valami dombtetőre avagy hegycsúcsra felcaplatva kilométerekre beláthatjuk a vidéket. Igen szép. Örömhöz némi ürmös is társul: idővel ráébredünk, hogy a látvány valóban a hatalmas távolságoknak köszönheti esztétikai minőségét, s a tájépkézés bizony meglehetősen síttes. Might & Magic VI. szint: kockabucka, rombuszorom, dobozhegy. Érzésem szerint a textúrák is jobban el vannak mosva, mint a jó ízlés határain belül értelmezett megszokott, ám a világ dinamizmusa, karaktere nagymértékben feledtetni ez irányú keserűségünket. A modellek is érdekes darabok: három féle részletességgel futnak, ám míg a legelső szint egyértelmű Gesztenye Marci tapasztalás, addig a legelső sem nyújt

kiemelkedő részletességet. Itt érdemes pár szót ejteni a készítőik által meghatározott optimális konfigurációról: szóval hogy 450 Mhz, 128 MB RAM, s 16 MB toxikáló. Hogy ezen perifériák mellett mit produkálna a Giants, abba nem igen akaródzik belegondolnom, lévén a tesztpég egy szinten még felül is teljesítette a kívánalmakat 192 Mega Rammal, s bár a beállításokat jobbára csurig húztam, a képrfrissítés sebessége azért mutatott némi rokonságot a képregényekkel. Szóval, ha valaki minimum konfigurációval rendelkezik, időlegesen felejtse el a progit, s szaladjon tápért. Aki a javasolttal, az butítsa le ötjól, míg aki GeForce varázskártyával megspékelte gép előtt ül, az örvendezzen: a Giants és a kártya meg fogják egymást érteni. Szubjektív véleményem, de álmosítónak vélem, mikor valaki egy progi hardware — követelményén parázik, így nem tesz: tessék tudomásul venni, hogy ilyen volumenű játékhoz kell az erő. A Giants újabb érv a



▲ Biztos hogy minden oké, Yoda?

legfrissebb generációs kártyák akkumulálása mellett. Üdvöskénk tehát alapvetően akciójáték, s mint ilyen, sokat fogunk benne akciózni. Az egy játékos módban idővel mindhárom faj irányítását ki kell tanulnunk, így most sorra

tanulnunk, így most sorra

verszük az azokkal kapcsolatos legfőbb tudnivalókat.

Előjáróban annyit, hogy a játékmenet legfőbb irányvonalát jelentő fightok bonyolódása kísérletiben emlékeztet a már említett MDK-ra, illetve annak második részére is — ami természetesen



▲ -Odass, egy döglött sirály!  
-Hol,hol?!

rekt ahhoz, hogy komolyan kelljen vennünk: roppant szomorú volt a Rune-ban pl., hogy nagy bevállalósan elkészítették az FPS nézetet, ám a főhős fegyvereinek lemodellezésére már nem teltet az energiájukból. A Giants készítői nem követték el ezt a hibát: minden fegyver, minden küttyü hiánytalanul s tetszősen mutatkozik, így a progi teljes joggal tarthat igényt a „böcsületes FPS” titulusra is egyszersmind.

(Az egy dolog, hogy külső nézetből a Meccarynok össze-vissza forgatják a fegyvereket, belső nézetből pedig azok a jobb szélre ragadnak, ám ez talán senkinek sem okoz kiaverhe-

pozitívumképp értendő.

### Meccaryn

Technokrata beállítottságú őrutazók ők, kiknek legfőbb erőssége a pusztító tüzérség, valamint az összeszkottság. Egy játékos módban a controll nyomtatása mellett az egérrel clickelve adha-

tunk parancsokat társainknak — jöllehet ezelőtt nem árt felkutatni őket, lévén a játék elején szanaszét bókászunk a fiúk, s Telt irányítva kell felkutatnunk a többieket. Irányítani a „w, a, s, d” varázskiosztással tudjuk a Meccarynokokat, az „e” gombbal pedig a nagy hatásfokú zoommal operálhatunk.

Roppant fontos funkció, elvégre zoom módból Kurt Hectic módjára szedhetőek ki a magukat ultrakétsnek valló mesterlövészek is. Az „r” gomb FPS nézetre vált, mely nézet kellően kidolgozott s kor-



▲ Neeeee, nem lesz nyelvszpuszi...

tetlen traumákat.)

A jó Meccaryn alapvető felszerelése a Jetpack, melyet a jobb egérgombbal aktivál, illetve képesek magukat bokornak álcázva közlekedni, mely szintén igen hasznos trükk lehet. Multiplayeren egyenesen páratlan móka.

A srákok fegyverfelhozatala kellően színes illetve sokrétű, sőt ha nem mondjátok el senkinek, elárulom: ha nagyon elszalad velük a ló, még az extrabrutális gyrocopter is a repertoárjukba kerül, mely természetesen egyet jelent az unszimpatikus területek s az azokat csúfító elemek baráti alapon történő szőnyegbombázásával.

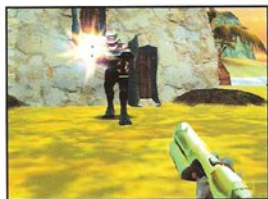
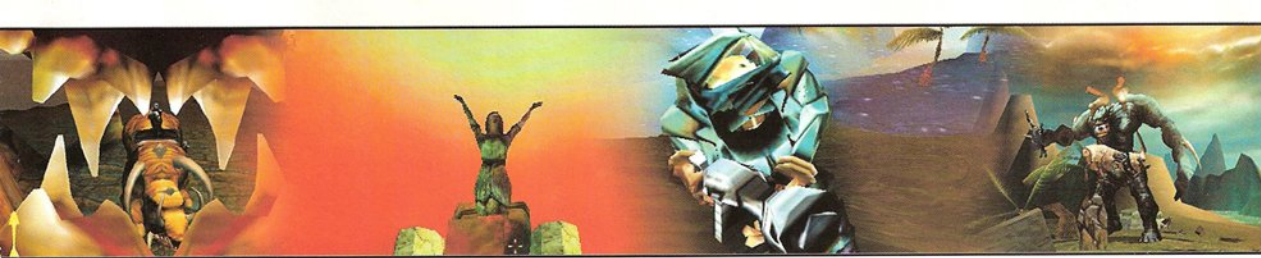
# THE MECCS

REG-TEL-BAZ-GORDON-BENNET

18

#118. 2001. január 576 KByte





### Sea Reaper

A jó öreg mágiával s titkos tanokkal koketáló népek ők, kik tengeri eredetüknek köszönhetően otthonosan mozognak a vízben, vagy ha épp úgy tartja kedvük, pusztító tornádókat hívnak életre a Szigeten. Tucatnyi igen meggyőző spell tartozik az egyszerű Sea Reaper repertoárjába, kezdve az időlassítástól egészen a még Kabutot is temporálisan összetörőitől, „húzd már össze magad, lécci!” kezdetű rigmusig. Természetesen ők is képesek fegyvereket használni, ám sejtető módon nem akkora hatásokkal teszik ezt, mint a kifejezetten erre szakosodott Meccarynok. „Mágiafree” arzenáljukat mindenesetre két igen impresszív darab jelenti: egy jóképű villámokat szóró kard, illetve egy íj. Az előbbi értelemszerűen inkább csak közelharcra ajánlott, noha az Igazán Sikkes Sea Reaper nem szívesen fanyalodik holmiféle vagdalkozásra.

Tessék kipróbálni az „f” betűt is, mely a Reaperek speciális nézőpontjára kapcsol — érdemes. A hátpack megfelelője itt egyfajta Reaper turbó, melynek segédelmével egész kellemes sebességre kapcsolhatunk — híj, de jó lenne, ha lehetne sikoltozni ilyenkor, mint egy Banshee — hát lehet is: az egyetlen szépség-hiba, hogy azt a pléjernek kell produkálnia.

A hátramaradt definíciók — értsd belső nézet, alapvető mozgás-funkciók stb — természetesen megegyeznek a Meccarynoknál megismertekkel.



▲ Kucc.

### Kabuto

Az öreg behemót igen méretes egy darab, kinek kolosszális természetéhez csupán agresszivitása mérhető. Harcmódora ennek megfelelően leginkább a talppal avagy ököllé történő szétrancsrozás szépségeiben látszik kikristályosodni, ám egy ekkora adag lénynek sejtető módon némi elemőziára is szüksége van: a szegény kis Vimpeket nem állai a galád Gigász kettesével az arcába tologatni, s előszeretettel fogyaszt Smartie-kat is.

Kellő Smartie benyelését követően ráadásul képessé válik megidézni retentő fattyát, ki sejtető módon jókora lelkesedéssel vág bele a Kabuto által preferált létformák hathatós győzelmézésébe.

„X” gomb. Jobb egérgombbal kaphatjuk el leendő áldozatainkat, sőt lehetőségünk nyílik takarékosági megfontolásból valami kövőbb cafát húst Kabuto agra-raira

illeszteni, amit majd az alkalmasnak vélt időben el is fogyaszthatunk energia pótlás címén. Kabuto továbbá szívesen jelzi jelenlétét s aktuális kedélyállapotát különféle bőmbölcésekkel is, melyeket az Insert, Home és Page Up billentyűkkel vezethetünk

elő a Gigász roppant torkából. Space-re futásnak ered a kis drága, míg bal Shiftre átadja magát az adrenalin képezte jótékony homály intenzív élvezetnek.

Az Ált ugrik, s van itt még pár figyelemreméltó adottság, melyek ezennel természetesen megle-

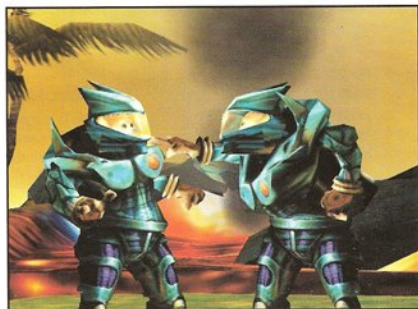
petésszámba mennek.

### Akik már jó ideje itt vannak

A Sziget lakosságához természetesen hozzátartozik az élővilág is. Ezen lények üdvözölendő módon

más-más vérmérséklettel s habítussal rendelkeznek, így nem feltétlenül kell mindenre s mindenkire rárontanunk. A lények fajtaít mindazonáltal meglehetősen kevésnek tartom.

Intelligenciájuk azonban egészen figyelemreméltó: próbálnak minket bekeríteni, vagy ha súlyosan sérültek, menekülőre fogják a dolgot. A megcsukott egyedeket mindig érdemes vizsgálódás tárgyává tenni,



▲ Nézd! Egy háromfejű majom!



Bizonyos monsztrék leírását mindig ugyanazzal jutalmazza a játék, így érdemes fontolóra venni, kit-mikor s miért fosztunk meg életétől.

### Óriási!

Igen. Én megadom neki, hogy az. Annak ellenére is, hogy láttunk már hasonló igényességgel megtervezett világot — lásd Outcast — a Giants minden elvárásunknak megfelelni látszik. A grafika még a felsorolt hiányosságok ellenére is igen erőteljes, a zene, s az effektek pedig egyaránt hibátlanok. A modellek számos pótcselekvést ismernek, s temérdek szituáció érzékeny beszólásuk van — s ez jó. Ugyanakkor itt vannak a dögunalmas kihagyott ziccerék, mint pl: „méééé” nem esteledik rám sohaaaa?”. S csak remélni tudom, hogy nem az lenne a válasz, hogy: „Viccelsz?! Akkor hogy csinálunk Lens Flare effektet?!”

by GyZ

**Interplay / Planet Moon**  
**PIII 500 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D**  
[www.interplay.com/giants](http://www.interplay.com/giants)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - nívós darab	✗ - gyenge tájmodellel		

93%



## HELLBOY

A pokol mind a kilenc bugyra...

**K**evesen tudják rólam, hogy majd tizenkét éven keresztül, valóságos megszállottja voltam a képregényeknek és azoknak a különböző folyóiratoknak, melyek ezzel a témával foglalkoztak. Már-már vére menő csatákat vívtunk a haverokkal, az újságárusoknál minden hónapban csak egy példányban felbukkanó PIF magazinokért. Esméletlen relikviának számítottak a föld alól előkapart vagy külföldről becsempészett SPIDERMAN, SUPERMAN, HULK, ASTERIX & OBELIX, LUCKY LUKE (Talpraesett Tom) képregények.

Az már csak hab a tortán, hogy ezek mindegyike, valami északi nyelven (kivéve Asterix & Obelix, Lucky Luke, ezek ugyanis magyarul jelentek meg) és véletlenül sem angolul íródtak, ezért ha akartuk sem bírtuk volna őket megérteni. Általános iskolásként sokszor álmodoztam róla, hogy egy hatalmas képregény gyűjtemény tulajdonosaként fogom leélni a hátralévő életemet. Aztán az idő múlásával betört hozzánk a Marvel képregény óriás és elárasztotta a piacot a fentebb megemlített kiadványok némelyikével és még jó néhány másikkal is. A Marvel mellett már nem volt ennyire ismerős Mike Mignola neve. Ő ugyanis a Hellboy szellemi és szülőatyja is egy személyben. Ezek a magazinok valamikor (sajnos pontos adatom nincs róla) a 90-es évek elején jelentek meg először, az azóta már nagy-

pari céggé nőtt Dark Horse Comics kiadásában. Főhősünk a Hellboy névre hallgató, vörös bőrű félig ember, félig ördög kreatúra. Különös jelenségnek számított az emberek között, hiszen a pokol szülőtte lévén mérhetetlen gonoszsgát tételezhetnénk fel róla. Ennek ellenére, nagyon is emberi érzésekkel ruházták fel a kiagyalói. Visszatartó külsége

ellenére szembe szállt a gonosszal, amiben társai és barátai mellett, a fegyverek voltak segítségére. Az

első ilyen, a világegyetem legkeményebb kőzetéből készült ökle, amellyel bárkire halálos csapásokat képes mérni. A magazinok mangás betűse, elég gyorsan megkedvelte magát az olvasóközön-

séggel. Jelenleg a Hellboy, Amerika egyik elég előkelő helyen álló képregény sorozata, amiből több évkönyv mellett már animációs film is készült. Az utóbbi két évben pótlók, sapkák, posztterek, akció figurák, és az Internet segítségével, már online képregényt is kiadtak belőle. A

### Első benyomá(SOK)k

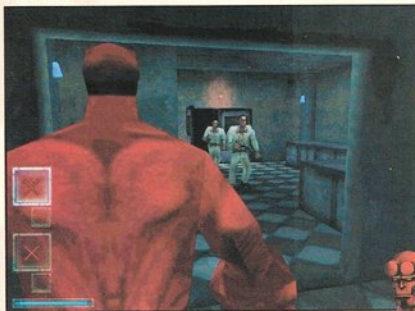
Amikor először láttam a képeket a Hellboy-ból, egy jó kis program képe bontakozott ki előttem, amivel biztos eltöltök néhány játékkal teli napot. Soha nem mondom véleményem egy programról, amíg ki nem próbálhattam azt, ezért egyáltalán nem adtam alapot azoknak a külföldi „első látásra” cikkeknek, melyeket a legelső béta verziókról készítettek az ítések. Pláne béta verzió

król. Lehet, hogy teljesen más játék lát napvilágot a végső kiadásakor (lásd, a harmadszorra újraírt Duke Nukem Forever-t).

Aztán az idő múlásával, kezembe akadt egy ECTS demó és egy kilopott tesztverzió, eléggé megtépázott példánya is. Mit is mondhat-



▲ Rossz kisfiú voltál, ezért Emma néni elfenekel



▲ Azt hiszem rossz gombot nyomtam meg...

nék? Elbizonytalanodtam. A leírtak szerint, ezekben a játék gerince már kész volt, csak néhány apróság és optimalizálási feladat volt még hátra a kiadásig. Amint az egyik jó barátom meg látta a végleges verziót, a következő mondat szakadt ki belőle, mindössze félórányi kiindulás után. „Ezt tudta kiizzadni magából, egy olyan volumenű cég, mint a Cryo???” Szó mi szó, bizony hasonló kifakadásokra ragadtatta el magát KeFe mester is, pedig ő aztán tényleg elkötelezte a fent említett Francia csapatnak. A kiadó neve mellé odabiggyesztett North America felirat, azért sejteti hogy valószínűleg egy leányvállalat vagy

valami hasonló első szárnyrezdüléseiről (vagy halálhörgéseiről) lehet szó. Azt egyikőnk sem hajlandó ugyanis elhinni, hogy mindezt komolyan is gondolták a programozók és a Cryo vezetői.

Ha lehet, akkor külön részecskébe szedném a kifogásokat.

Először, az irányítás és a harc.

Elég hosszú idő kellhet a megszokásához, nekem még három nap után sem akart sikerülni. Egyszerűen nem tudom megérteni, minek alapján változik a kameránézet, a

TR-ből ismeretes harmadik személyűről, rögzítettre és ugyanígy vissza. Emellett azért még néha meg is mozdul a kamera, ami aztán

teljesen összezavarta a fejemet. Hol tőkéletes volt a kameranézetünk, hol pedig a sárgasábnál is borzasztóbb. Azt hittem, külön AI-t írtak a kamera mellé, hogyan lehet elszúrni a beállításokat, így



▲ A vázslatos célzás. Szentgyeferdülés ruz!!!





▲ Gyere bébi, ölelj át...

bosszantva a játékost. Az alapból a kezünk ügyében lévő pisztoly azonban minden téren elviszi a pálmát. Amikor elővettem, úgy gondoltam, talán még használni is tudom majd. Nos, tévedtem. A nézet ilyenkor a emberünk bal válla mögé kerül, de úgy mintha ráülne arra. A baj csak az, hogy ha megmozdítjuk az egeret, akkor a nézet fix marad, a kéz viszont mozog. Ember legyen a talpán, aki képes így célozni. Egyszerűen használhatatlan. Hatvan golyót lőttem el anélkül, hogy csak egy is célba ért volna.

Az elpusztíthatatlanul erős közetből készült öklünkkel, még ennyire sem jutottam. Nem tudom szavakkal leírni azt a borzalmas kínlórást, amivel elértem három-négy ellenfelem megpurcántását. Tisztára hülye az egész harcmodor, minden pont ellenkezőleg működik, mint ahogy azt elvárnánk.

Az aktiválható gombok, kapcsolók megtalálása is külön művészet. Semmi sem jelzi a jelenlétüket, találomra kell próbálkozni azokon a helyeken, ahol sejtjük őket. Olyan sötét néhány rész, hogy szinte lehetetlen megtalálni őket. Természetesen az opciókban véletlenül sem



találtam gamma korrekcióit. Másodszor, a grafika. Maguk a pályák viszonylag elmennek, de a

mai játékokhoz képest a kidolgozottságuk egyenlő a nullával. Semmi különlegesség nincs, a poilonok



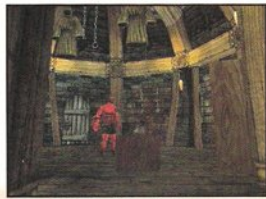
száma a fele a manapság megszokott mennyiségnek. Ellenfeleink kinézetéről is csak ugyanezt mondhatom el.

Amikor kiválasztjuk a 3D-s szabványt, a játék a rendelkezésre álló legjobbat ajánlja nekünk. Ha valaki rendelkezik GeForce-al, (vagy bármilyen más GPU-s kártyával) akkor futtathatja hardware-s T&L-el is a programot. Csak azt nem értem, hogy minek, amikor az egész program egy voodoo egyes színvonalát üti meg grafikailag. Az olyan játékok pedig, mint a Q3A RIVA TNT-n 35-40 frame-mel futtathatóak.

Harmadszor, pedig a játékmenet. Az összes rosszindulatomat félretéve, ez a leggyengébb pontja a programnak. Egyszerű és tökélyforma pályák tömkelege áll előttünk. Temetőbe be, temetőből ki, kriptába be, kriptából ki, és sorolhatnám a végtelenségig. Csak néhány apróságban tőri meg az egyhangúságot, egy-egy templom vagy sötét udvar és utcacélesztet, halvány gázlámpák megvilágított fénye. Direkt a véglegére hagytam a számomra egyik legfőbb pontot, a mentést.

Nem értem, mi a francért kellett egy PC-s játékba beletenni, a konzolokra

jellemző, „bolyáknál mentegetünk” koncepciót. Akkor inkább ne is legyen mentés, csak minden pálya között. Utálatos keresgélni ezeket a marhaságokat. Ugyanezt tapasztalhatták a konzoljátékosok a TR III-nál is, szerencsére a PC-s verzióban mindenütt lehetett menteni.



### Békésebb vizeken

A sok rossz mellett azért akad néhány dicsérendő tény is. Az első ilyen például a zene, ami szép és hangulatos, nagyon jól illik a játék sötét és búskomor hangulatához. Bár nem nagy durranás, de a készítők egynehányszor megpróbálkoztak egy kis humorral is. Sajnos ezek nagy része inkább a szövegekben hangzik el, ezért lehet hogy nem mindenki fogja őket érteni.

Némely pálya tartalmaz egy kevés agymozgatást igénylő feladatot, viszont senki ne gondoljon valami észvesztő rejtvényre. Mindezekkel inkább színesíteni szerették volna a játékot, és nem nehezíteni, azt megtették az irányítás és az említett bosszantó hiányosságokkal is.

Őszintén mondom, hogy önként jelentkeztem a Hellboy tesztlésére. Sajnos azonban csalódást okozott a játék, beleestem a „túl sokat vársz, de keveset kapsz” szindrómába.

Mindenesetre úgy gondolom, hogy a program egy ideig kikacsolódást nyújthat a fiatalabb korosztály képviselői számára. Ha most 8-12 éves lennék, talán másképpen látnám a dolgokat. Viszont az idősebb korosztály azon tagjai, akik a keményebb maszkálós és 3D akciójátékokhoz szoktak, jobban teszik ha kihagyják az életükből a Hellboy-t és inkább előveszik a Blair Witch valamelyik részét.

-Uriel-



▲ Sarah egy kicsit megilletődött. Hát igen, a méretek...

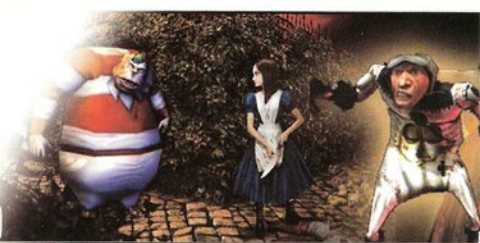
Cryo Interactive / Cryo Studio North America  
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!  
[www.hellboy.com](http://www.hellboy.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ hangulatos zene</li> <li>✓ viszonylag kis gépigeny</li> <li>✓ vérmentes játék</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ -siralmas irányítás</li> <li>✗ -siralmas összhatas</li> <li>✗ -siralmas játékmenet</li> <li>✗ ...siralmas</li> </ul>		

52%



# AMERICAN MCGEE'S ALICE



## Alíz (rém)Álomországban



Egy mese, ami mindnyájunk számára ismerős, amit nemcsak mi, de már dedupáink is olvastak gyerekkorukban. Ha valaki mégis lemaradt volna erről az egyik legismertebb gyermekmeséről, az is láthatta számtalan film és rajzfilm feldolgozásban, arról nem is beszélve, hogy megszámlálhatatlan mű utalt az Alíz történetre, vagy merített belőle ihletet (ez a

Biblia és Shakespeare művei után a harmadik leggyakrabban idézett írás). A mesét Lewis Carroll néven egy zseniális feltaláló és matematikus, Charles Lutwidge Dodgson írta. Noha ez a legismertebb műve, nagyon sok találmányát látjuk és használjuk nap, mint nap. A matematikán belül leginkább a logika terén jeleskedett, a művet is a sok logikai feladvány teszi igazán érdekessé a kissé bizarr, mégis ismerős képi elemek mellett. Mint minden zseninek,

A mű public domain, azaz köztulajdon, így különösen jól választott American McGee, amikor úgy döntött, hogy játékot csinál belőle, ugyanis nem kellett jogdíjat fizetnie utána. American, akinek valóban ez a keresztnéve, egy átlagos lótitufi volt különféle munkahelyeken, a híres id Software-nél is, amíg ott lehetőséget nem kapott, hogy belekóstoljon a pályatervezésbe, programozásba és egyéb játékgyártási munkafázisokba. Akkor indult el a karrierje, és kiderült, hogy Levelord barátja mellett ő a legjobb 3D-s pályatervező a játékiparban. Természetesen, mint a legtöbb id alkalmazott, idővel lelépett a cégtől, sajátot alapított és saját fejlesztésbe fogott, ez lett a szerényen maga után elnevezett American McGee's Alice.

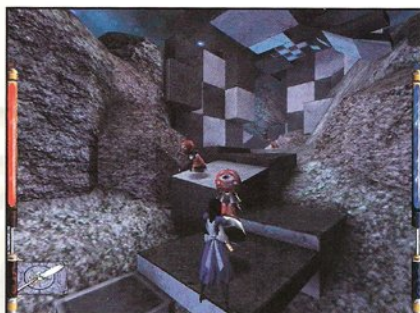
American, ahogy a legtöbb saját céget alapított volt id dolgozó, szintén John Carmack Quake 3 engine-jét licen szelte a játékhoz, továbbá olyan embereket gyűjtött maga köré, mint a pályatervezés királya, Levelord, és Chris Vrenna, a Nine Inch Nails volt dobosa.

### A játék

A sztori elég bizarr, ahogy azt el is vártuk tőle az előzetesek alapján. Úgy kezdődik, hogy Alíz otthona leég, elveszti a szüleit és kis híján ő maga is odavész. A büntudat, amit amúgy érez, mert nem segített a szüleinek, és a sokk hatására mély depresszióba esik, felvágja az ereit és a Rutledge tébolydában köt ki. A személyisége is kettéhasad, a sötét énje, mint Szivkíralynő felfogatja és egy veszélyes, kegyetlen világgá teszi az álomvilágát, Csodaországot. A jó Alíz ekkor alámerül az álomvilágába, hogy rendet rakjon ott és így egy füst alatt az elméjében is. Nagyjából ez történik a bevezető „való világában”, aztán Alíz átkerül Csodaországba, ahol barátai — a fehér Nyúl, aki mindig siet valahova, és Cheshire, az agyontetovált, széles mosolyú, rébusokban beszélő macska — már



régi ismerősként üdvözlök, hiszen a játék Lewis Carroll két meséjének folytatása. Cheshire-t egyébként bármikor



▲ Van kedve valakinek egy parti 3D sakkhöz?



▲ Hű de véres egy kártyaparti...

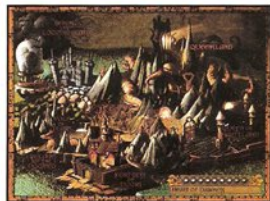
segítségül hívhatjuk, ha elakadunk egy-egy rejtvénynél — ha túl sokat nem is segít, a rébuszaiban mindig elrejt pár hasznos tanácsot.

A játékban természetesen Alizt irányítjuk, Tomb Raider szerű külső nézetben, ám a PlayStation-ös MediEvil-t és Tim Burton Nightmare Before Christmas című bábfilmjét idéző pályákon. A játékmenet is leginkább talán a Core játékhöz lehet hasonlítani, főleg az akción, harcra és előrehaladásra van a hangsúly, de vannak kisebb kaland részek is és nagyon sok logikai feladvány, puzzle. Utunk során, miközben a Szivkíralynő felé haladunk Csodaországban, hogy végezzünk vele és rendet rakjunk, rengeteg, az eredeti történetekből ismert ellenséggel és barátal találkozunk. Az említettek mellett még segítségünkre lesznek a fehér sakkfigurák, Gryphon,



a félig sas, félig oroszlán hadvezér, egy öreg törpe a repülő szerkezetével, Teknősbéka (Turtle), aki nekünk adja a páncélját, miután segítünk neki, és a bölcs Hernyó (Caterpillar), aki mindig vízipipát szív. Természetesen az ellenfelek is mind ismerősek lesznek az eredeti meséből. Nagy számban lesznek kártyalap katonák, kisördögök, vörös sakkfigurák, gyilkos virágok, kétlétű sétáló halak, robotok és rovarok. A nagyobb pályafőnökökben pedig felismerhetjük a kegyetlen Hecsegőt (Duchess), a precizitásra törekvő óramániás Órult kalapot (Mad hatter), Jubberwock-ot a szöcskét, a két kövér örült testvér Tweedledee-t és Tweedledum-ot (a készítőik szerint őket volt a legnehezebb megalkotni) és természetesen minden gonoszok leggonoszabbikat, a szivtelen Szivkíralynőt. Találkozhatunk még passzívabb szereplőkkel is, mint a vihogó örült gyerekek, akik néha csirkeként viselkednek, és a buta, félig robotná átalakított patkányok.

A fegyvertárunk is eléggé rendhagyó. Alapban egy jókora véres konyhakés-







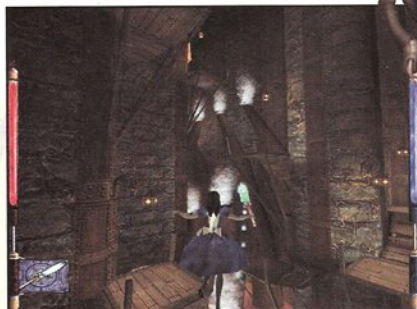
▲ Kalpagos barátunk szép nagyra nőtt

sel apríthatjuk az ellent, ennek két módja van, mint a legtöbb fegyvernek, szúrhatunk vele és dobálhatjuk, ám ez utóbbi esetben nagyon lassan kapjuk vissza, várunk kell az újabb dobással. A fegyverek többségét egyébként fejleszteni is lehet. A kártyapakli amolyan löfegyverként funkcionál, a háromfajta varázstoboz egyikevel jéggé dermedzhetjük az ellenséget és jégfalat hozhatunk létre, egy másikkal nagyokat űthetünk és krikettűszerűen krikettlabdával is megküldhetjük a támadóinkat, a harmadik a szuperfegyver, amivel lézerszerűen tüzelhetünk egy pontra, vagy robbanássorozatot indíthatunk. Ezek mellett van egy 'jack-in-the-box'-unk is, ami egy dobozból kiugró meglepetés bohóc, természetesen ez, ha eldobjuk, kis idő múlva felrobban. Éles shuriken-szerű csillagokkal is dobálózhatunk, és lövöldözhetünk a mordályal is (blunderbuss). Továbbá az Órult kalapostól szerezhethetünk egy olyan zsebórát, amivel rövid időre megfagyaszthatjuk az időt magunk körül. Végül a dobókocka is egy érdekes eszköz, ez egy portálon keresztül démonokat idéz meg, amik, ha nem vagyunk egyedül, helyettünk a támadóinkra rontanak rá.

A játék minden tekintetben király anyag, de talán American McGee és Levelord, a pályatervezők alkották a legnagyobbbat. A legtöbb játékban manapság megszokhattuk, hogy ugyanazokat az elemeket másolják



a többi játékból és önmagukból, továbbá a pályák textúrákat és építészeti stílust maximum zónánként váltanak. Ezzel szemben az American McGee's Alice-ben nagyon sok eredeti elem és ötlet van, semmi sem ismétlődik, még pályán belül sem. Ahogy haladunk előre, min-



▲ Alice repülni tanul...

den sarkon új látvánnyal és trükkös feladvánnyal találkozunk, ez a két úriember tett róla, hogy a játék ne legyen unalmas, mint az átlag. Számomra talán ez a legfontosabb — és gondolom ezzel nem vagyok egyedül —, hogy a pályák sok felfedeznivalót tartogassanak számomra, ezért megemelem a kalapom eme játék előtt. Egyébként az Alice 37 pályát tartalmaz, 9 főbb zónát és Quake-szerűen több nehézségi fozatot, így többszöri újrajáráás után sem válik unalmassá.

### A motor és technológia

Noha az Alice a játékipar jelenlegi vezető motorját, az id Software Quake



3 engine-jét használja, mégis ez húzza le picikét az összehatást. Az anyag technikailag mintha a Heavy Metal FAKK 2 testvére lenne, hiszen ugyanúgy külső szemszögű akció-kaland, szintén Q3 engine-nel, és ugyanúgy nagy gon-



ebben a külső szemszögben. Az alapokszásban egérrel és billentyűzettel kell játszani, ez nagyon nehéz, maximum igazán profi Quake-eseknek áll kézre. Szerencsére át lehet definiálni szabadon, de még úgy sem lehet elérni azt a tökéletesen optimális irányítást, amit a külső szemszögű (third person) játékok királya, a Tomb Raider bevezetett. Valószínűleg a néhol kicsit pontatlan űtközésfigyelés, és az, hogy figuránk nem elég sok fázisban lett animálva szintén ilyen Quake betegség. De a Quake 3 engine emellett arról is gondoskodik, hogy hatalmas, nagyon részletes, bump map-es (kitüremkedő textúrák), fantasztikusan látványos pályákat varázsoljon a szemünk elé, így az apróbb hibái megbocsátha-

dok vannak az irányítással is. Mivel a motor elsősorban első nézetes (first

toák.

### Összevetve

Az American McGee's Alice az apróbb irányítási gondok mellett



is szinte tökéletes játék, az irányítást pedig meg kell szokni. Minden kezdő Quake-es is idegenkedik az egértől, pár nap

alatt mégis belejön. A fantasztikus látványról, a megunhatatlan, trükkös és tökéletes pályákról, továbbá a sötét és bizarr hangulatról csak felsőfokban lehet nyilatkozni, ezek miatt a játék mindenképp a 2000-res év egyik legnagyobb durranása.

person) játékra íródott, az irányítás nem állja meg a helyét annyira

Credo

<b>Electronic Arts / Rogue Entertainment</b> <b>P11 300 (P233), 128 MB RAM (32 MB RAM), OpenGI!</b> <a href="http://www.alice.ea.com">www.alice.ea.com</a>			
<b>LÁTVÁNY</b>	<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>ZENE-HANG</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- sötét hangulat</li> <li>- tökéletes grafika és történet</li> <li>- csúcs pályatervezés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- elég yenge irányítás</li> <li>- gigászi save file-ok</li> <li>- Alice animációja nem elég részletes</li> </ul>		<p>97%</p>



# Freedom: FIRST RESISTANCE



Psszt... Viva la Revolucion!

Létezik egy angol szó, mely egyszerre fémjelez egy igen zsiros poszt nukleáris szerepjátékot, illetve annak magyar megfelelőjének hallatán nagy szörnyűséget sejt az egyszerű humanoid — ez a szó a fallout.

Jelentése: atomcsapadék. Hidrogén, illetve atombombák pukkanását követő epikus kísérőjelenség ez, afféle Fekete Eső, melynek radioaktivitása sem igazán tart a nullához — persze, a skorpiókon kívül ez már kit érdekel akkor...

A cím mindenesetre titeltalálás, csakúgy mint a mögötte álló RPG — mely eddigi két epizódjának behatóbb ismerete hozzá is tartozik az alapműveltséghez — nem csoda hát, ha a klasszikus mű idővel új próbálkozások inspirációjaként is az orcánkba tekintget. Naja: mintegy.

## A Fekete Eső elmarad

A Freedom készítői bölcsen (?) tartózkodtak az originális „fallóútmedve” — féle nyomvonalától, mely szerint ugyebár Harmadik Világháború, Apokalipszis, Mutások, „éleled-egykanna-benzinért”, s idegen hódítókat szakajtanak a Föld nyakába atombombák helyett. A konklúzió mindenesetre hasonlatos: a lakosság tetemes része a támadásokban jobblétre szenderül, a városok s a bolygófelszín alapvető képe pedig termé-

szetesen egy úthenger kezelt mérégpizzához hasonlít (az pedig nem túl szép látvány...) míg a túlélők a Fallout Vaultjaihoz hasonló, föld alatti karanténokba húzódnak vissza — lévén a felszint már az Idegenek, illetve a velük szentségtelen módon lepaktáló Békeörzök szerencsétlétik jelenlétükkel. Így sejthető, hogy a felszínre merészkedő elemeket karácsonykor s egyéb ünnepnapokon visszatessék szép a föld alá, míg alapkiosztás

szerint azonnali éleltől való megfosztást helyeznek kilátásba. Szóval naivan kedves világ ez itt.

Pánikra semmi ok: (tapsot az optimizmus ilyen tén fokának...) minden diktatúra megszűli idővel a maga ellenségeit, hogy azok aztán mindenféle ultrakétes paktumok jegyében kezdjenek azon elmélkedni, miképp is lehetne változtatni a szinten. Nincs ez másképp a Freedomban ábrázolt világ esetén sem: a helyi kétések az igen fantáziadús Ellenállás nevezetű mozgalom kötelékébe tartoznak, s elvárható módon szemmel tartják azon talentumokat, kiket érdemesnek, sőt ajánlatosnak vélnék beszervezni. Főhősnőnk, Angel is felkelti figyelmüket — az indok kifejezetten koherencia-terhes,

hogyaszonnya: „Tetszik nekünk, ahogy viselkedsz.” Hoho. Mit tehetett szegény lány? Felújta a falra, hogy „Ripley Rulez?” — Nna, mindegy — lényeg a lényeg: legelső s legfőbb feladatunk egyáltalán eljutni az

Ellenállás főhadiszállására, hogy csatlakozhassunk az Úgyhöz, ugyebár...

## Ez one

Mint azt a szemfülesek mára képekből sejtteni vélik, a Freedom követő nézetet használ, s furmányos módon a Giants mintájára „wasd”-al irányítgatjuk a



▲ Te Géza...ez a Kandi Kamera!



▲ Ilyenkor persze sehol egy ellenőr...



▲ -Akarod, hogy beszéljünk róla...?

akció s adventure elemeket, jöllehet utóbbiakat azért érezhetően úgy súlyozták, hogy a kevésbé tanult tengerentúli kollégák is viszonylag frusztrációmentes kihívásokkal szembesülhessenek. Példa következik: gyanútlanul besétálunk egy szanált metrószerevénybe, s az ajtó azonnald ránk is csukódik. Hú, atompára: csapdába estünk — az objektívaink újabb ponttal frissülnek: „menekülj meg a scavengerek csapdájából, ha tudsz!” Hát lássuk csak: adott egy lemerült ajtónyitópanel, plusz három lépésnyire van egy ülés, rajta egy ajtónyitópanel-töltővel. Szóval, kemény dió...

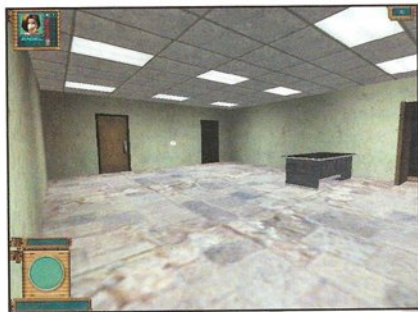
Az adventure elemeket ennek ellenére sem szívesen szapulnám, hiszen tetemes számuknak s szórtságuknak köszönhetően elmondható, hogy valóban színesítik a játékot, s mint ilyen, sikerrel teljesítik célkitűzésüket.

Legmeghatározóbb feladatunk az egyes térképek hathatós felderítése, lévén gyakorta kapunk „találd-meg-őt-vagy-ezt-meg-azt” szerű missziókat. A térképet az „m” gombbal hívhatjuk meg, a számos kezelőfunkciónak köszönhetően pedig hatékony módon tehetjük azt

szereplőt. Az autorunt s az invert mouse-t alaplól érdemes is bekapcsolni, mert a jobbérzésű Ellenálló FPS-hez szokott egere csipőből lelkibeteg lesz a default beállítástól.

A progi alapvetően izléselesen elegyíti az

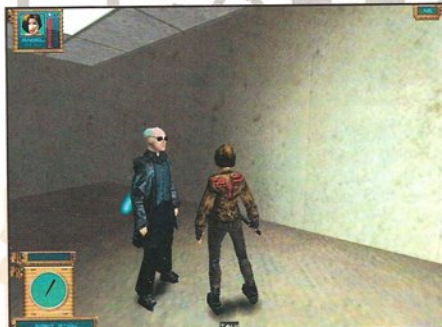




▲ Márpedig én el nem megyek a lakberendező nélkül!

vizsgálódások tárgyává, továbbá itt futhatjuk át aktuális teendőinket is. Az adventure jellegét erősíti az NPC-kkel való konzultáció, melyek során a számbillentyűkkel határozhatjuk meg az általunk preferált kinyilatkoztatást. Persze célszerű az összes topicot ellőni, amennyiben lehetőségünk van erre. Beszélgetni s interaktolni is akkor tudunk, ha az aktuális személyt, avagy tárgyat valami olcsó parajelenséghez hasonlatos „glowgolyó” övezi, a többiek csak a békés statiszta szerepét vállalták be. A felszínre lépve már be kell kalkulálnunk az összetűzéseket is — hát, ez nem valami nagy ördögösség: vagy én vagyok hatalmas Mortal szaktekintély (még ma is tudom Scorpion Brutalityjét, bleeee! ☺) vagy csak rosszul súlyoztak valamit a fiúk, de tény: egy szál gumbóttal vertem halomra hat-hét Békeörzöt már az első körutam alkalmával. Csak trükközni kell egy kicsit: rázúrok, szaladok, rázúrok, szaladok... aztán idővel leül szegényém.

A lecsillítottakat természetesen érdemes átkutatni, ha van rá lehetőség. A nálunk lévő tárgyakat a „q” gombbal nézhetjük meg, illetve vehetjük kezünkbe. Ezen alapszik



▲ Mr. Satriani? Egy autogramot, lesz szíves...

a többiek se maradjanak le, azoknak az „r, f,” illetve „v” gombbal adhatunk utasítást a követő üzemmód bekapcsolására. Vagy, ha szólózni óhajtanánk, akkor szakítsuk meg a láncot: tessék vizsgálni a karakterképek alját!



A sikeres missziót követően újabb eligazítás következik újabb misszió ígéréteben. Itt jön a legjobb: a progi rendszerint több lehetőséget kínál, merre szeretnénk folytatni kalandzásainkat, s ez örvendetes. Nem?!

## És mondd: jól néz ki?

A modellek alapvető megvalósítása a legnagyobb jóindulattal is csak középszerűnek mondható - a polygonokat valamiért igen szűkmarkúan mérik erefelé: az utakat szomorító autósodák mind-mind a helyi sajtólóból szöktek meg, s Angel ölelése is elég szúrós lehet. Mozgásuk viszont tetszetős, kivételt képez a „bengaállat” modell Kingpin szerű „szójjá/be!” dülöngélése, amit itt olyan szinten sikerült túlszírázni, hogy egyértelművé válik: az Idegenek nem óhajtják visszahozni a szeszilalmat.

A dialógusok karakterkezelése

egyébként is az egyik leggyengébb pont: a konzultáló felek mindenféle tekintetnek, csak éppen egymásra nem — gyakori jelenség, hogy Angel még büszkén gesztikuláljat, bizonygatva, kicsoda kidolgozott szereplő ő,

csak a szája van csukva már jó öt másodperce.

A pályaaipitekezés fákó, depresszív mivolta azonban méltó módon tolmácsolja a poszt nukleár — filinget, a textúrafelhasznál pedig kellően gazdag s sokrétű.

(Noha akad néhány borzasztó megoldás ezen fronton is — aki mindenáron csuklani szeretne, vizsgálja meg a Vaultok s a metró reklámfeliratát, hehe...)

A szinkronhangokat nyilván helytakarékossgai megfontolásból alacsonyabb frekvenciákon vették fel mint a videókat, s szerencsés módon elfelejtették ezeket hangerő szintjén egymáshoz keverni. Így onnan sejtethető, hogy video fog következni, hogy a mélynyomó egy óvatlan pillanatban leküldi a hajunkat, hogy aztán kapkodhassunk utána, vagy a hangerő szabályzóhoz — vagy mindkettőhöz, kinek mi tetszik.

A zene korrektnek mondható: szituációérzékeny is, jól hangszerezelt is, szóval alapvetően rulezik.

Mint ahogy az egész progi is rulezik: noha az általa ábrázolt világ elnagyolt, túlonúl is fekete — fehér alapon s viszonyokon nyugszik, s azért igen nagy mértékben hiányzik egy olyan jóféle Deus Exes forgatókönyv — az éppen ebből adódó átláthatósága s emészthetősége révén könnyed, kellemes apokaliptikus ámokfutás ez.

De a Fallout az mégiscsak Fallout maradt.



▲ Nem baj... a pitédet úgyis utáltam.

**Red Storm / Red Storm**  
**PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D**  
[www.redstorm.com](http://www.redstorm.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - kellemes elegy	X - kispohárban		

79%

by GyZ



# ARTUR'S KNIGHT

## ORIGIN of EXCALIBUR



A Szent Grál? Mi nem láttuk. (S tényleg nem látták.)

Létezik egy korai Metallica nóta, melyet H.P. Lovecraft Cthulhu mítosza inspirált, s melynek címe: The Thing that should not be, mely magyarul kb. annyit tesz: „minek nem szabadna léteznie...”. Kellett nekem mondanom, hogy Cryoék összeszedhetnék magukat: alig hevertük ki az Egypt II okozta extralight lelki sokkot, s ők ugyanazon grafikus motorral bedobnak a közönsébe egy újabb adventurét. Ami még nem is lenne baj, hiszen múltkor tárgyalt üdvösként ugyan hiányosságai, valamint szemtelen rövidsége ellenére is szórakoztató darab volt. Csakhogy — mert már most sincsen túl korán elhínteni — a Cryo ezúttal egy igaz, „The Thing that should not be”-t produkált.

Hát szóval nézzük, mi is a szint:

### Egyétek s vegyétek. Ezt is.

Miután rákattintottunk a „New Game” opcióra, bejelentkezik a már megismert habiszi-engine, ám ezúttal a készítő nem kegyelmeznek: immár ugyanis volt lelkük az előre renderelt, „müháromdés” textúráikat valós időben számolt szereplőkkel kombinálni. Az ilyesmi már a kilencvenes évek derekán sem számított forradalmi megoldásnak, miután a szeniális Bioforge nevű cyberkalandozás lefektette ezen koncepció alapjait. A Cryo tehát maximum azzal ünneplhetné magát, hogy „de kérem, a mi kameránk mozog” —

persze a múltkor már kielemeztük, hogy nem mozog itt az égvilágon semmi, csupán

kolosszális átverés áldozatait vagyunk. De nézzük csak, mit alkottak karakter modellezés, illetve karakter — világ illesztés szintjén. Nos, többek között ezért vagyok kénytelen az említett Metallica

vetett. Az ő hangja beszélte el nekem Arthur Király nagyszerű tetteit s a Keresztszal Lovagjainak számos legendáját.”

Ez idő alatt derék polygonrémünk eltornázza magát a Mesterhez, ki

ennek öröme a következő dialógust kezdeményezi az ifjúval: — Jer, gyermekem! Mely történetet szeretnéd hallani ma reggel? Lancelot, avagy Gawain históriáját? — Én biz' egyike sem! Bradwenről, a Vörös Sárkány lovagjáról szólj

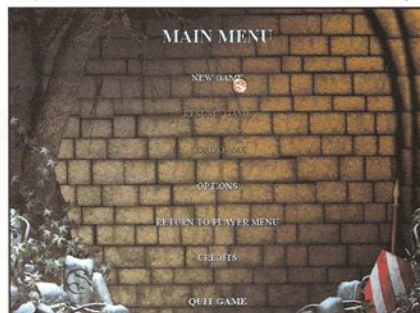
egyzon históriát más szemszögéből s előadásában ismerjük meg.

— Hiszen te magad mondtad, hogy a lovag tettei egyértelműek, s hogy valaki nem cselekedhet valamit s annak ellenkezőjét egy időben.

— Ki tudhatja? Arthur idején a világ merőben más volt, mint napjainkban. Tündérek barangoltak a ködös erdőben, sárkányok vadásztak ismeretlen mocsarak mélyén, s ogrék tuszkoltak szerencsétlenül járt utazókat hatalmas kondérokba, hogy puhára főzzék azokat (jóérzésű fejlesztők itt játszottak volna be valami videót, de legalábbis zenét — ááá, minek az?).

— Igen, igen! Ezt akarom hallani! Ogrék és kondérok, ogrék és kondérok! Hallgatlak.

— Azon időkben a világ két Hatal-



▲ Az utóbbi idők legkímunkáltabb főmenüje

klasszikus címére asszociálni: hát tessék hosszas szemlélődés tárgyává tenni ezt a szerencsétlen, torz, nyomorék polygonalázadványt, mely a játék kezdetekor vonszolja be magát a képbe, s melyet láthatóan két perce hasított ki valami téglatestből egy minden bizonnyal magasan kvalifikált modellező, s mely büszkén hirdeti az őt mozgató matematikai algoritmusok számunkra ugyebár full érdektelen, ám megkérdőjelezhetetlen jelenlétét, s mely a következő történetet beszéli el:

### Mit vétettem, Uram?!

— Az Úr 1428. évében apám, Enguerran de Coucy bácsikámhoz, Champagne grófjához küldött. Gyermek voltam még, s a kastély hölgyeinek inasa képp tevékenykedtem. Túrelmetlenül vártam 12. születésnapomat, midőn tiszteletbeli fegyverhordozóvá avatnak, s végre megismerhetem majd a lovagok legfőbb szabályzó elveit. Ezen áldott nap eljövételét várva minden egyes reggel tiszteletemet tettem Foulque Mesternél, ki a lovagság minden történetét s legendáját ismerte, s számomat ezek közül papírra is



▲ Csá! Te szeretsz itt lenni?

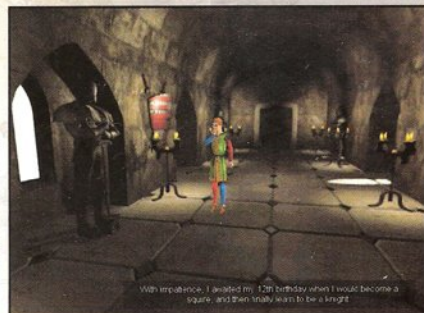
hosszán, Foulque Mester!

— Szerencséd, gyermekem, azon történeteket éppen ma este (lásd később!) fejeztem be. De melyiket szeretnéd hallani?

— Csak Bradwenről beszélj! Senki másról!

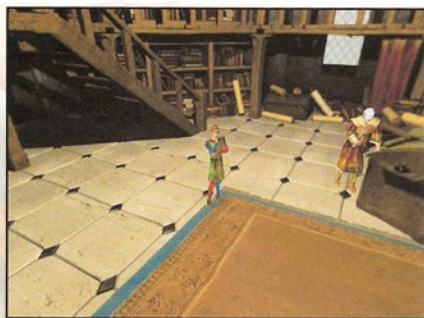
— Ám Bradwennek több története is van. Az ember idővel választások elé kerül, s ezeken keresztül új történetei szülehetnek. Tudnod kell azt is, hogy az individuum történetei aszerint is változhatnak, ha

het. Bradwen esetében két históriát tartunk számon: a galáns lovag legendáját, ki kardjával s szívével övta az ősi idők Istenőnének dicsőségét, s Bradwen, a Paladin történetét, ki szolgálta s védelmezte a Keresztet. Melyiket akard hallani? — Mindkettőt, Foulque Mester! — Egyszerre csak egyet, gyermekem! Válassz egyet most, a másikat



▲ Tudja a Mester, hogy dohányozol?!





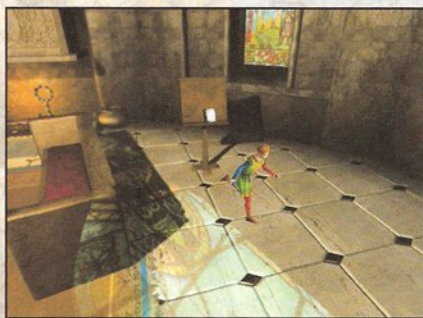
▲ — Mester! A levegőbe irsz!  
— Kuss, még begűnk!

pedig elbeszéltem holnap. A vörös könyvben találd Bradwen, a Kelta legendáját, míg a fehér Bradwen, a Paladin legendáját tárgyalja. Válassz egyet, s hozd ide nekem!"

### Nesze...

Az ötlet, miszerint a program a különböző könyvek kiválasztásával két külön történetet kínál fel, egészen elegáns és figyelemreméltó. Ott kezdődnek az igazán súlyos gondok, hogy a fehér könyvet kiválasztani nem egyszerű, mert — ne tessék nevetni — a program hajlamos megfagyni ezen könyv körzetében, s egyetlen megoldás a programból történő kilépés majd újraindítás. Persze elszánt játékosok többszöri próbálkozás után eltálatíhatják azt az egy pixelnyi beállítását, melynél az új leemel a könyvet — ám ők se feltétlenül jutnak messzire, mert a következő lehetséges lefagyási pont az, mikor Foulque Mesternek átadjuk a kötetet.

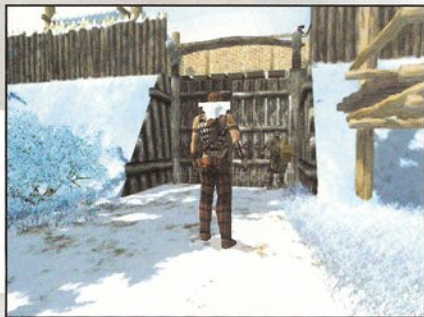
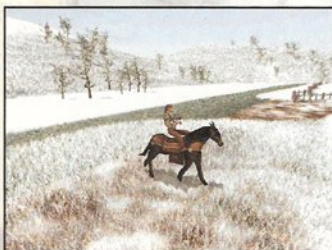
Hogy is néz ki egy ilyen lefagyás — nos, aktuális szereplőnk lecövekkel, nézelődik, de hiába is próbál-



▲ Ess hasra! (yeah, yeah)

valamire, erre kénytelen vagyok azt mondani: nonszensz.

Mikor szakszerű módon kiválasztottuk a preferált könyvet,



▲ Féltre, Jó Lovag! Már a fejed sincs meg...

juk öt interakcióra vagy menetélsre bírni, egyetlen gombra sem reagál, jóllehet a játék lelke s motorja vigan duruzsol. Ez a jelenség sejtethő módon véletlenszerűen képviselteti magát, szét-szórva a játék témérek helyszínén — ha

egyiket a másikra — míg ez idő alatt valami idióta erdő madártávlati képét vizslathatjuk, alul olvashatatlan helymeghatározással.

Bölcs dolog volt az indigókékét rikító zölddel kombinálni. Olyan kicsiségekre sem tellett, mint a kor szellemiségét idéző fontokkal feliratozni a játékot. Miféle betűtípus ez itt? Mintha csak egy mosópor site-jára sodort volna minket a Jósors.

A kezelőfelület (jobb egérgomb) minden esztétikát s áttekinthetőséget nélkülöz, míg szereplőink pár polygonos mivolta riasztó módon üt el az

Egyipt II színvonalát meg sem közelítő, közepeszerű renderelt textúráktól.

Legnagyobb félelmem az, hogy a Cryo elkezdi a habiszti-enginere való tömeges fejlesztést, hiszen ha emlékeim nem csalnak, láttam ebben a rémálomban valami utalást, amely további epizódokat enged sejtetni a későbbiekben Camelot monda-körben. Általános an gyenge produktum ez: mintha csak valami teszterverzióval szerencsétlenkednénk, bizonyos gombok meg-

lenkednénk, bizonyos gombok meg-

**Cryo Interactive / Cryo Interactive**  
PII 233 (P200), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D  
[www.cryointeractive.com](http://www.cryointeractive.com)

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - uninstálálható	✗ - több nincs		

39%

nyomását követően mindenféle bios-menükre hasonlító téglalapok villannak a játékterbe, rajta az aktuálisan futó matematikai s informatikai algoritmusokkal. Hehe.

### Hát nem süli ki a szemetek?

Nagyon remélem, hogy a Cryo nem az eladási listák s felmérések átböngészése után vélte úgy, hogy harmatgyenge motorjuk létezőgusult elem a piacon, hanem csupán egyszerű kockázatnak Tifettel és Arthurékkal. Hát Tifetet még megemelttem. S noha a Gyalogallop-

pot, és azt a nyuszkot a vizezevűből is nagyon kedvelem, de Cryo féle tolmácsolásban egyszerű s mindenkorra tessék engem ezzel békén hagyni! Adós vagyok egy aprósággal: ha az ifjú reggelente látogatja a Mestert, akkor miért mondja azt az eredeti szöveg szerint, hogy ma este fejezte be Bradwen históriáját? Újabb mínusz öt százalék, hehe...

by GyZ





## Ki ez, és mit akar itt?!

**H**ány szurrealista kell, hogy becsavarjanak egy villanykörtét? Hát ugye kettő: egyikőjük beteteri az izót, míg a másik színes karikákat dobál a fürdőkádba. Mint az pillanatokon belül világossá válik, a The Gift készítői is úgy látták helyesnek, ha elvontra veszik a figurát. Ennek fényében/árnyékában fogant már a kerettörténetet bemutató videó is: a proggi központi alakja egy jó 200 kilós öreglány, aki minden bizonnyal valami nagy gonoszágton törri a bűráját — ennek természetére természetesen nem derül fény —



▲ Ugye nem arra készülsz, amire gondolkodok...?

ám valami problematika adódik felülton: a gépterem egyik terminálja riasztást jelez, minek látán a kövér néni mindenféle kétes szavakat sug maga elé: „Óh ne, őt is elkapták! Ó volt az utolsó, húúú, most mi lesz?” Vált a kép, s egy igen sajátos kompánia társasági életébe nyerhetünk bepillantást: néhány részeg idióta egy sarokban szkanderazik, míg a földön egy leépült fickó kockázik egy élőhalott csontival. A harmóniát s vidámságot a kövér asszonyság impresszív belépője törri meg — a többiek alázas viselkedése egyértelműsíti, hogy a néni lesz a kétes üzelmek értelmi szerzője. Rövid távolságmérést s napi szemlét követően a



vénlány jelzi, hogy a kialakult helyzet egy önkéntesért kiált, aki majd „visszamegy oda.” Persze sejthető, hogy önkéntesek nemigen akadnak — a viking harcos pl. egyenesen könyörgőre fogja, csak hogy ne kelljen újra „ott lennie.” A terhes hatásvadászot romba is dönti a Gift, aki

kotélkeverői minőségében érkezik balról, s aki jelzi, hogy ideje jött az ivászatnak. Szegény vörös kis párára le is csap a vénlány, s valami módfelett előnyös üzletet ígérve neki, átinvitálja a gépterembe. Itt egy diktafon várja, hogy „bekapcsolódhasson a tárgyalásba”. Egy bizonyos Lolita szól Gifthez a szalagról, aki fordorlatos, édes szavaival pillanatokon belül magába is bolondítja a vöröst trollt. „Óh Hercegem! A játék végén rám találsz.

Míg ideérsz, dobok egy hátast, de tudnod kell, hogy csököd új napra

ébreszti bágyadt elmémet, óóó... ha tüzes csököd ajkaimat éri, elnyered szerelmemet is. Siess hát, Hercegem, siess...”

A Gift furcsa hangokat produkálva ugrál egy kicsit a széken, majd: ...siet.

### Vörös Trollt a Szerelm Nyomában...

Hogy kiderül-e, mit kavár a néni a háttérben, s hogy a Gift végül elnyeri-e Lolita kegyeit, csak rajtunk múlik. A proggi az alábbi perifériák felvonul-tatásával próbál minket maradásra bírni:

Hátba bámulós kamerakezelés, mely a régi megvalósítás jegyében mindvégig a főhős alfelére tapad. Mielőtt belelovalnánk magunkat a gyakorlati teendőnkbe, áttekintjük a Gift képességeit: mint minden jól nevelt, „3<sup>rd</sup> person hírot”, úgy a Giftet is a kurzorgombok segédelmével bírhatjuk menetelésre, míg a numerikus 0-t is lenyomva aktiválhatjuk az oldalazó üzemmódot. Controll ugrik, Shift megdorgál. Van

ez a bot a Gift kezében.

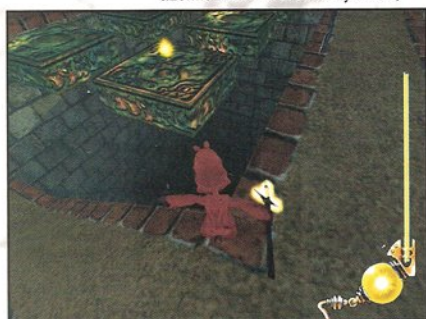
Ez lenne első számú fenyítő-eszközünk, melynek egy-két suhintásától a legtöbb ellenséges elem hajlamos is lesz megborulni, illetve segítségével Bubka nyomdokaiba is léphetünk: ehhez csak futás közben kell ugrást kezdeményeznünk. A bot egyéb képességekkel is bír: összesen hat féle és színű Power Markert ismer a játék, melyeket viszonylag nehéz eltávolítani, lévén méretesek s Power Marker formájúak. Egy efféle képződmény közelében a botot megszálja az aktuális színhez illetve Markerhez tartozó speciális képesség. Így a sárga szín fényenergiával tölti fel botunkat, míg pl. a vörös hatására összetöporodunk, s le is lassulunk némileg. A zöld Power Markert nem szeressük, mert ezek azonnali kioltást eredményeznek,



▲ Oké, oké - megadjuk magunkat!

Space-szel hívhatjuk meg, a Tab pedig belső, rögzített nézetre vált, amolyan Grinch módra. Ez fontos lehet a tájékozódás miatt, hiszen a követő nézetet sajnos nem áll módunkban kellő szabadsággal kontrollálnunk. Már a második szinten szerencsénk lesz a Shadow Gunhoz. Ez egy fegyver, melyet szintén belső nézetből vehetünk használatba. Az egyetlen ronda dolog, hogy nem érdemes, mert használhatatlan. (Lásd később.) Hősünk alapvető feladata nyilván a szintről-szintre való végigszáguldozás. Amolyan hi-tech milióból férhetünk hozzá az egyes szintekhez az itt fellelhető lift segítségével, ám a már teljesített szinteket is érdemes lehet újra végigjárni, ennek értelme pedig az elvesztett életek pótlásában keresendő — lévén ezek újratermelőnek. Akadnak a pályákon különleges bonusok, melyeket nem árt szépen összegyűjtögetni. A szaturnusz szerű bonuszokat pl. tízesével mérk szintenként, együttes birtoklásuk esetén pedig több energiánk lesz. A különféle színű bogók pedig értelemszerűen a Gift botjának feltöltésére használatosak.

Fájdalom, de a pályaeépítkezés olcsó



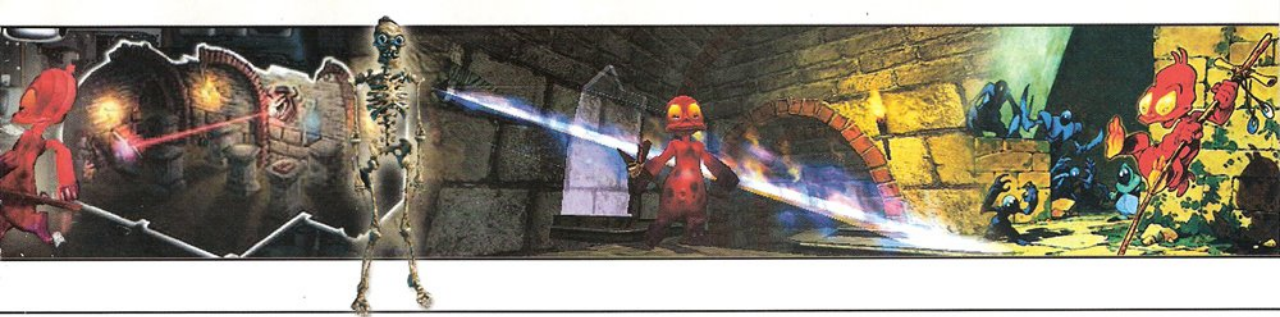
▲ Tedd meg! Jobb lesz mindenkinek.

s elszívják az esetleges képességeket. Erős a gyanúm, hogy ezt a Power Marker szisztémát valami csuda nagy dolognak szánták a fejlesztők, de sajnos fele annyira sem nagy ötlet, mint amennyire hitték, hogy az. Az aktuálisan hozzáférhető képességet a



▲ Nem fog sikerülni, nem fog sikerülni!





▲ Őrjétek: itt egy Power Marker

harmadik szinten, ha nekem éppen ahhoz van kedvem, s ha már eljuttam odáig. (Annak ellenére is, hogy számtalan életet szedhetünk össze extrák formájában.)

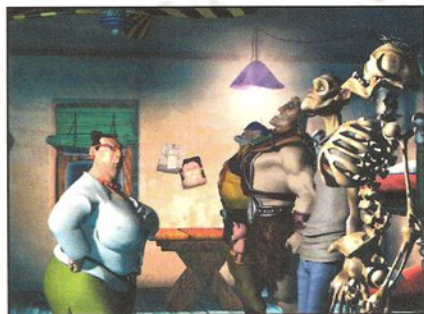
### Grafika, zene, meg minden

Noha láthatóan sok energiát fektettek a grafika, a környezet mégis nyomozható módon egyhangú s eseménytelen. Főhősünk ennek tetejében

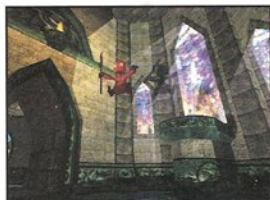
meglehetősen szerencsétlen egy trottil: lassú, eseten, s mozdulatai

s teljes a siker. Ez még jó is — lehetne... De a fejlesztők úgy vélték, van ez akkora poén, hogy háromszor egymás után is jókat lehet rajta röhögni, hát sietősen elsütöték ugyanezt a további kapcsolónál is. Szomorú.

Itt kell értekez-nem a Shadow Gun használhatatlanságáról: nem szívesen esnék túlzásokba, de az ellenséges elemek s a munióió ütközésvizsgálatának színvonala tart a nullához. Vannak ezek a jópofa



▲ Nos, ki tette meg a Pílótakekset? Csontil...?



mivolta igen rövid idő alatt kedvünket szegi: a Giftben általános gyakorlat a „nyomd meg a gombot majd menj vissza az ajtóhoz” koncepció, míg az egyes akadályok, nehezítések kiegyensúlyozatlansága s általános ízléstelensége bizony előrevetítheti a CD törőgetést, de legalábbis a játékkal való behatóbb ismerkedés azonnali beszüntetését. A legnagyobb gond mégis az, hogy a készítők csak azért is mellőzték a tetszés szerinti save lehetőségét, jóllehet a játék színvonala messze elmarad attól, hogy alapjuk lehessen azt feltételezni: „majd újra megpróbálja a Gézuka...”

A prói kezességére jellemző, hogy — mint már sejtető — nem állí életket számolni. Az ilyesmi manapság maxigáz, elvégre engedéssék már meg, hogy hónapokat bénázzak a



javarésze minden dinamizmust nélkülöz. Ugrásnál kifejezetten jól jön a leérkezést szignózó kereszt, lévén igen nehéz megsaccolni, hol is óhajta letenni tottyadt fenekét a Gift. Talán érezhették a fiúk, hogy kevés lesz ez így, hát sietősen megpékelték kétséges alkotásukat némi olcsó humorral. A Vörös Mesiasis igen gyakran mutat be spontán beégéseket — lásd, mikor a Shadow Gun felvétele előtt lefordul az állványról — hehehe, bele is szakadok — vagy mikor a kapcsolóval szerencsétlenkedik: nem megy fel-fel, hát csalódotan abbahagyja — majd megpróbálja lefelé is,

lények, feltartott kézzel — meglehetősen agresszív társaság, akik érintésre azonnal ölnek. Nna, pl. őket lehetne temporálisan (!) kivonni a forgalomból ezzel a fegyverrel. Igen ám, de hiába irányítjuk egyértelműen a testükre a célkeresztet, a golyó tizből kilencszer ártalmatlanul pattan le, hiába is szántam több órát a probléma természetének feltárására.



Az már tényleg csak a kukacoktól hemzsegő cseresznye a Gift jóféle koktéltján, hogy rendszerint nemigen kapunk háromnál több golyót, így ezek elővése után caplathatunk vissza munióióért.

A zenének vannak jobb s rosszabb pillanatai. A főcímmzene mindenesetre ultraciki, talán az ősrégi erotikus logikai játék, a Logo zenéjére emlékeztet leginkább. Szinkronhangok szempontjából egyedül Lolitától voltam elragadtatva — tőle viszont nagyon! Összességében a Gift egy igen megkésett darab, noha erős a gyánúm, hogy ezelőtt egy évvel sem tudta volna megregulálni a stílust. Nem baj, mert a Grinch ez már volt szíves megtenni. Ezúton tolmácsolom hát a Gift felé a Zöldség vélekedését: „Totyogjál szépen haza, publi!”

by GyZ



▲ Üssed te is, üsséd...

Cryo Interactive / Ekosystem			
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D			
<a href="http://www.gift-game.com">www.gift-game.com</a>			
LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - remek árnyékolás	X - álmósító játék		
			70%



# The of the TYPING DEAD



## Gépelj, vagy véged!

**M**i lehet szórakoztató abban, ha egy célkeresztet irányítva szorgoskodunk a minket zaklató elemek bensőségeinek kiontásán? A leleményes fejlesztő bácsik már hosszú éveket ezelőtt ráébredtek, hogy ugyanezen kérdés feltehető oly módon is, ha az első szó után beszúrunk egy nemet. Megközelítésük helyességét igazolni is látszik ezen eltelt évek tapasztalata, hiszen a „célkeresztrelgetősdi” mára már az egyik legnépszerűbb s egyben legröhejesebb módja a játéktérben való hatékony létezésnek: gondoljunk csak azokra, akik zsírátterpeszben állnak neki a durrogatásnak. Az ősi főfennetek nyomában — itt van két cím, páratlan felkészültség bizonyosságaként mintegy: Operation Wolf, Line of Fire — szerencsés módon egyre ütősebb darabok érkeztek, míg a Sega is felismerte a műfaj széleskörű lehetőségeit, s a Virtua Cop sorozattal gyorsan meg is alapozták saját „célkeresztmitoszukat.” Majd jöttek a PC-s változatok, s sokan elvonulának lődözni. Az arctalan rosszfiúk kilyuggatása azonban csak bizonyos ideig jelent páratlan újszerűséget, így a kilencvenes évek végén a House of the Deadben a gensztereket zombikra, míg a városokat enyészetszagú, gótikus

kastélyokra cserélték. A koncepció ugyebár változatlan maradt, s nem maradt el a PC adaptáció sem. (Nekem meg is van, blee! ☺) Ám egy böcsületes kiadó legalább két bőrt húz le a kövér rókákról, így nem meglepő, hogy a játéktérben már ott figyel a „még-sebb-

jellemformáló hatása lehet a proginak: kezdetben nem árt minden beállításat a legkönnyebb fokozatra venni, mert a Typing of



▲ Némhá...ez stílel jón ki rám!

jobb-brutálisabb” második epizód is. Egy ideje már rettegtem a PC-s változatot, s az most meg is érkezett — ám egy akkora, s módfelett elegáns csavarral tette ezt, hogy arra csak annyit mondhatok: óh!

### „Derizno” stukker...

A Typing of the Dead — tessék megkapaszkodni! — egy úgynevezett készségfejlesztő program. Mint az a címéből is sejthető, a játékkal csiszolható készségünk a gépelés lesz. A vonagló zombik s egyéb rémségek mindegyike egy táblával érkezik a képhe s tör életünkre, a mi feladatunk pedig az aktuálisan látható táblákon szereplő szavak minél gyorsabban történő begépelése. Ha egy szót sikerrel bepötyörésztünk, annak tulajdonosa üdvözlendő módon át is lényegül hűscafatkupacba, ám nem adódik sok időnk ennek örövendezni, hiszen a progi csipőből két-három újabb élőhalottat dob be, természetesen még alamuszibb

szavakkal. Többen képesek magukat — hozzá hasonló módon — a billentyűzet démonainak, így az ő számukra kifejezett



▲ Im, az Emperor. Rendkívül izgága tickó...

the Dead által értelmezett professzionális szint — igen helyesen — valóban a professzionális szint, melyet alighanem csak a

helyezett (Mely billentyű mibenléte, a keyboard nyelvezetének függvénye ugyebár). Minden ujjknak meglesz a maga kis munkaköre, így pl. bal kezünk kisujja felelős a „Q, A, Y, W, S, és X” betűkért is. Az „Igazán Tápos Tájpor” pedig nem is méltó a nevére, ha nem a

megadott modellel próbál érvelni — lévén sejtethető módon ez lenne a professzionális gyakorlat, s mint ilyen, az ehhez való ragaszkodás nyithatja meg a tíz ujjal való gépelés kapuit előttünk. Persze senki sem születik gépirvittuóznak, s nem is csak nekik készítették a progit —



▲ A Gizl szerint jó fej vagy...

tíz formás ujjacskával klimpírozó gépirónék üthetnek meg. No és azok, akik észrevétlenül is fejlődni fognak a progi nyüstölése közben, hogy végül már ők is úgymond „vérből gépeljenek.” A tutorial elvégzése itt nemcsak hogy ajánlott, hanem szinte már kötelező jellegű, amennyiben érdeemben akarunk szerepelni a zombik ellen. Itt ismerhetjük meg a legalapvetőbb trükköt, úgymint a Home Position: ennek értelmében bal kezünk ujjait az A, S, D, F, míg jobb kezünkét a J, K, L, s az L melletti billentyűre

így természetesen azok is páratlan mókára számíthatnak — úgy két percig, hehe — akik csak nagyon nagy megerőltetéssel képesek elszakadni az egyujjas pótpötytyől, hiszen a zombik egy része az első betűkből adódó roncsolódások révén



▲ Ez egy Mini Morris.







▲ Óóó...Szintén Pálpusztáról?!

kényszerűen bevárja, míg kivégezzük őt — ám míg vele bénázunk, addig az oldalról nyomuló haverjai már tolonganak egy nyelvespusziért. És az nem tőkjő. Elmondható tehát, hogy amennyiben egyenletes tempóban klimpirozzuk a megcsípött élőhalott szavát, az már nem jelenthet sok veszélyt számunkra, s rövid időn belül már neki is kezdetünk a spanya amorfizálásának. Ám a bénázkodás előbb-utóbb elkerülhetetlen életvesztéshez vezet. Egyszerre igen inspiratív, valamint figyelmes megvalósítás, hogy a program életekkel jutalmazza a hibátlan produkciót: minél több szót gépe- lünk be hibátlanul, annál magasabbra szökik a bal felső sarok „Perfect” mutatója, mely maximális feltöltésével bonusz élet úti markunkat. „Mi?! Megezzi a prógi a hibás szavakat?!” Dehogyan eszli! Még csak az kéne. Ha melléütünk, egyszerűen csak gellert kap a betűlövődék, s ártalmatlanul pattan le a falról, az aktuális szó pedig megmarad formájában tündököl egészen addig, amíg rá nem nehezédünk annak soron következő karakterére.

### Játékmódok, Főmonstrék

Adott a játéktérmi hagyományoknak megfelelő, valamint az eredeti változat



▲ A Moralista

is. A 6 fejezetet számláló cselekmény végjátékát csak a legtapasztalabbak tekinthetik majd meg — hogy én megtekintettem-e már, az maradhatna az én titkom, de elárulom: nem...☺ — ugyanis sunyi módon az utolsó fejezet csak az ötödikből érhető el, mely már

lelke példaértékű módon muzsikál: szeressük!  
Itt van a Boss mod is, ahol a már elnaspángolt főmonszterekkel csaphatunk össze újra s újra, hogy egyre rövidebb idő alatt végezzünk velük, amennyiben ez fontos nekünk. Mindenesetre gyakorlásra is elsőrangú foglalatosság. E főmonszterek elmaradhatatlan kellei a Sega



▲ Drágám, megjött az új kertész!

önmagában is igen szigorúra formázott. Ugyan eljutottam az Übertáp Emperorig — csináltam is róla nektek képet, hogy örüljeteek — ám addigra rendszerint olyan állapotban voltam, hogy a Császár legelső dupla kinyilatkoztatása rámutatott, milyen hasznos is a Drill játékmód: itt nyílik lehetőségünk a technikánk csiszolására, számtalan mód segítségével. Vannak itt kifejezetten a gyorsaságot, a pontosságot, avagy a döntéshozást fejlesztő gyakorlatok is. Minden menet végén szívmelengetően részletes elemzést készít a gép legutóbbi

egyetlen hibát sem engedhetünk meg magunknak, mert az rögtön ránk is zúz egyet. A Kabuto méreteivel vetekedő, lánccűrűszes óriászombi pedig méteres hosszúságú mondatokból álló anekdotákat, vicceket „mesél” nekünk, míg a rendkívül ingerült Cthulhu monszter betűit csak akkor tudjuk begépelni, ha felnyílik a mellkasa. Vagy itt van a hydra, aki egyértelműen perverz: kérdéseket tesz fel, s nekünk a három megadott választból kell begépelnünk a helyesét, mielőtt még lecsapna ránk. Hehe. Legyen Ön is Milliomodik, aki bele-tette a monitorba a kijáborodot...

### Hogy is nézünk ki?

A prógi az eddigi legszebb s legerőteljesebb Sega shooter konverzió, jöllehet nem áll módunkban a



▲ Önök is a válogatásra jöttek...?

shootereknek, kik megdorgálása embert s billentyűzetet próbáló feladat: az első epizód Magician nevű rémsége, pl. itt is feltűnik, mint a Császár jobbkeze, a vele való összetűzés során pedig

grafikát hangolni. A felbontás s színmélység így 640\*480\*16, magasabbat s élénkebbet kérni sajna nem tudunk.

A mai PC-ken már nem múlna, futtatnák 6k ezt 1024\*ben is, 32 bittel — ám a Sega nyilván nem óhajtja maga alatt vágni a fát, s feleslegessé tenni a játéktérmi gépekre való buzgó pénzdobálgatást. Ezzel együtt a látvány minősége tart a játéktérmi színvonalhoz — elérni pedig nyilván a szándékos butítottság okán nem tudja azt.

A zene a szokásos, Segás agyatlan döngölés, néhol a tudatalattinkra ható izléses villanásokkal: ilyen pl., mikor leáll a zene, s pár másodpercig csak valami irtó magas, kitartott hangot hallunk, mint mikor haragszik egymásra a gitár és az erősítő. Laza. A kamerakezelés, a térképek dinamizmusa s kidolgozottsága mind-emellett felveti bennem a kérdést: Segáék miért nem csinálnak valami jóféle FPS-t? Láthatóan lenne hozzá alapanyag. (Meg tesztér is, hohho...)

by Gyz

Empire Interactive / Smilebit - Sega  
PII 300 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D  
[www.typeordie.com](http://www.typeordie.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - Ilyen még nem volt!	✗ - De most már van...☺		

95%



# smertető **RESIDENT EVIL 3** NEMESIS

## A zombikat lelövik ugye?

**É**n még emlékszem arra a kora nyári napra, amikor kezdő konzolozként kezembe kaparintottam a Resident Evil című játékot, melyről valóságos órákat zengett a PSX tulajdonosok apraja-nagyja. Majd beleoldultam, amikor a súlyos tízezrekért megvásárolt program az első bejelentkező képernyőjén a memória kártyát kezdte követelni tőlem. Éppen ezért nekifogtam a föld mélységeiből újabb ötezer forintnyi tökélet előbányászni, hogy hozzájárjak az áhitott adattároló egységhez és elkezdhessem életem egyik legnagyobbjátékát. Szóval, miután a bátyám kölcsönadott (soha nem adtam vissza neki) nem csak jómagam, de még a jó öreg PC-s haverok is nálam éjszákaztak, és igencsak messzire hajították a Doom-ot és a Duke Nukem-et (legalábbis egy időre). Nem is csoda, de a konzoltól történő elhatárolódásukat kirekesztve még őket is lenyűgözte ez a csodálatos hangulatú program, alig győzték kicsavargatni egymás kezéből a control padot. Aztán ahogy a hónapok teltek múltak, én szépen átlövagoltam a PC-re és őszintén mondom, hogy szó szerint sajnáltam az addigra már tucatnyi alkalommal végiggyűrt Resident Evil-től történő elszakadásomat. Szerencsére a játék átírata néhány hónappal később elkészült, így mindannyian újra élvezhettük a zombi gyilkolás és élőhalott boncolás varázsát, persze csak a játék keretein belül. Az ezt követő második rész tette fel a koronát az egészre, ahol egy, az első részt nagyszerűen követő játékmenetben, valamint az első rész szinte észrevehetetlen hiányosságait javították ki a Capcom programozói.

### Nyugi! Lelövik!

Egy kicsit elbizonytalanodtam, amikor a főcímet kellett papírra vetnem,



▲ „Dupla dinamit”

ugyanis eme program éppen három egymástól eltérő megnevezése is ismeretes (Last Escape, Biohazard III, Nemesis). Később aztán egyik jó barátom felvilágosított, hogy a program Amerikai, Japán és Európai verziója mind különböző címmel jelent meg, ezért van ez a kis kavardós. Azért senki se gondoljon arra, hogy az eltérő címek valami más játékmenetet is takarnak, mert tudomásom



szerint mindegyik játék ugyanarról szól, és a történetben sincs eltérés. Na, de ne szaporítsuk a szót, hanem ugorjunk a középsébe.

Csak úgy patognak az üres töltényhüvelyek a betonon, miközben testek zuhannak egymásra, fejek pukkannak szét érett dinnye módjára, a testrészek pedig falevelekként hullnak a gyilkos golyózáporban. Azt hiszem ebből a kis bevezetőből már kiderült, hogy ezt a részt jóformán az akciórészek teszik ki és jóval kevesebb alkalmunk lesz elménk csillogtatására a különböző logikai részekenél. A játék a már ismert Raccoon City-ben játszódik, ahol az Umbrella vegyi fegyver gyártó cégtől kiszabadult halálos vírus szedi az áldozatait a békés lakosság körében.

A cég megróbálván kijavítani a szörnyű hibát, speciális alakulatokat küld a helyszínre, akik meglehetősen



drasztikus módját választják a rendtevének. Szépen elkezdik halomra lőni a lakosság maradványait és mikor a hullahegy, már kezdi eltakarni a holdat, berobban a játékba egy régi ismerős. Jill Valentine. Ugye ismerős a kis hölgy? Ő nem más, mint az első részből már



▲ Hol lehet az a mocskos pincér?

a Hard, illetve az Easy mód. Már a nevében is benne van, hogy ezek a két nehézségi fokozatot jelölik. A Hard mód körülbelül a sima normál játékmenetnek felel meg, míg az Easy inkább egy kirándulásnak minősíthető a Resident Evil világban. Eme utóbbi játékmenetnek választva, szinte semmi nehézségbe nem ütközünk a játék folyamán. Már az első pillanatban egy bazi nagy gépfegyverrel kezdünk, rögtön egy szoba mellett, ahol azonnal ki is menthetjük a játékot. Természetesen itt is az írógépet és a hozzá tartozó szalagot kell

▲ Két fejet, egy lövéssel

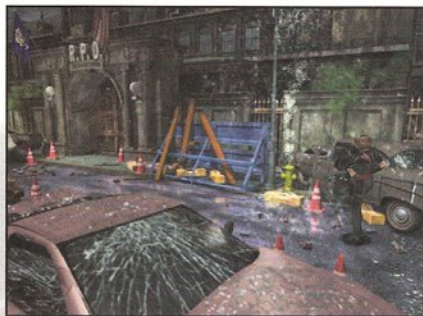
ismert S.T.A.R.S. különleges rendőri alakulat egyik tagja. Az első részben ezeknek a férfiaknak és nőknek volt a feladata, hogy kiderítsék mi történt az Umbrella egyik titkos bázisának közelében (na és persze magán a bázison). Az új részben Jill, a túlélésért fog küzdeni és feladatai kimerülnek a folyamatos élőhalottakon történő lögyakorlatok és a kulcsok, biztonsági kártyák keresgetésében. Nos szegény Jill kialakításánál, még mindig „vegyük a PSX verziót és simán nyomjuk át PC-re” koncepció dominált. Szégyen, hogy milyen kevés poligon-t használtak fel a karakterek kidolgozásánál, legalábbis a manapság forgalomban lévő videó vezérlők képességeit ismervé. Egy valami azonban szó szerint meglepett. Mégpedig, hogy a Pre-Renderelt háttérre végre nagy

felbontásúak lettek és végre eltűnt az a mocskos 320x200-as gagyli felbontás, melyet sajnos a FFVIII-nál is „megcsodálhatunk”. A programot kétféleképpen is elkezdhetjük. Ezek



használnunk. Nem kell félni, mert a szalag soha sem fogy el, végtelen. A fegyverünk dugig van lőszerrel, valamint a tároló ládánkban rögtön ott vigyorgor két teljesen teli tár, plusz egy Beretta a hozzá tartozó rakás lőszerrel, Colt Python és jó néhány spray, melyekkel gyógyíthatjuk magunkat. A későbbiekben lépten-nyomon lőszerbe és új fegyverekbe botlunk. Nekem már az elején annyit jutott ezekből, hogy néhol ott kellett őket hagynom, mert nem volt elég helyem a cipeléshez. A Hard fokozaton ezektől az előnyöktől elbúcsúzhatunk. Itt minden egyes golyó ki van számolva, jóval kevesebb a megtalálható lőszer és a gyógyító cucc. A különböző fegyverek sem hullnak az ölnökbe, néhányukat hosszú idő alatt kell darabokból összeraknunk, vagy még ha meg is találtuk őket, igen kevés a lőszer hozzájuk. A játékban





▲ Egy esős vasárnap délután...

szép nagy bebarangolható területek vannak. Az első körben rögtön körbejárhatjuk a városka néhány utcáját és háztömbjét. Néhol bezárt ajtók állják utunkat, magától értetődően az ide tartozó kulcsok felkutatása és az innen történő továbbjutás az elsődleges célunk. Nem kell félni, hogy eltévednénk vagy elakadnánk a játékban. A történet lineárisan felépített, azaz addig nem tudjuk elhagyni az adott területet, amíg minden feladatot el nem végeztünk. Az utcákon ugyan többfelé is el lehet menni, de nagyobb területeket nem kell bejárunk, mert az úttorlaszok, (hullák) roncsok lezárják előttünk a nagy területeket. A játék 7 nagyobb helyszínen játszódik (és azon belül 30 helyen), melyeket a történet előrehaladtával folyamatosan bejárhatjuk. Az irányítás egészen egyszerű, külön gombokkal célunk, lövünk és futunk. Az egyik nagy negatívum viszont pont itt fedezhető fel, ugyanis én képtelen voltam a gombok újra konfigurálására, azon egyszerű okból, hogy a játékban erre sehol sincs lehetőség (megszoksz vagy megszoksz). Ugyan ki lehet kérni a gombok listáját, de azokat átállítani sajna nem

lehet. A felszereléseink között azonban üdvözölhetünk néhány új tárgyat. Ilyen például a töltenyek legyártására szolgáló prés. Ehhez löport kell gyűjtenünk, amit aztán kombinálva a présrel máris hozzájuthatunk néhány új skulához (ezekből több

fajta is gyártható, savas, dum-dum stb). A széllehető tereptárgyak is újdonságként hatnak. A különböző ponton elhelyezett benzineshordók és gáztartályok segítségével jó pár töltenyt megspórolhatunk, ha egy csapat zombit elcsalva egy ilyen hordóhoz szépen a szájukba robantjuk azt. Azért vigyázzunk, mert ha túl közel vagyunk, mi is összedeshetünk néhány koromfoltot (nem is beszélve a hólyagokról). És végül a drágalátos főellenség. A végső célő arcának „anatómiai átrendezése”, ami inkább idegesítő, mint nehéz feladat (de azt tapasztaltjátok meg inkább élőben).

### Summárum:

Ha mindent összevetünk, az én számomra nem hozta a játék a két első rész varázsát. Jó jó,



▲ ...és akkor az orrommal megfejttem a térdét...

de azért valami mégis hiányzik az egészből. A hangulatra ugyan panasz nem lehet, de talán egy idő múlva kicsit unalmassá válik az egész. Sajnos minden egyes fejtőrő és logikai rész a két előző epizód mintájára készült és szerintem ez egy kicsit gáz. Egész

egyszerűen nincs semmi újítás a programban, minden a két előző részt idézi fel bennem. Talán annyi a különbség, hogy a két játékmódban van egynéhány eltérés (bizonyos helyeken, ahol találtunk valamit, a másik módban semmi sincs vagy más cucc található). Ezen kívül a történetben néhol kapunk egy felajánlást arra vonatkozólag, hogy mit szeretnénk tenni az adott krízishely-



tulajdonosok ne kapcsolják be a grafikai beállítások menüben a texture alignment-et, mert



▲ A tűz már megvan, csak egy kis hús kell a sütögetéshez

zetben. Ez általában egy könnyebb és egy nehezebb megoldást ajánl fel a számunkra, melynek a játék végi pontozásnál láthatjuk meg a különbségét. Minél többször választjuk a nehezebb utat, annál több pontot kapunk. Végül a gépigény és zenei és hanghatások vannak hátra. Az mindenképpen jó hír, hogy egy Pentium procí és egy sima voodoo I-esen tökéletesen fut a játék. Azért megemlítendő, hogy az Nvidia

valószínűleg senkinél sem jön be a „varázslatos kockás képernyő” effekt. A hanghatások jól eltaláltak (mint minden Resident programnál), de egyetlen 3D hangszabványt sem támogat a program. Ennek ellenére a horror rajongóknak egy kötelező darab a Biohazard, őszintén megvallva jómagam is elszórokotam vele.

-Uriel-

EIDOS Interactive / Capcom  
 PIII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!  
[www.residentevil.com](http://www.residentevil.com)

LÁTÁSVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>izgalmas játékménet</li> <li>jó hanghatások</li> <li>fordulatos cselekmény</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gagyi a grafika</li> <li>másodsorra már uncsi</li> <li>rövid</li> </ul>		

78%



# BLAIR WITCH III ELLY KEDWARD 1786



## Démonűző cserkészalandok

Hallga csak, mikor a túlábú démonok neszeznek. Ereimben megfagy a vér, félelem szorongatja testemet. Tudom, hogy harcot kell vívnom, felvértezett az úr életem célja szembeszállni velük.

Nem ismerem a gonosz arcát, nem láthatja senki. Kiegészzer belenézett, a látványt nem volt képes elviselni. Lehet harcom értelmetlen, hiszen én is ilyen módon járok. Egy halom porrá válik testem, s letette ott lebeg az átok.

De ó jőji, haragvó angyal! Fekete szíved telve rettentő haraggal. Kiterjesztett szárnyadon megcsillanó fény szebb, mint ezer tűzben égő hajnal.

Segíts a harcot felvenni velük, segíts szolgádnak hogy legyen kitarítása megállítani démoni erejűk. És ha majd sebekkel tarkított testem megpihen a vérázattal hóban, többé már nem kell félnem, mindig velem leszel rosszban s jóban.



Joshua Stone fráter részére. Baltimore, Maryland. 1786. Február 19.

„Drága barátom és mesterem! Nagyon restellem, de ez év tavaszán nem tudok elutazni meglátogatni önt és a kedves családját, mint ahogy tettem azt minden évben. Szívem tele van reménnyel, hogy levelem jó egészségben és biztonságban találja önöket. Az ok, amiért távol maradok, sok álmatlan éjszakát okozott nekem az utóbbi időben. Hogyan is kezdhethém elmondani önnek, miként tévelyedtem el az ördög zegzugos ösvényein?

Reménykedem, miként rövid beszámolómló átírtotta, képes lesz nekem a távolból is erőt sugározni, hogy újra megjellem a helyes utat. Iszonyú hírek jutottak el hozzám egy apró városból, ahol ördögi események ütöttek fel a fejüket. Ártatlan gyermekek tűntek el titokzatos körülmények között, melyek létezését a helyi előjáró és a városka papja sem képes megmagyarázni. A polgárok közül szinte mindegyik elmenekült vagy elrejtőzött, de azok, akik maradtak sem jártak túl jól. Már három asszonyzemélyt is felakasztottak boszorkányság vádjával, mire a különös események

mibenléte egyetlen személyre terelte a gyanút. A városka közeli erdejébe száműzött nőszemélyt Elly Kedward-ot gyanúsítják a már fél éve tartó borzalmakért. Állítólag a nő már egy évvel ezelőtt az erdőbe vesztett a kemény tél miatt, mégis néhány héttel ezelőtt többen is látták amint gyermekruhákat hurcol, és különös szavakat motyog maga elé. Az előjáró két levelet is írt, amiben nyomatékosan megkért, hogy utazzam el és próbáljak segíteni a démoni ellúzésében szerzett tapasztalatommal. Holnap korán

reggel elutazom Blair városába, de egyúttal kérem önt, ha valami történne velem, vagy nem jelentkeznék, jöjjön és segítsen eltápnálni a gonoszt. Isten szent fénye ragyogja be az olyan éjszakát, ahol démonok rejteznek áldozatokra lesve.

Az ön hű szolgálja és tanítványa:



▲ Gyanítom, hogy magasról letojod a keresztet

Jonathan Prye"



▲ Gyors, vacsora előtti mészárlás

Meg sem száradt a vér a kezeimen, miként eltiportam az utolsó démonot, de máris itt a következő megmértetés. Alig egy hónapja jelent meg a Blair Witch második része, mely az Amerikai polgárháborúban edződött nevesincs katona kalandjait idézte fel. A Ritual Entertainment-nek olyan nagyszerű programokat köszönhetünk, mint a Sin vagy a Heavy Metal F.A.K.K.2. A fejlesztőcsapat alig fél-háromnegyedévi munkával alkotta meg a történet befűjezéséeként szolgáló harmadik részt. Jonathan Prye-t, a neves ördögűzőt és démonvadászát személyesíthetjük meg, miközben megismerkedünk a Blair boszorkány legendájának keletkezésével. A sztori, 1786 egyik külö-



nösen kemény telének leghidegebb havában játszódik, a már jól ismert Blair városában. Akiknek volt szerencsájuk kipróbálni az első és a második részt, valószínűleg felfedezhették az igen lényeges játékmenetbeli különbségeket.

Az első részben a nyomozói és a taktikai felkészültségüket tették próbára, míg a második epizód inkább a kaland és akció elemeket részesítette előnyben. Örömmel mondhatom, hogy a harmadik epizód sem marad alul a másik két részhez képest. Mind a nyomozói, és az erősebb gyomrot kívánó demonyilkoló képességűnkre szükségünk lesz, Elly Kedward kifűstöléséhez.

### Bementem az erdőbe...

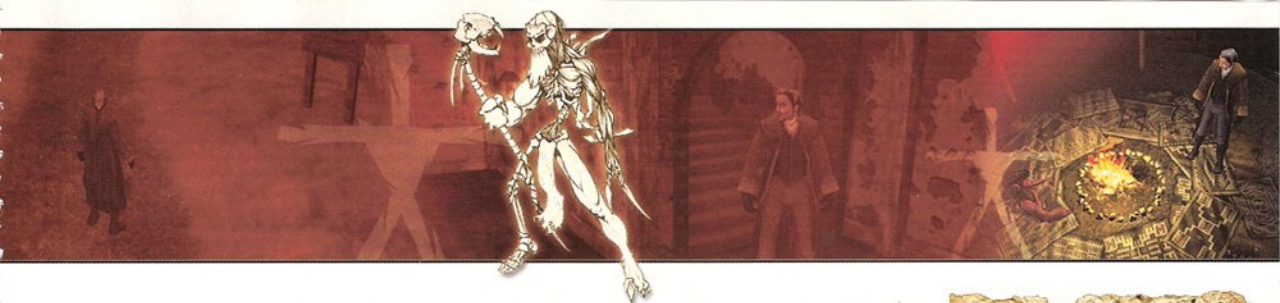
Nyugodtan állíthatom, hogy ez a rész is a horror rajongók egyik kedvence lesz (már akiknek bejön ez a stílus). A játékmenet pofon egyszerű, minden végrehajtandó feladatot külön-külön írásban is megkapunk. Ezeket a tárgylistánkban fellelhető naplónk oldalain tekinthetjük meg, a térképek és a küldetéseink végrehajtása során meglelt információk jegyzéke mellett. Hosszú



szöveges részekben kapjuk meg az információkat, amiket később élvezve jutunk el azokhoz a személyekhez, akik információkat szolgáltatnak a továbbjutásunkat illetően.

Ami újnak találtam az a játék akció részeinek nehézsége és a fegyveres harc. Az első órában alig találkozunk élő emberrel, ellenségekkel pedig egy-

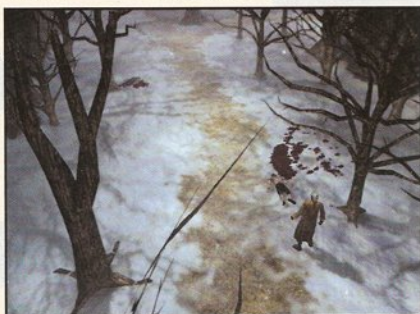




▲ Melyiket választasz? Talán jobb lenne elbújni a hordóba

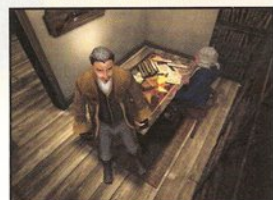
általán nem. Aztán miután felderítettük a várost és elindulunk szétnézni az erdőben, egyetlen pillanat alatt valóságos pokollá változik körülöttünk az élet. Egyszerre hat-nyolc ellenfél támad ránk a lehető legnagyobb hévvel. Az alaplóból nálunk lévő egylovétű gyutacsos pisztoly közelről nagyon jó hatástok, de én a játék elején a jóval masszívabb vaskereszt használatát javaslom. Ezzel elég drasztikusan bele lehet avatkozni a magabiztos zombik lelki világába. Kicsivel később a bírótól lenyúlhatjuk a puskáját, ezzel gyorsabban és nagyobb

hatékonyssággal, már messzebből is bárkit leszedhetünk. Azonban nem minden ellenfélünkkel tudunk ilyen könnyen elbánni. A harcmodorban ugyanis megjelenik a keresztény és az indián (Pagan) mágia. Ezekkel, a szabad szemmel nem is látható árnyékdémonok és egyéb szörnyűségek ellen vehetjük fel a harcot. Az egyik leghatásosabb fegyvert (szent tűzkereszt) a város temetőjében szerezhethetjük meg, miután elpusztítjuk az elátkozott zombi szerzetest, (ő egyébként az első igazán kemény ellenfél a programban). Az árnyékként mozgó szörnyeket eme



szörnyűségek ellen vehetjük fel a harcot. Az egyik leghatásosabb fegyvert (szent tűzkereszt) a város temetőjében szerezhethetjük meg, miután elpusztítjuk az elátkozott zombi szerzetest, (ő egyébként az első igazán kemény ellenfél a programban). Az árnyékként mozgó szörnyeket eme

megjelenhet a hullák mellett. Ezt egy kicsit furcsállottam, mert szerintem az ilyen FPS játékokra jellemző húzás nem illik ehhez a stílushoz. Már említettem, hogy a játék története nem túl nehéz. A legtöbb időnket, a kisebb labirintusnak is felfogható, erdőben való bolyongás teszi majd



eszközzel egész egyszerűen lángra lobbanhatjuk, de csak 99 "lőszert" kapunk hozzá, utána újra kell töltenünk. Néhány helyen hozzájuthatunk egyéb roncsoló eszközökhöz, úgy mint ásó, fejsze, kasza stb.. Energiánk feltöltése és a lőszerutánpótlás

ki. Bár később szerezhethetünk térképet, mégis szépen megnehezítették azt a részt a folyamatosan cserélődő helyszínekkel és, hogy szinte mindig a térkép más és más pontjára kerülünk a kalandozásaink során. Érdemes az összes helyszínt alaposan átkutatni, ugyanis bárhol találhatóunk olyan tárgyakat, melyekre a későbbiekben feltétlen szükségünk lehet. Jó példa erre az a mocskos Whiskey-s üveg, amit majd háromnegyed órányi kinlódás után leltem meg egy pajta legdugottabb szegletében. Az egyik küldetésünkben ki kell kér-



▲ Jól aludtal drágám?

deznünk a városban tömlőcébe lévő zárt két embert. Egyikük egy rézeges bolond, míg a másik egy akasztásra váró boszorkánysággal vádolt fiatal nő. Amint belépünk a szittra, láthatjuk amint a hölgy békésen szunyókál (felkelteni nem tudjuk), az öreg krapek pedig túlságosan száraznak érzi a torkát a beszédhez. Ha a butykos nincs nálunk, semmit sem tudunk kihúzni a dutyiba dugott vén szeszakazából. Viszont ha megtaláljuk és átadjuk neki, egy rakás érdekes dolgot mond el, valamint a folyamatos kiabálásával még a hölgyiké is felébreszti. A végcélunk a még életben lévő gyermekek felkutatása és a boszorkány feltételezett házának felkutatása lesz.



Ezt a térkép használata mellett Prye megérzései is segíteni fogják, melyeket szóban közöl majd velünk. Mi döntjük el, hogy hallgatunk-e rá vagy figyelmen kívül hagyjuk és a saját fejünk után megyünk.

Nem hittem volna, hogy mindhárom rész ennyire jól sikerül majd. Itt is egyszerű hangulatot kapunk, szuper zenei aláfestéssel és történettel fűszerezve. A részek együtt és külön-külön is megállják a helyüket, ezért nem szükséges feltétlenül mindnek az ismerete ahhoz, ha például valaki a harmadik részt kapja meg elsőnek. Így viszont, hogy volt szerencsém mindegyiket kipróbálni, azt gondolom mindegyik egy külön kis mestermű, melyeket egyszerűen nem lehet kihagyni. Azt nem tudom, hogy vajon lesz-e folytatása ennek a sorozatnak, esetleg készül-e újabb rész a Nocturnéből. Azonban biztosnak vélem, hogy már akkor is sikeres lesz, ha csak a fele annyi kreativitás és újdonság sorol bele, mint a Blair Witch sorozatba (azért én reménykedem, hogy jobb lesz).

-Uriel-

Take 2 Interactive / Ritual Entertainment  
 PIII 500 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!  
[blairwitch.godgames.com](http://blairwitch.godgames.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - nagyszerű hangulat - izgalmas cselekmény	X	X	- magas gépigény - néha bugyuták az ellenfelek - egy-két videó kártyán nem akar futni

92%



**A halál az árnyékból les rád!**

A kommandósélet elég kemény munka. Azt sem tudtam hová visznek, és egyáltalán visszajövök-e onnan. Csak leszállt a nagy gépmadar, én pedig felpatantam rá és más repültünk az ismeretlenbe. Mindent a gép fedélzetén tudtam meg Aya-tól.

Mostani feladatod sem lesz valami könnyű (de hát melyik volt az).

Jelenleg itt állok egyes-egyedül egy baromi nagy bázis mellett, szakadó esőben, miközben egy halovány nyomot követve kell megkeresnem valakit. Az is

lehet, hogy már nem is él. Az egész egy óriási kovász, ahol egyetlen liszt-szemcseként kell eljutnom a kenyérmasszán át a keverőkanálig. Az egyetlen bejáratot két katona őrzi. Mindketten AK47-esel vannak felszerelve, valamint a hátuk mögött lévő bódében is ül egy őr, aki egyetlen mozdulattal megbökheti a riasztó gombját.

Szép óvatosan kihasználom a szakadó eső moráját, és lekushadva elkuszom az egyik őr háta mögött, egészen a baloldalon felhalmozott apró láda halom mögé. Igaz, hogy az egyik oldalon így teljesen védtelen vagyok, de remélem erről

az oldalról nem jön őrjárat.



Semmi hangos fegyvert nem használhatok, hiszen az felér egy öngyilkossággal. Tehát, elő a kést. Megvárom, amíg az egyik őr elindul visszafelé, így egyedül marad a másik. Csöndben, kikerülő manőverrel elosonok a bal oldalára és megvárom, amíg elfordul. Itt a megfelfelő pillanat, teljes sebességgel odafutok és még fel sem ücsödöttem, én már át is vágtam a torkát. Nincs időm lazítani, vissza kell érnem mielőtt a másik, észrevenne min-



ket. Megint a láda halom mögött, immár távcsővel figyelem az eseményeket. Nocsak, a pali megállt távolabb, és esze ágában sincs visszajönni. He-he, csak az én dolgomat könnyít meg főszerkám!

Időközben megvizsgálom az új szerzeményemet, egy jó kis AK-t, amit a halott őrtilt szerváltam. Kevés a lőszer hozzá, de brutálisan erős fegyver, még hasznát vehetem. Úgy látom, egyelőre nem jön vissza a másik pali, tehát irány az őrbódében ülő csóka. Szépen előveszem a HKMP5-öst, és mielőtt bármi történhetne, beleeresztek egy kis sorozatot a fabódé azon részébe, ahol a testének kell lennie. Mindezt

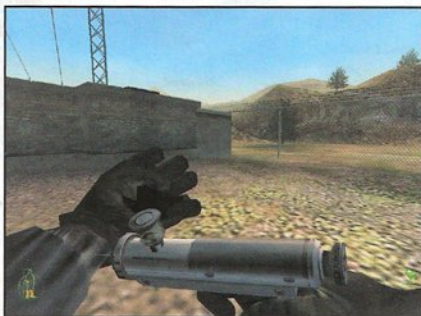
azért teszem, nehogy a kitörő üveg hangja idecsodítsen valakit. A golyók, gond nélkül szagattják szét az ócska pozdorját (ismét a szovjet technika), faforgáccsal kevert vér fröccsen szerteszét. Becserkészem az immár veszélytelen posztot, és figyelmesen megvizsgálom a kis számítógépes konzolt, amely az egyetlen asztalka közepén terpeszkedik. Áhá, Codeingen biztonsági rendszer. Gyerekkjáték lesz betörni.

Megkeresem a biztonsági kamerák

vezérlőjét, és mesterséges öntesztet kérek, amely olyan mintha megszünné az áramellátás. Így lesz két teljes percem, amíg a rendszer újratölt és működni kezd. Addig pedig láthatatlan szellemként szépen beosonok a központi udvarra, ahol az operáto-

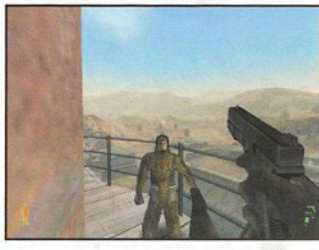


▲ Pókember akcióban



▲ Nagyon józóóóó az anyag...

rok és rádiók barakkján keresztül átjuthatok a belső biztonsági zónába. Ha minden igaz, valahol itt kell lennie az általam keresett személynék. Elég



könnyen jutok előre, közben persze körbe is nézek mindenütt. Nem hasztalan, hiszen az egyik ágy tetején találok is néhány lőszeret, mindezt megoldva egy UZI-val. A másik helységben a szekrényből kerül elő néhány apróság, medipack és fénygránát, valamint némi kézigránát formájában. Innen már csak néhány

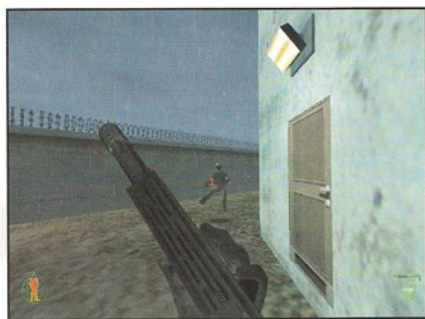
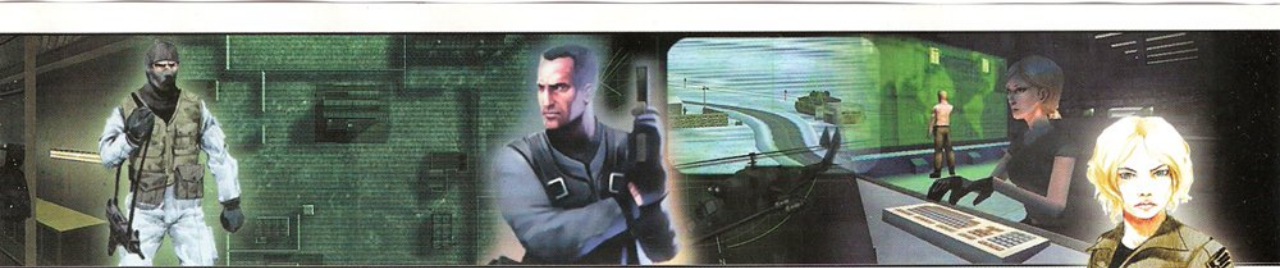
perc és kiérek a lezárt területre. Ó, a teljes életbel! Két őrtorony, egymással szemben, egy-egy őrrel és amint látom, fejenként megtöltötték őket egy Dragunovval is. Nincs más választásom, csak az esőben bízom és, hogy ez a két madár olyan rohadt magasról nem vesz észre. Ha még is, akkor nekem LÖTTEK (még hozzá szó szerint). Az egyikük csak észrevett, kaptam is egyet a vállamba, fél energiám az égbe szállt. Viszont sikerült a felhalmozott hordók és szemét között megbújnom annyit időre, amíg elveszített szem elől. Ovatossággal elértem a hatalmas őrtorony tetejére vezető létrát. Szabad az út felé.

Jó egy percben telik, amíg felérek. Elő a Glock-ot és szó nélkül bumm, egyenesen a mellkas közepébe. Itt senki sem hallhatott meg, nem is

beszélve arról, amivel bővült a kis repertoárom. Egy gyönyörű Dragunov, na gyere a papához. Ki is lőtt rám, te ott a másik toronyban? Ezt vedd be haver. Gyors toroklövés után máris a következő célpontokat kutatam. Még két őr találok az udvar egyik végében.

Valamiről diskurálgatnak, nem is sejtiik mi fog történni velük. Az egyiket pont szívén lövöm, azonnal össze-rogy. A másik azonban elkezd futni a közeli őrbódé irányába. Elhibázom a lövést egyszer, kétszer. A francba, sikerült bejutnia. Semmi pánik, bekapcsoljuk a hőérzékelőt és voilà, máris ott van a kisördög az egyik asztal mögött lihegve. Nem akadály a fal és az asztal sem, egyetlen jól irányzott lövés a tarkóra,





▲ Nálam a Shotgun, benned a sörét

sajnos ilyen az élet. Gyorsan leereszke-  
kedem, és máris futok a központi  
épület irányába, közben utamat állja  
egy nagy halomba rakott lőszer. Hopp  
felugrom a tetejére, és már mennék  
is tovább, ha nem állítana meg az a  
sorozat, amit a ládák mögött álló  
katona küld belém. Éppen hogy csak  
élek, annyi időm viszont még van,  
hogy beleeresszek fél tárat az AK-ból. Most pihenni  
fogok és gyógyulgni. Óvatosan előveszem  
a dobozból a fecskendőt és a két  
ampullát. Megkeresem a csuklómnál  
az ütőeret, majd magamba nyomom  
mindkettőnek a tartalmát. Eltelik  
néhány pillanat, amíg kifejtik a  
hatásukat. Egy-két percnyi pihenő  
és helyzetelemzés után ideje  
folytatni az utamat. Az ajtó előtt  
megint egy fickó, gyors sorozat,  
szabad az út. Bent újabb akadály  
állja az utamat. Legalább három  
kamerát látok a falakra szerelve,  
engem pedig nem vehetnek észre.  
Félok hogy megölik a pasit, ha  
meglájták, amint befelé sasszézok.  
Inkább a paraszt módszert kell  
választanom, megvárom amíg  
elfordul a kamera, aztán mellé  
osonok és beleeresszek egy  
golyóbist. Így megyek sarokról  
sarokra, végigkutatva az utamba  
eső szobákat és megvizsgálva a  
számítógépeket, hátha használhatóak  
valamire. Azt hiszem megérkeztem  
a küldetésem végső szakaszához. Óri-



ási pácélajtó állja az utamat, örökkel körülvéve. Gyors fegyverre lesz szükségem a likvidáláshoz. Elővárásolom az UZI-t és előugorva a sarok mögül, végigsorozom a szobát. Kapok én is egyet, de nem valami veszes. Az örök összecsuklanak,

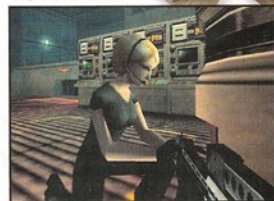
hózzá, de látom nagyon mondani akar valamit, így letépek a szájáról a kötést. —Vigyázz, ez csapda!! —üvölti felém, de nincs időm meglepődni. A hátamat egy sorozat tépi fel. Aya seglts!!!!

### A küldetés összegzése

Hát igen, csak azt felejtettem el, hogy kikapcsoljam a biztonsági rendszert, az ajtó mellett lévő konzolon, még a robbantás előtt. Viszont a következő alkalommal már sikerült, és még tízszer egymás után is, hiszen egyszerűen nem tudom megenni ezt a fantasztikusan jó játékot. Óriási program született, az

ügy viselkedik, mint az életben. Elég egyetlen jól leadott lövés és már feksznék is (ugyanígy az ellenfelek).

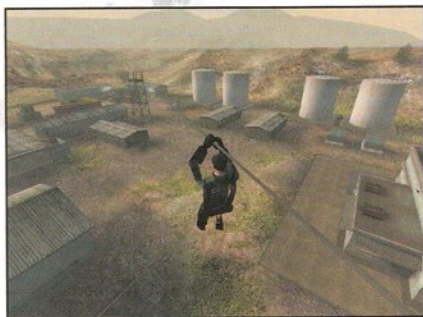
Nem csak akció-



játékkalval dolgojunk. Komoly taktikai és stratégiai részeket is felfedezhetünk benne, bár az igaz, hogy mindezeket leginkább a nehezebb fokozatoknál tapasztalhatjuk meg. A biztonsági kódok feltörése, kamerák ki-be kapcsolgatása, elérhetetlennek tűnő helyekre való feljutás és megannyi új kaland vár ránk az akcióban bővelkedő részek között. Nagyon jól eltaláltak a zenei hatások, melyekkel még izgalmasabbá vált a program. A hátrány, az ellenfelek olykor buta viselkedésében fedezhető fel, bár mindez, leginkább úgy vettem észre, az első néhány küldetésünkre jellemző. Eme pályákat, egyfajta gyakorlatképp is felfoghatjuk. Mégis minden negatívumra orvosságot jelent a tuti hangulat.

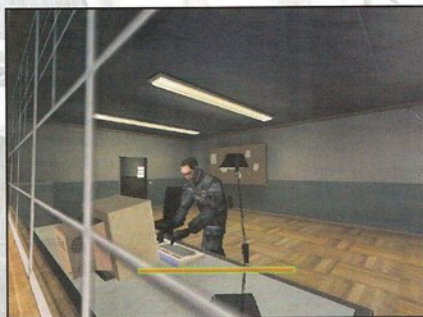
A gépigényre sem lehet igazán panaszkodni. A minimum konfiguráción, egy kevés swappeléstől eltekintve, jól futtatható a prog. Minden bizonnyal az egyik legizgalmasabb játékban lesz része mindazoknak, akik (ezek után pláne) rászánják magukat és kipróbálják a Project IGI-t.

-Uriel-



▲ Ha nem megy a földön, majd megy a levegőben

nekem pedig csak tíz másodperc kell, amíg felhelyezem a C4-es pakkokat a két zsanér fölé. Elbújok a sarkok mögé, majd aktíválom a detonátorokat. Fűlsiketítő robbanás tölti be a szobát, az összes ablak csörömpölvé robban ki a keretéből. Az ajtó helyén füstölő



▲ Még betördelem ezt a két oldalt, és már megyek is ☺



lyuk mélyéről halovány fény szűrődik elő. Bent egy rozoga ágyat találok, amelyen egy megkötözött, betapasztott szájú férfi fetreng. Odalépek

**EIDOS Interactive / Innerloop Studios**  
PIII 500 (PII 300), 64 MB RAM (128 MB RAM), D3D!  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ -szuper hangulat</li> <li>✓ -valóságghű részletek</li> <li>✓ -összességében szinte hibátlan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ -néha bután viselkednek az ellenfelek</li> <li>✗ -rövidek a küldetések</li> <li>✗ -nincs menítés a pályákon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ -szuper hangulat</li> <li>✓ -valóságghű részletek</li> <li>✓ -összességében szinte hibátlan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ -néha bután viselkednek az ellenfelek</li> <li>✗ -rövidek a küldetések</li> <li>✗ -nincs menítés a pályákon</li> </ul>

96%





# HITMAN CODENAME 47

## Rideg gyilokgép érzelmek nélkül

**G**ondolhatsz bármit barátom. Akkor is, csak egy kísérlet maradsz. Egy bábu a nagyok asztalán, amit úgy mozgatnak, ahogy csak akarnak. A legtöbbször azt hiszik magukról, hogy világmérváltók, de legalábbis szuperkatonaként fogják leélni a rövid kis életüket. Én viszont már tudom, csak egy senki vagy. Egy pótolható alkatrész a gépezeten belül, amely miután meghibásodott, gyorsan és szakszerűen kicserélhető. Legalább százán vannak olyanok mint te, akik kiképzésére és felkészítésére súlyos milliókat költöttek azok, akik a tükörfalak mögül figyelik minden lélegzetedet. Amikor viszont ott fekszel egy koszos betonpadon vagy egy piszkos síkátor kővén, miközben lassan de biztosan elfolyik belőled az élet, rájössz te is barátom. Életünk annyit sem ér, mint egy galaxisban a kóbor meteorok pora.

(Részlet egy halott ismeretlen zsebében talált noteszből).

— Ébredj, ébredj! — visszhangzik a szoba.

— Ilyenkor nem illik henyélni. Vár a feladat.

Úgy pislálkolsz, mint aki először lát napvilágot. Szúr a szemed, és éles fájdalom járja át a halántékdod, mintha egy szöveget vernének a fejedbe.

Ki vagy? Hol vagy? Kérdések, melyekre nem tudod a választ.

Egyetlen dologban azonban biztos vagy. Mindenáron végre kell hajtandó a feladatod.

tot, melyet kítűznek eléd. Ha kell akár az életed árán is.

Így tér magához nevesincs hősiünk egy elmegyógyintézet (vagy valami hasonló) falai között. Semmit sem tud magáról, azonban ösztönként él benne néhány különös képesség. Olyanok vagyunk, akár az öserdő mélyén lapuló ragadozó fenevad. Minden neszt százszor élesebben hallunk, az élénk terülő látványt pedig úgy fürkészük akár a sólyom. Érdekes képességek ezek egy hétköznapi embernek, nem? Olyan ez, mintha felfokozták volna az érzékszerveink működését. Először egy kicsit furcsa, de aztán már észre sem vesszük, hogy valami nincs rendben.

Egyszerűen beleszokik az elménk



ebbe a megváltozott világba. A hang tovább invitál minket, aztán miután ruhát váltottunk elkezdődik képességeink fokozatos tesztelése, és ezek némelyikén mi lepődünk meg a legjobban. Az első szobában szem-

beszülünk azzal az apró ténnyel, hogy sebészi precizitással kezeljük a késeket és, hogy egy Thug szektavezér is megírgyelné azt, amilyen szépen

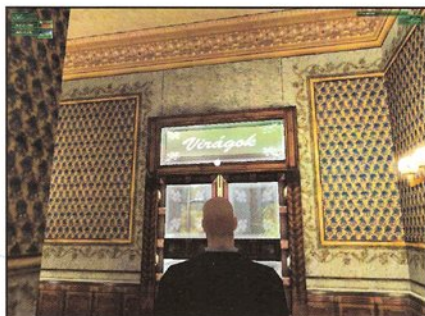
megfojtunk egy embert a hajszálvékony acélhúrral. Na és a fegyverek. Először csak a pisztolyok, mindenféle típus és márka szerint besorolva. Akár a kezünknek részei lennének. Tized-másodpercek alatti töltésidő, tíz-töltényből legalább nyolc a cél tábla középebe.

Következő helyiség, UZI, HKMP5-ös, csak úgy hullnak a céltáblák, amint golyók szárait pumpáljuk át rajtuk mesteri precizitással. Megint tovább lépünk (immár egy felvonót is igénybe véve), hogy egy csempézett beton-szarkofág közepére rakott asztalkáról, hatalmas erejű roham shotgun-t vehessünk kezeink közé. A távolban lévő céltáblából semmi sem marad, még a tartóoszlopként szolgáló fadarabnak is csak a hült helye marad a



gyilkos sörétzáporban. Mi más következhetne, AK-47. Csodálatos érzés amint a nagy hatóerejű gépfegyver üti a vállunk. És az a mennyei hang, mintha egy harang belsejében lennénk, melyet kívülről egy óriás döngtet a kalapácsával. Ezután egy dürr bele akciójáték lesz. A távcsöves orvadászpuska. A

céltábla iszonyúan messze van. Először nem is látjuk, hol kellene keresni. A távcső viszont megmutatja a távolban rejtő apró céltárgyat. Egyszeres zoom, aztán kétszeres, és végül egy halálbiztos lövés a céltábla középebe. Kezünkben felgrik a fegyver, pedig alig hallhat-



▲ Ide beugrom egy kis ajándékért, Rozinak

tunk egy pici pukkanást. Az újbóli lövés már nehezebben megy, meg kell várunk, amíg kezünk megnyugszik, és remegése alábbhagy.

Na és most mit tegyünk? Egy folyosóra juthatunk, ahol se szó, se beszéd, egy ápolónak nézett férfi kezd felénk futni, kezében elektromos sokkolóval. Nem is gondolunk bele, de kezünkben máris ott csillag a néhány pillanattal ezelőtt magunkhoz vett Desert Eagle.

Hatalmas durranás, koponyaszilánkok és agyvelő teríti be a falat. Hang nélkül esik össze a test, és mi már a ruhát húzzuk lefelé róla, hogy a következő kis rácsos szobába érve az ajtó mögött ülő géppisztolyos alak, kérdés nélkül nyissa ki nekünk az ajtót. De vajon most hová menjünk? Elindulunk egy lépcsőn felfelé, miközben a biztonsági kamera monitorja mögött terpeszkedő alak, halkan kuncogva dörzsölgeti össze a kezét.

— Na, végre elindult. — sziszegi a fogai között, és elégedetten nyúl a kávésbögréért.

### Kezdő bérgyilkos...

Első látásra azt hittem, ez egy dürr bele akciójáték lesz. Ahol csak megyek, és mindenkit ledurrantok.



▲ Bevált az áruha — eddig még nem lőttem rák

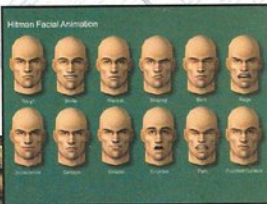




▲ Wow! Cool a tetskód, haver!

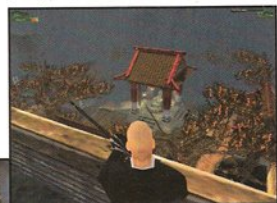
Aki megpróbál megállítani, az gyorsan megszabadul az agyállományának jelentős részétől. Nos, az igazság azonban sokkal de sokkal jobb lett, mint amire számítottam. A Hitman ennél ezerszer jobb, az ember taktikai képességeit is próbára tévő játék. Legjobban talán úgy jellemezhetném, ez egy átmenet a Thief és az FPS isten, a Half-Life között. Ez a program szinte él. Minden egyes mozzanatára csak elismerő és méltató szavakat írhatok le nektek. A küldetésekben igazán nincsen túl sok (hat főbb helyszínen), de tényleg meg kell dolgoznunk a sikerért. Minden egyes munka elvégzése előtt igen komolyan fel kell deríteni a terepet. Nem elég csak odaállítani, és fejbe durrantani a delikvenst (nem is lehet), hanem nagyon pontos fellépképezés és tervezés után kezdhetünk ideális pozitúrát (ka)t keresni a feladatunk végrehajtásához.

Szökött kísérleti patkányként, abból kell megélnünk, amihez a legjobban értünk, nevezetesen a bérgyilkosságokból. Egy kiterjedt hálózatnál fogunk munkákat kapni. Minden jól elvégzett munka után szép kis zsozso úti a markunkat, melyből meg coolabb felszerelési tárgyakat vehetünk meg. Meglepetésként ugyan nem ért, de minden magunkkal vitt cuccért csengetnünk kell. A fegyverek közül az alapmodellek, mint

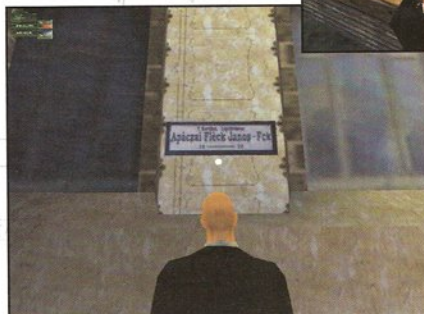


a katonai pisztolyért (hardballer) vagy az egyszerű késért és főtűhurokért, még nem kell túl sokat tejelni. Az ütősebb darabok, UZI, Shotgun, AK, Beretta (akár kettő is), viszont jóval több pénzt emésztenek fel. És akkor még nem is beszélünk a golyóálló

akadályozhatjuk azzal is, ha nem AK47-essel rontunk be az étteremben táplálékfelvételt végző kínai férfievezérre, hanem inkább szépen megtoldjuk a limóját egy jó kis bombával. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy többféleképpen is végrehajthatóak a feladatok, a lényeg a végkifejtet, azaz a teljesített



misszió. Hogy mindezt hogyan hajtuk végre, az már rajtunk múlik. Pénzlevonással jár még az is, ha elvesztjük vagy eldobjuk az ügyőnségtől kapott alapfelszerelésünk egyes darabjait. Például



▲ Hm... én nem emlékszem ilyen utcára a Lipótvárosban...

mellényről vagy a kémtávcsőről és az éjjellátó szemüvegről, amelyek ára az ezres nagyságrendbe tartozik. Ugyanez a helyzet a munióival is, ezt is magunknak kell megvenni. Az akciók során azonban lehetőségekünk van begyűjteni azokat a cumókat, amiket az igen szép számú ellenfeleink hordanak maguknál. Már az első küldetésünk során összeszedhetünk jó pár UZI-t és Desert Eagle-t. Persze ezekhez csak annyi a munió, amennyit az előző gazdája benné hagyott. Én jó néhány alkalommal vettem fel kiürült fegyvereket vagy olyanokat, amelyekben csak 8-10 lőszer maradt. Ezeket a kiürülésük után egész egyszerűen dobjuk el, hiszen semmire sem jók és csak a helyet foglalják az amúgy is szűkre szabott inventoryban. A küldetések végén kaphatunk

még néhány levonást is. Ezt általában azzal érhetjük el, ha megsérülünk, vagy túlságosan zajosan hajtuk végre az akcióinkat (lásd: egyszerre nagyon sok embert csodítasz magadra). Az utóbbit meg-



és főleg eldugottabb sarokban. Ha megtalálják őket a többiek, akkor szinte azonnal éktelen lármát kapnak és teljes lesz a riadókézszültség. A helyes út megtalálása, szépen kitölti a játékidőnket.

### Végül...

Az egyetlen negatívum az irányítás. Ez tényleg nem fehér embernek való. Az elején azonnal állítsuk át a billentyűzetkiosztást a nekünk megfelelőre, ugyanis az alapbeállítás szerintem teljesen értelmetlen. Magát a karakter irányítását is eltart egy ideig amíg megszokjuk, de aztán már minden megy mint a karikacsapás. A zene és a grafika nagyon jól eltalált, pont a középúton van. Nincs is túlcizellálva, de nem is csúnya, egy közepes konfigurációval egész jól játszható. A memória mennyisége viszont nem árt, ha háromjegyű (128). A játékmenet, mint amint már leírtam nagyon realiztikus, ezért szükséges a kitartás. Maga az akció viszont felülmúlhatatlan. John Woo is megirigyelné, amint hősünk a két Berettájával osztja az áldást, majd egy hanyag mozdulattal elhajítja amint kiürültek, de csak azért mert elő kell venni a kabát alól a kibiztosított MPS-öst. Minden bizonnyal egy újabb nagyszerű program került a kezembe, ugyanis ez idáig még véletlenül sem tudtam megenni a játékot. Aki csak teheti, próbálja ki, biztos nem fog csalódni benne.

-Uriel-

**EIDOS Interactive / IO Interactive**  
**PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!**  
[www.hitman.com](http://www.hitman.com)

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVARTOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ jó játszhatóság</li> <li>✓ okos ellenfelek</li> <li>✓ realiztikus hatások</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ kicsit nehéz küldetések</li> <li>✗ kevés a küldetés</li> <li>✗ néha kifogyott</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li>✗</li> <li>✗</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li>✗</li> <li>✗</li> </ul>

88%



# GUNMAN CHRONICLES



## És akkor a bácsi jól odacélt a dínó szeme közé...

Hosszú órák teltek el, amíg egyáltalán fel tudtuk állni a székből. Szinte hozzátapadt a szemünk a monitorhoz a napokon át tartó Half-Life csaták közben. Aztán később, mint egy messiást, vártuk a kiegészítőt (Opposing Force). Ebben sem kellett csalódnunk, talán még jobb is lett, mint a nagy előd. Na, de ne szálljunk el, mindkettő egyaránt szuper volt. Ez a játék szerintem a lehető legélettelibb, olyan, mintha tényleg mi lennénk ott. Talán a való életből vett számos történeti rész, és a csodálatos filmszerű felépítése teszi ilyen vonzóvá. Óriási ötletnek tartottam (és tartom ma is), a Half-Life és az Opposing Force történetének összeolvasztását. AZ OPFOR kommandósaként még találkozhattunk is a jó öreg Freeman dokival, amint éppen a teleportba ugrott, vagy amikor a katonák beszélgettek róla a rádión keresztül. Általán nem túl ismert a Rewolf programozó csa-pat neve, nem vagyok biztos benne, ezért ne kövezetek meg ha tévednék, de szerintem a Gunman az első munkájuk. Mepedig milyen munkájuk?! Egy olyan éldő árnyékában, mint a Half-Life, egyszerűen nem lehet rossz játékot készíteni. A másik fontos megemlíthető dolognak tartom még a játszhatóságot, amely ennél a programnál, nyugodtan állíthatom, hogy a 100% közelében van. Bár sokan elavultnak tartják a Quake II grafikai motorját, azért még mindig jó néhány készítenek ezzel a meghajtóval programokat (pl: Soldier of Fortune). Ennek ellenére a Valve olyan jól átdolgozott grafikai leírót készített, hogy azóta már be is jegyeztették a saját nevük alatt. A sebesség, a játszhatóság, a játékméret, mind-

mind elsősorú és kifogástalan, egyszerűen nem mondhatók rá egyetlen rossz szót sem. A zenei és a hanghatások terén is csak ugyanezt mondhatom el, akár a moziban ülünk, varázslatos interaktív muzsikában lehet részünk. A hanghatások és a fegyverhangok pedig olyan élethűek, hogy két csomag zsebkendő sirtunk tele a haverokkal a meghatottságtól. Azért emellett van egy icipici hiányérzetem, ez pedig a poligonszámot illeti. Mostanság egy kicsivel több háromszögből építik fel a karaktereket és a környezetet, ez pedig valószínűleg nektek is szemet szúr-



▲ Na most választhatsz: vagy félreállsz, vagy megy a golyó



▲ „Milyen volt hajad székesége, sem tudom már...”



▲ Anyu mérges, mert felébrésztettem. Na aluggyá csak vissza!



### Lóhetek a szemed közé?

Kezdjük egy másik lényeges pontnál, az irányíthatósággal. Szerencsére jó hír, hogy alapbeállításban meghagyták a HL alapkonfigurációját. Tehát aki ehhez már hozzászokott, az teljesen ugyanott talál mindent, természetesen át is konfigurálhatjuk a gombokat és az esetlegesen előre elkészített .cfg fájlokat is használhatjuk mintaként. Egy-két funkcióbillentyűvel változott a kiosztás, ezekről azonban külön listát kapunk a konfigurációs menüben. Karakterünk felépítése és főbb jellemzőinél is

a HL-t vették alapul. A személyes menük jól áttekinthetően helyezkednek el a képernyőn, és az ezekhez rendelt „hotkey” gombok konfigurációja is könnyen elsajátítható. Energiánk mellett, itt is felvehetünk védőruházatot, bár ez most nem Freeman-féle kezeslábas lesz, hanem a katonákra jellemző kevlar testpáncélzat. Elete energiánk feltöltésére alkalmazhatunk a játék során felbukkanó egészségügyi dobozokat, valamint a nagy vörös keresztrel könnyen felismerhető konzolokat (ezek inkább egy üdítő automatára emlékeztetnek). Azt hiszem a használatukat senkinek sem kell elmagyarázni, inkább a megelégedéssel lesznek problémák.

A legszembetűnőbb újításokat a fegyverek, és azok használata körül találhatjuk. Az első pályát egy egyszerű késsel kell végigküzdenünk, de a következő „loading” után már gazdagabbak lehetünk egy kézi fegyverrel. Az alternatív tüzelési opció egy rakás érdekességgel szolgál. A gomb megnyomása után előtűnő menüben minden fegyvernél más és más beállítási lehetőség közül választhatunk. Egy kis izellítő: a pisztolynál a tüzelési módokat változtathatjuk meg, úgy, mint „pulse” (pulzáló), „rapid” (gyors), „charged” (töltött).

Pulzáló üzemmódban gyors, közepes erejű sebést produkálhatunk, a gyors üzemmódban másodpercek alatt kilöhetünk akár száz löszert is, de csak nagyon kicsi sebésze van a pisztolynak. Végül a töltött módban egyetlen, a többinél

jóval erősebb lövést eresztethetünk meg, a hátránya viszont, hogy eltelik egy kis idő, amíg a fegyver újra működésre kész állapotba kerül. Ellenfele válogatja, hogy melyik ellen milyen módot használhatjuk a legjobban. A géppisztolynál a lövés sebességét növelhetjük, viszont ennek is van hátulütője. A gyorsabb lövés közben a fegyver melegedni kezd, melyet a képernyő közepén lévő skála jelez. Ha ez a kritikus értékhez ér vagy túl is halad azon, úgymond üzemzavar keletkezik, fegyverünk továbbra is folyamatosan löni fog és irányíthatatlanul rángatózik a kezünkben. Ezzel egy rakás löszert megkárba és még jól belénk is tesznek, miközben a megbolondult fegyverrel bajlódunk.

A sugárfegyvereknél még ennél is több választási lehetőség van.



▲ Anyu mérges, mert felébrésztettem. Na aluggyá csak vissza!









# DEEPSPACE NINE: the FALLEN



## Vízszint helyett a technikai színvonal emelkedett

**A**kik nehezebben jönnek bele egy játékba, bizonyára több időt szakítanak a programok kikapasztálására, és szívesebben kukkantgatnak bele a teljes verzióhoz adott kézikönyvbe (segítségért remélve). Mindezt úgy következtetem ki, hogy az utóbbi időkben a kezeim közé került tesztverziók egyik-másik példánya csak a látottak alapján, elég nehézkes játémenetet és jóval hosszabb beletanulási időt igényelt. A Fallen is ebbe a kategóriába tartozott, hiszen egy rakás dologra nem voltam képes rájönni a előzetesként kiadott demóban. A most kezembe kaparintott teljes verzió vízszint egymás után ontotta a jobbnál-jobb játék megvalósítási ötleteket. A Star Trek sorozat ebben az évben a napnál is fényesebben bizonyította a számomra, hogy egyetlen filmötletből is lehet tucatnyinál több szuper játékot készíteni. A New Worlds egy stratégiai gyöngyszemként ragyogott fel és hatalmas mennyiségű (első sorban a játékmegvalósításra jellemző) újítást hozott magával. Az Elite Force az akciós és a filmszerű megvalósításával vett le a lábomról, míg végül a DS9 Fallen egy hamisíthatatlan Tomb Raider hangulatot árasztott magából, melyet nagyszerűen párosítottak a Star Trek univerzumával. Az akciójátékok egy új stílusát köszönhetjük Lara kissasszonynak, melyet aztán sokan próbáltak meg leutánozni több-kevesebb sikerrel. A Fallen jó példája annak, hogyan kell elkészí-

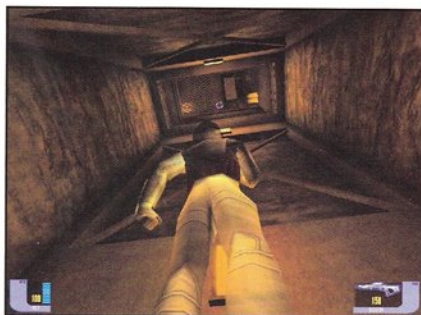
teni egy játékot úgy, hogy a klónokra jellemző jegyek ellenére hozzászógezzon minket gámereket a masinánkhoz és ne is forduljon meg a fejünkben, hogy „mintha találkoztam volna már ezzel”.

A Szeptemberi előzetesben már levizsgáztam a DS9 történelemből (halovány kettesre), de ösztintén bavalom ezen sorozat történeti hátterénél tényleg hiányos volt egy kicsit

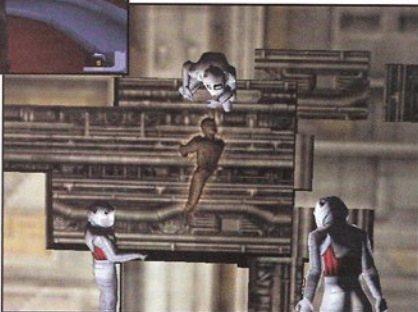


a számomra (legalábbis a kapott mail-ek szerint). Mindazok, akik olvastak néhány badarságot a filmsorozat történetéről, utólagosan bocsásanak meg nekem és kegyelmezzenek az aréna közepén fetregő firkászgladiátor nyomorult életének. Igérem, ezek után megpróbálok jobban utánamenni a háttérinformációknak. Nos, azt hiszem nekem felemelő pillanatok után, már nekieshetünk a programmal való ismerkedésnek.

élőlényt. Ilyenkor a fajmeghatározás mellett, a lény jelenlegi egészségi állapota és az esetleges harci besorolása is leolvasható. Ha a küldetéseink során túlőket kell keresnünk, jó ha a gyengébb, sebesült egyedeket részestjük először segítségben. Az ilyen küldetések alkal-



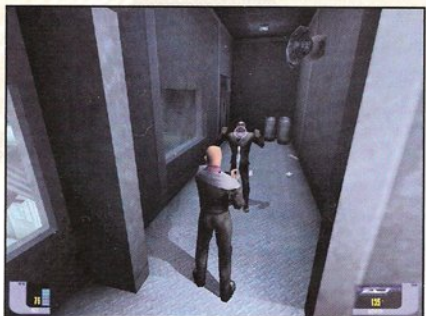
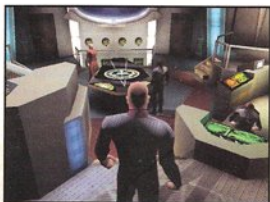
▲ Sisco rohamgatyája alulnézetben



▲ Hé, srácok, Han Solo meg hogy a fenét keres itt???

mával mindig nálunk lévő „pattern enhancer” segítségével, rögtön a hajó kórházrészlegébe transzportálhatjuk őket. Ha egy olyan helységbe jutunk ahonnan látszólag csak egyetlen kijárat van, de az semmiféleképpen nem hajlandó kinyitni, ugyancsak a tricorder-t kell használnunk. Eme okos kis szerkesztő képes a lehető legkisebb energiaforrás érzékelésére is, így a falakat körbekutatva nem is egyszer találtam rejtett kapcsolókat. Az energiaforrás bemérése után egy háromdimenziós térkép jelenik meg, amely jelzi a kapcsolók, generátorok pontos helyét (ezek általában a falak borítása mögött, vagy látszólag elérhetetlen helyeken vannak). Ezután már csak oda kell lépni a jelzett ponthoz és emberünk máris működésbe hozza azt. A különböző fegyverrendszerek vagy láthatatlan aknáknak speciális,

szabad szemmel nem látható kisugárzása is a tricorder-rel kereshető meg. Amikor egy folyosón haladva, egyszer csak eltűnik a lábunk alól a talaj, joggal gyanakodhatunk a rejtett robbanószerkezetek jelenlétére. A kis készülékünk ezeket is képes megkelesni, majd a térképünkön „megfesteni” azokat egy vörös pöttyel. Ezek után már csak a fézerrel szét kell lőnünk őket és máris szabad az út. Végül az utolsó részben, a pajzsrendszerek és a fézer rezgés hullámának modulációját említeném meg. Jónéhány ellenfelünkre csak egyszer tudunk rájönni, ezek után már pajzs fogja védeni őket. Ekkor távolodjunk el a lehető legmesszebbre és a tricorder-rel pásztázzuk végig az elnefel. A képernyőn azonnal feltűnik az ellenfél pajzsának hullámfrekvenciája. Ha most elővesszük a



▲ Áááá nem lövök, csak ijesztgetlek!

### A technika ördöge...

Az első és talán legfontosabb használati tárgyunk, a filmekből és az előző ST játékokból már ismert tricorder lesz. Ennek számos új képességével is megismerkedhetünk a játék során. Elsőként, bármilyen tárgy vagy élőlény letapogatását elvégezhetjük vele. A jobb egérgomb lenyomására feltűnő képernyőn láthatjuk a vizsgált tárgy anyagszerkezetét, funkcióját és technológiai jellemzőit. Ez akkor lehet fontos, ha éppen egy robbanószerkezetet vagy bármilyen más, számunkra veszélyt jelentő eszközt tanulmányozunk. Ugyanezzel a módszerrel vizsgálhatjuk meg ellenségeinket és bármilyen más a játék során felbukkanó

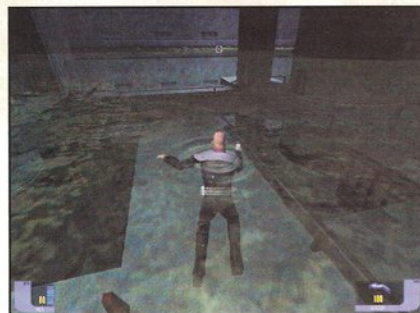






▲ Milyen nagy a fénykardod, Mace Vindu Mester...

fézert, feltűnik egy apró felirat, „auto modulation” figyelmeztetéssel, amely a fézer hullámaít áthangolja a pajzs frekvenciájára, így a sugár akadálytalanul áthatolhat azon. Néhol találhatunk olyan ajtókat, ahol az átjutást erőter akadályozza, de a semlegesítő kapcsoló a sugár túlóldalán van. A fenti módszerrel letapogatva az erőteret, képesek lehetünk a fézerrel átlőlni azt, és a kapcsolót tönkretéve deaktiválni a mezőt. A fézerünket manuálisan is átállíthatjuk, ha a jobb egérgombot lenyomva, jobbra-balra húzzuk az egeret és így változtatjuk a hullámfrekvenciát. A többi fegyverünk nagyobb hatásfokú és nem képes a modulációra ezért a fézer mindig újratöltődik, míg a többi csúszlihoz meg kell keresnünk a löszerként szolgáló energiát, plazmát vagy rakétákat. Az F1 billentyűvel élesíthetjük



▲ Szuper jó ez az uszoda, ide máskor is eljövök

a személyi hívónkat (crombadge). Ezzel bármikor felszólíthatunk a kint várakozó űrhajóhoz vagy az űrállomáson lévő embereinkhez. Ugyanezzel kérhetünk segítséget is. Ha megsérültünk és nincs gyógyító spray nálunk (hypospray), elég felszólíthatunk az



▲ Ha valami gáz van, rögtön elhúzzák a belüket

állomáson az ügyeletesnek, aki rögtön bemér minket. Ezután a tricorder képernyőjén feltűnik a legközelebbi transzportálásra alkalmas pont, amire ha közel megyünk, elkezd villogni a képernyőn a transport jelzés, és már érzékel is a kért löszert, egészségügyi csomag vagy mindkettő. Az apróbb használati tárgyat, mint a „wrist bacon” (lásd: flashlight) használatára gondolom ti is rájöttök. Még megemlíteném a nagyobb fegyvereknél bekapcsolható távcső (bal ALT), amivel a távoli rosszfiúk likvidálása válik egyszerűbbé. Ennek hátránya, hogy nem mindegyik fegyvernél működik. Alkalmanként a bal felső sarokban felbukkan a Deep Space jele, ami jelzi, hogy rádióüzenetünk érkezett. Az F1 lenyomása után láthatjuk, hogy ki szeretne bennünket elérni, ekkor általában hasznos vagy fontos tanácsokat kapunk, de az is lehet, hogy kül-

detésünk újabb ponttal bővül a jelentés határára.

A küldetések jellege elég széles skálában mozog. A mentőakcióktól az idegen területek, helyszínek átkutatásán keresztül az akcióban gazdag összecsapásokig, mindennel találkozhatunk. Mindezt a lehető legjobban elta-



lált zenei aláfestés és filmszerű intrók gazdag választéka kíséri. A bevezetőben már említettem a TR hatást, amely a játék bizonyos részeinél szépen kiténik. Szinte minden pályán részünk lesz egy kis ugrálásban, kapaszkodásban.



Néhol nagy szükségünk lesz a jó megfigyelő és kombinációs készségünkre ahhoz, hogy észrevegyük a mesterien eldugott kapaszkodókat vagy a mennyezetről és a falból kinyúló olyan szerelvényeket, melyeken keresztül elérhetjük a további-

táshoz szükséges pontokat vagy más úton nem megközelíthető kapcsolókat, ajtónyitó mechanizmusokat. A játékmenetre talán csak azt az egyetlen idegesítő jellemzőt találtam, amikor megjelenik egy ellenfél és nekem rögtön hátra kell futnom, hogy letapogassam a pajzsát a tricorder-rel, addig persze ő vidáman utolér és osztja az áldást a fejemre. Nem tudom miért nem lehetett valahogy egybeépíteni a tricorder-t a fegyverrel, és akkor nem kéne ezt a néha kicsit idegesítő „elfutok, szkennelek, modulálok, kilövöm” dolgot ezerszer eljátszani. A nagy újdonságot a játék elején választható három karakter jelenti, melyekkel külön-külön tudjuk a játék történetét végigjátszani. Amíg Sisco-val a

sérült hajó legénységét mentjük meg, addig a kinti mentőhajóra betörnek az idegenek (ezt a rádió keresztül Worff jelenti nekünk). Ha Worff-al kezdjük a programot, akkor amíg Sisco a szerencsétlenül jártakat mentgeti, Worff-al a hajón küzdhetünk az idegenekkel. Egyszerűen a három karakterrel, háromszoros az élvezet és a játékidő is. Bár már a játék vége felé járok, mégsem akarok leléni minden olyan apró poént, amiket jömagam nagyon eltalált és egyedi dolognak tartok. Azt hiszem egyszerűbb, ha mindezeket saját magatok tapasztaljátok meg, a játékkal eltöltött hosszú órák során.

Végezetül még megdicsérem a játék szépen optimalizált grafikai meghajtóját (Unreal Tournament), ami úgy röpül, mint a szél. Egy biztos, a DS9 minden ST kedvelőnek kellemes kikapcsolódást nyújthat, legalábbis amíg a következő rész meg nem jelenik.

-Uriel-

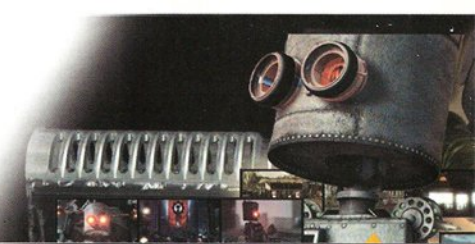
Simon & Schuster Interactive / The Collective Studios  
 PIII 500 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!  
[www.ds9thefallen.com](http://www.ds9thefallen.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATÓSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Star Trek feeling</li> <li>✓ jól játszható</li> <li>✓ szuper zene</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ sok apró grafikai bug</li> <li>✗ kevés ellenfél</li> <li>✗ a nézet nem tökéletes</li> </ul>		

90%



# NO ESCAPE



Pacsmagspityut ide nekem!

**L**étezik-e nagyobb öröm egy tesztter számára, mint mikor nem kell holmféle kerettörténetekről papolni? Nos, remélhetőleg akad ilyen. Mint ahogy akadnak világrengető tervekkel teli fejlesztők is, melyek egy szélsőséges csoportja nem állott a fejébe venni, hogy: „Márpedig mi most megmutatjuk, miben is rejlik a multiplayer alapú vashiány pótlás esszenciája!” Csak rajta — láttunk mi már olyanokat, hogy viszonylag nehezen botránkozzunk meg...

## Először jól beetetjük...

A prezentációt elnézve még jó buelőhoz méltóan fészkelődünk a nyitó képsorok alatt, melyekből ugyan az égadta világon semmi sem derül ki, ám érezhetően profi munka áll az intro mögött. A „művit” záró beállítás mindenestre kérlelhetetlenül egyértelműsíti a riasztó körülményt: — immár — Nincs Menekvés. A játék címe alighanem a készítő tudatalanjában létező, terhelt lelkiismeret finomfizikai kivételése lehet, hiszen ha valakiknek, nekik igazán tudniuk kell: elenyésző azon lelkek száma, akik művüket látván messzire hajlítják a jóféle „kvékes”

## Ősz' majd lesz valami...

Az eddigiekből talán már világos, hogy jelen üdvöskénk a Quake s Half-Life által dominált multiplayer vérfürdők klubjának ajtaján dörömböl, sikerét pedig tucatnyi, nyilván forradalminak szánt újításra illetve módosításra alapozza. Nos tekintsük bele a kis lelkibe neki, hogy aztán kollektív s egyéb jellegzetességeit is husszas vizsgáldások tárgyává tehesük, mintegy.

A program kizárólag követő nézetet használ, mely tényálladék akár javára is szolgálhatna, mint specialitás. Hja, ha nem az elsőre tetszetősnek tűnő grafikus motor hiányosságait igyekezzenek ezzel palástolni.

Ugyanis röhejes módon úgy 45 fokos szögön belül fix a kameraállás. Azaz fejforgatás, fel-le nézelődés ezen szögön kívül nuku. Ehelyett mozgathatjuk a célkeresztet, mintha csak a kőkori keltészű Chicken II — vel nyomulnánk, s persze igyekezhetünk hozzászokni ehhez a módelett söher megvalósításához. Hogy azért ne tudjam lebombázni egy magaslapon álló kétes elem fejszerkezetét, mert az idióta karakterem a leesett vérrnyomását kutatja a földön, elszomorított. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy rövid időn belül megszokható a reguláció, ám jóval előnyösebb lehetne az összhatás, ha megkapnánk a lehetőséget a nézőpont izlés szerinti beállítására.

A progi címe valójában az egyik játékmód után kapta a nevét, mely játékmód

motivációja kellően debilnek tűnik ahhoz, hogy azonnali hatállyal felkelte érdeklődésünket. A szint a következő: ha valakibe beleeresztünk egy golyhót — mert ezeket a zöld pacsmagokat nehéz volna golyóként deklarálnom — úgy a bekóstolt egyed elejt egy pénzméret.

Nos, ezen pénzméretet kell szépen összeszedegatnunk, hogy aztán az időlimit leteltkor kiderüljön, ki is volt a leg-szorgosabb a résztvevők közül.

Így célszerűbb körbe — körbe rohangálni, s mindenkitől behajtani egy-két tucat sápot, mint célzottan vadászni „x”-re, kinek megdorgálása — a Szent Hagymányok értelmében leg-alábbis — fix jó pont lehetne. Ter-

mészetesen több mód is létezik, ezeket a későbbiekben tárgyaljuk, s noha nem fér kétség ezen alapelgon-

dolás újszerűségéhez, mégis azt kell mondanom: még mindig sokkal megnyugtatóbb átgyalogni valakin egy duplacsövűvel, mint tapsikolva felszedegetni három pénzméret. Ezzel együtt valóban működő, jól játszható szisztéma. Eme ponton emelkedik szólamra a dicső erkölcsösöz, s torkolja le a permanens deformációktól terhes, vérszomjas tesztet: „No de fiatalember! Arra nem is gondol, hogy talán a kisebb korosztálynak szánták a programot?!” Nos, előljáróban csak annyit, hogy egyes karakterek olyan szintű szövegeket nyomnak hangulatjelzés címén, hogy abba még a Kingpines fiúk is belepirulnának - így ennek alapján alighanem kizárható a fiatalabb közönség megcélzásának szándéka. Azon lelki szegények, akik még ma is örömlüket lelik a „geráppázásban”, mindenestre tegyék össze tenyereiket: az egyik karakter ugyanis — hatáspont — nem áll geráppázní. Jó, mi...?

## Fegyverkezünk

Az alap ugye a bágyadt-banánzóldobn tündöklő pacsmag-spityu. Frekventált darab még a gránát illetve rakétavető, szerencsénk lehet továbbá plazma-ágyúhoz, valamint a jó öreg hajszáritóhoz hasonlatos szakszerkezethez is, stb. stb. Akadnak inycségek, mint az ugró-bomba, taposó-akna, s klasszikus kézi-gránát is, hogy az igen hatásos atombombát (nem vicc!) ne is



▲ Te Kravitz...itt maradt a csukád



emlitsük. Szóval van itt minden, ami szükséges lehet egymás hatékony szétamortizálásához.

## A humor. S az érzék.

A játék gyengéit ellensúlyozandó, a készítő megležitosten poé-

nosra vették a figurát: ezen ponton kell kiemelnünk az egyes karaktereket bemutató videókat, hiszen alighanem ezek kiagya-

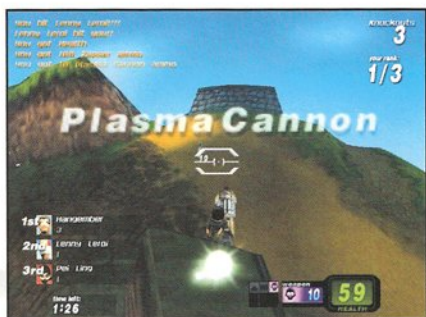
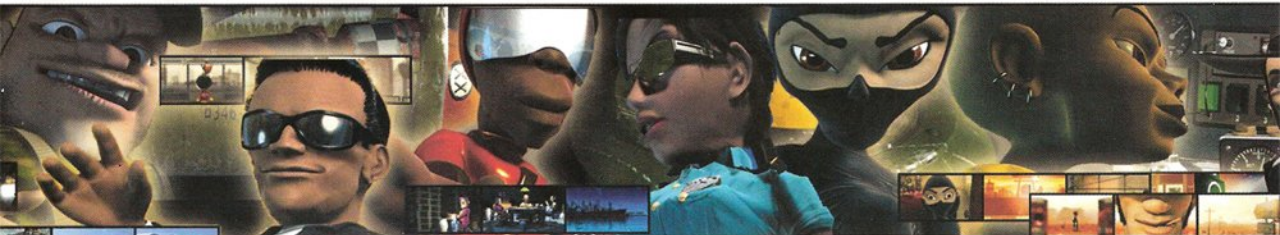


▲ Üzenj valamit anyádnak!



plazmavető. Vagy ha komolyan gondolták — akkor úgy kell nekik.





▲ Najaaa, dászisztmájnespéziáltt!

lónak s megalkotóinak lesz köszönhető, hogy némi idő távlatból is emlékezni fogunk a progira. Mert ezen videók állati klasszul meg vannak csinálva — egyszerűs mind méltatva eszmei mondanivalójukat is. Szóval lessék csak megnézegetni az összezt, igazi gyöngyszemek. A játék képi világának alapját érezhetően bivalyerős motorok fűtik, ezzel együtt a látvány esztétikai minősége sajnos nem mondható szajátátásra ingerlőnek. A textúrák, noha láthatóan roppant tetszetősek, számtalan helyen egyszerűen nincsenek böcsülettel odaapplikálva, s szomorúan panaszoznak: „Minket AZ a lusta ember rakott ide, lááátod...?”

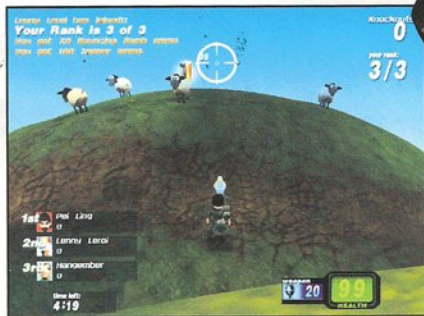
Csak tessék megvizsgálni a fotókra a talaj textúraszerkezetét. Rémisztó. Kedves, ahogy a program büszkén feszeng az opciók oltárán, hogy ő akár négy layer is egymásra pakol az égbolt megjelenítésére - tájékoztatásul közlöm, hogy a fotók ennek öröme ilyen beállítások mellett készültek. Négy layer ide — vagy oda: minden igyekezetem ellenére sem sikerült két másodpercnél tovább merednem a felhőkre az áhítat jegyében. Sajnos rengeteg pálya arculata mutat hasonlóságokat más



▲ Az neked stukker?! EZ a stukker!

pályákkal. Akad persze egy-két jól sikerült, kötelező kivétel: szerencsés módon ezek inkább a medium, illetve big méretű pályák — ide számítva a nehézség szintjén értelmezett térképeket is. Tudniillik a prog kis, közepes, nagyméretű, normál, könnyű s nehéz térképeket

büntetőpontot, így értelemszerűen az győz, aki a limit ütéseig ezekből a legkevesebbet szedte össze. Egyszerű, nagyszerű ötlet. Jó mulatság. A Countdown talán még jobb hecc, lévén itt valakinek kapásból a hátára pakol a prog vagy húsz kiló dinamitot, ami rövid időn belül fel is robban, persze. Így sejtethő,



▲ Óóóó...sheep...

különböztet meg, s kinál érme-gyűjtögetésre. Avagy valami másra. „Mire?”

### Modok

A címadó érme-gyűjtögetődsin kívül lehetőségünk van a frag — szisztéma jegyében zajló Knockout alapú mérkőzéseket is rendezni. Adott a



CTF is, továbbá két helyi specialitás: a Tag, illetve a Countdown. Előbbiben akkor vagyunk jók, ha nem kap el minket a „hűnyó”, akit vörös nyíljelöl. A Nyíl Hordozója ugyanis minden letelet másodperc órára meg egy



csapatjáték formájában is nyomhatjuk.

### Zene, effektek

Zene szintjén nem produkálták túl magukat a készítők, ugyanis az egy-két pályán elvéve hallható

prüttyprüttyöt, s a menü alatt szóló tételt leszámítva zene nix. (Óh, im egy derék szőrszálasogató... jer, hadd sügök füledbe egy titkot: a videók zenéinek, de pssst!)

Az effektek zöme a „szép lassan az agyadra mászom” koncepció jegyében fogant. Bizonyos hanghatások roppant idéletlenek, a rakétavető betegesen híg galambkakihoz hasonlatos puttyanása pl. eleve komolytalanná teszi a fegyvert.

A karakterek megnyilatkozásainak obszcén mivolta engem speciel nem sért, de hogy miért kell ezeket a lehető legrövidebb idő alatt elhadarni, rejtelj. Akad ugyanakkor néhány apró, de álmosító következtetés is: miért kell a ninjacának minden lövés közben harci csatakiállításokat hallatnia? „Hát azé’ me’ azt is felvettük...”

### Maradhat

Fent a vinyón, ha valakinek van rá 800 Megája — mert ennyit zabál fel a kis drága. Alapvetően kellemes darab, noha sokkal inkább éződik rajta a lelkesedés, mint a profizmus nyoma — leszámítva a fullextrás videókat, ugyebár. Jaj és majdnem elfelejttem: a bal egérgombbal lehet löni.

by GyZ



tot elnézve tehát nem lehet azzal vádolni a fejlesztőket, hogy bármit is ránk akarnának erőltetni, így nem vádolom őket azzal, hogy bármit is ránk akarnának erőltetni. ©

A legtöbb módot természetesen

**Funcom / Funcom**  
**PII 400 (P166), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D**  
[www.noesc.com](http://www.noesc.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - lelkes...	✗ ...de veszélytelen		

76%



# Ismerető **BATTLE ISLE** The **ANDOSIA** WAR

**Erő, intrika, korrupció, háááborúúú!**

**A**cím mára már fogalomná vált: „bátlái”. A sorozat kezdő epizódja az első PC-s játékaik közé tartozott és azonnal belopta magát a szívembe. Azóta kilenc év, plusz négy folytatás jelent meg — már ha az Incubationt is közéjük soroljuk —, de a rajongás nem múlt, sőt! Már jó ideje csiripeltek a verebek az aktuális folytatásról, természetesen a kor követelménynek megfelelő 3D-s látványvilággal meg egybekkel. Kétkedve fogadom ezeket a híreket, hiszen nem egy játék, a még realiztikusabb forgató-számolás látványvilágért, a játszhatóság rovására adózik. Vannak kitűnő munkák is, mint például a Ground Control — amiben szerintem eddig a lehető legjobban oldották meg ezt a problémát —, de csúfos leégések is, gondolok itt azonnal a Force Commander nevezetű főmedvényre. Ettől még egy megrögzött Star Wars rajongón is antigravitációs rohamok törnek ki, de a Starship Troopers is úgy ahogy van, nem ér egy fél pár dingókutya-vesét sem, pedig sokat vártam a bogaras programozóktól.

Az Andosia első betöltése után megpillantva az új játékelületet, a családás őszinte tenyere csapott képen. Mi ez? Hogyan? Hogy a macska rúgja meg! Hol vannak a hatszögek, és a felülnézet? Így nem is olyan jó... De mégiscsak írnom kellene valamit róla, hát legalább próbáljuk meg! — gondoltam magamban és vettem egy nagy-nagy levegőt

délután ötkor, majd kifuttam — hajnali háromkor... Két-három évvel ezelőtt, amikor versenyszerűen gyúrtam a Quake első részét, emlékszem — vagyis nem emlékszem ☺ — az időkiesésre. Az Andosia-nak sikerült magával ragadnia hosszú órákra, mit örökre: napszakokra. A varázsa alá kerültem, beszippantott a gravitációs kútja, és a rajongójává váltam. Segítség, függő vagyok!

## A háttértörténet

szerint Chronos-on vagyunk, az új idősámítás 345. évét írjuk. Az uralkodó elleni harcok mára már csak a történelemkönyvek lapjain élnek, Scayra katasztrófa úgy tűnik, felédésbe merült. Most azonban egy titok-



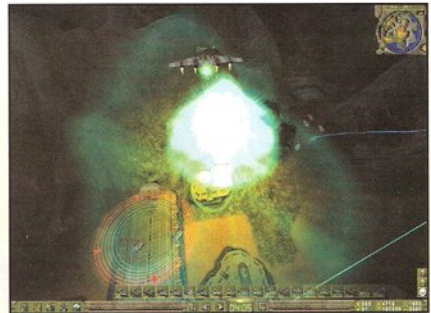
zatos figura által a Merth szigetén alapított szekta, a „Haris gyermekei” kezd jelentősebb politikai erőre szert tenni. Mottójuk: „Teremtsük meg a békét akár háborúval is!” Céljaik között szerepel a chronosi korrupció felszámolása, a jelenlegi hatalom megdöntése és a vezetőjük, (lenyűgöző papnőjük) teljes hatalomra juttatása a bolygó felett. A szekta munkálkodása minden jel szerint egy ismeretlen biológiai anyag, az andozia kinyerésére koncentrálódik. Apránként sikerült nekik egyre több és több követőt maguk mögé állítani, sőt egy egész katonai arzenált is megteremtienük. Hallva vezetősége képtelen volt időben felismerni a nyilvánvaló fenyegetést, mostanra a háború küszöbén állnak...

Egyébként a játékban egyáltalán nincs túl bő lére eresztve a sztorizás, néhány, az amerikai képregények stílusában megrajzolt képkockával indítunk, majd minden harmadik pálya után még egy pár másodperc ilyesmi átvezet. Semmi animáció, csak a kemény akció, a pályák is úgy indulnak, hogy madártávlatból szemlélődünk a leendő csatamező felett, és hadvezérünk pár mondatban ismerteti a szívet meg az objektívákat.

## A játékmenet

Madártávlat — első ránézésre igen, de ezt úgy változtathatjuk, ahogyan csak akarjuk. A numerikus billentyűzetten lehet bűgöcsigát csinálni a nézetből, vagy akár a lenyomva tartott jobb egérgombbal is. A nyilakkal, illetve a képernyő szélére tollt egérgurzorral

szalad a képernyő, egyszóval a változtatása pofonegyszerű. A zoom mértéke örüleles, ha valaki akarja, akkor a felhők közül tekint le csapataira merőlegesen — talán így hasonlít leginkább az előző részekre, de ezt nem ajánlom, mert nehezebb az irányítás —, vagy akár



▲ Az ott nem fáj nekik, csak úgy látszik...

- az építkezés olyan lett, mint a többi stratégiában: kellene bányák, erőművek, gyárak és a többi...
- minden egység ténylegesen egy darab, nem pedig hat vagy három, akármennyi is volt korábban
- az egységek a lövésszámok után fejlődnek, nem pedig találat szerint. Kb. tíz lövés után kap egy-egy csillagot, szóval nem bujkál majd vaskeresztes Buggy minden bokorban
- az akadémiaikon tudományos fejlesztések folynak, az egységek „áprédelés” és az új technológiák - bányászni kell vasat, amiből acélt



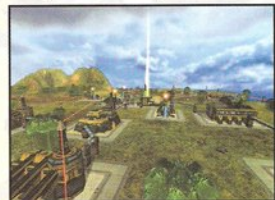
▲ Nem ér bombázni, én csak a hamurgereket viszem a fiúknak...

lekushadhatunk a Comet mellé, hogy mozizva végignézzük, amint kiröppen csövéből a tömött, fehér füstcsíkot húzó föld-levegő rakéta, és becsapódik a fejünk felett lebegő nehézbombázóba... Ha van rá idő, érdemes beugrani valamilyen jó nézetbe a látvány kedvéért, mert nem mindennapi látványossággal robbannak a lövedékek. Apró idő, ha körökre osztott hogyan is van ez?

Nagyjából és teljes egészében is el lehet felejtetni az előző részek szabályrendszerét, mert a legtöbb dolog megváltozott. Fránk megoldott rendszer volt az is, de ezzel, ha lehet sikerült még izgalmasabbá tenni, főleg a többjátékos üzemmód szempontjából.

## Alapvető különbségek

- bármikor tudunk építkezni, a játék minden percében, de csak a mi taktikai körünkben tudjuk mozgatni az egységeinket.

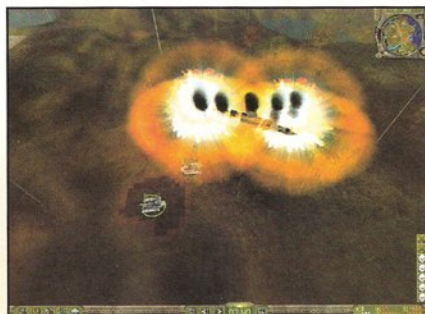


és „nagyonprofi”-acélt kovácsolnak, aidiñumot, ami az energiához szükséges, bár később lesznek nap- és szélerőművek, majd pedig kell még víz a összes gyártási folyamathoz - a gyalogosok veszítettek a jelentőségükből, nincs már épületbe



▲ Hé, senki nem mondta, hogy ide esik a MIR!





▲ Éppen csak fellőttem egy jelzőrakétát

begyaloglás: le kell rombolni őket ©  
- csak a néhány percig tartó taktikai körben lehetséges az egységek léptetése, emiatt sokszor NAGYON sietni kell

Ez a néhány kritérium csak felvázolja, érzékelteti miben is lett más a játék, de kezdjük az elején. Alapesetben a mi lépéskörünk kezdődik. Ha rákattintunk egy egységre, három csík látható felette. A zöld jelenti a páncélszót, a középső kék a mozgáspontot, az alsó sárga az energiát, ez csak a lövések következtében fogyhat. Meg a zöld is, de azt mi kapjuk, hehe... Az ezek alatt látható esetleges pöttyök, az adott helyzetből leadható lövések számát adják meg. Lépés előtt az egység körül megjelenik az ismerős „lépéslehetőség” útvonal, kékre színezetten belül még képesek vagyunk támadást végrehajtani.

Az egységek javítását az Ant, vagyis a hangya teszi lehetővé, elég a sérült vagy akkszilag lemerült egység közelébe állni, és ha a kurzort a hangyán hagyjuk, megjelenik az általános javítás/lehetséges upgrade-elés ikon, amit igénybe véve viszonylag nagy területen belül, a hangyából kivágódó energia pofozza fel a sérülteket. Persze ki is lehet választani mely egységet fontos



▲ Utolsó mondat: — Á, egy raxsival úgysem szednek le!

elsőként tüpírozni, de vigyázva ám, mert az ő energiája is véges. Időről időre „energiatovábbító póznákat” kell felállítani, ami megertermi a tulajdonképpeni utánpótlást.

Másik érdekes egység a „Magpie”, vagyis a roncszedő. A szállított harckocsik után - legyen az saját, vagy ellen-

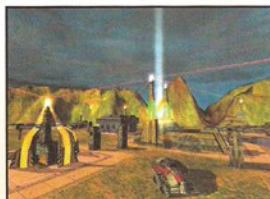


▲ „Még zöldell a nyárfa az ablak előtt...”

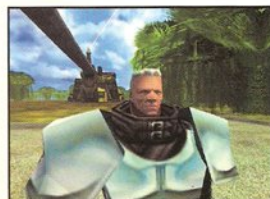
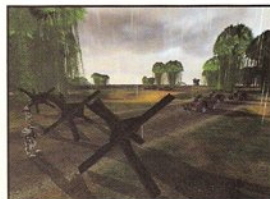
séges — roncsok maradnak amikben többféle újra hasznosítható nyersanyag rejtezik. A Magpie-t begyűjtve — hasonló módon, mint ahogyan a hangya javít - rögtön továbbítja a gyárakba.

A nyersanyagok kitermeléséhez a fentebb már említett kétféle bánya, illetve „szivattyúház” és erőmű szükséges. Majd vaskohó, és a könnyű-, a nehéz- valamint a kisegítő gépek gyárai. A működőképesség másik alapja, hogy ezek csövekkel egymáshoz legyenek kapcsolva. Ilyen

épületekkel találkozunk elsőként, de van itt akadémia, repülőtér, hajógyár és minden más, amitől a zöldek szívinfarktust meg agyörgöcsöt kaphatnak. Ha okosak vagyunk, az egységek lendületesebb előállításához és a fejlesztések gyorsabb befejezése végett, épít-



sünk többet az azonos típusú gyárakból. Ha legyártunk valamit, kiadhatjuk, hogy példának okáért a repülőtérre vagy a kikötőbe kerüljenek, mert egy ott állomásozó szállítójárművel gyorsan a tűzvonalba dobhatjuk őket. Erdemes a Crux



szállítórepülő használni, mert rengeteget lép, szinte bárhol leszállhat, igaz a hajókba kategóriákkal több fér, de anyahajóból is csak annyit repked a hegyek felett, mint ahány varjú úszik a víz alatt. A bepakolás kicsit bonyolultabb művelet (legalábbis én elvesztettem némi hajmennyiséget mire rájöttem, hogy hogyan kell). Szóval, ha bent vagyunk a repülőtéren, kiválasztjuk a „cargo” ikont, és a Crux-ra kattintva az sárgává válik, és már tuszkolhatjuk is bele a cuccost. Ezután visszavátlunk az épület elhagyására, majd megint a szállítóra bökve az épületből, és már repülhetünk is elfele.

## Végszó

Az irányítás elsajátítása rendkívül egyszerű, és a nézetek lehetőségei is óriási változatosságra adnak lehetőséget. Éppen a grafika kidolgo-

zottsága miatt, komoly gépigénye lett a játéknak — talán ez a legnagyobb negatívuma. Egy második generációs grafikus kártya nélkül igen nagy nehézségekbe fog ütközni a futás, emellett 128 Mega RAM is bőségesen elmegy neki. Minden hanghatás korrekt, a zenék az előző részekben is nagyon jól illettek a csatározásokhoz, itt sincs másképpen, kedvencem a bálnafütylőgős ambient muzsika, de a többi szám szintén kedves nekem.

Talán ami talán fanyalognom kell, az a kevés fajta egység használata. Az összes eddigi pályához elég volt néhány nehézbombázó, egy-két vadász, párfajta kisegítő egység és meggyőző mennyiségű tank. Pedig ott van még vagy húszféle egység, köztük hat-hétféle gyalogos — kedvenc a mesterlövészként lövöldöző kommandós —, de minek gyártsam őket, ha a sztratoszférából ledobott plazma úgy is erőteljesebb, mert sterilizálja az adott környéket. Mindezek ellenére nagyon jó lett az Andosia War, nevezhetjük a körökre osztott stratégiák új generációs nyitódarabjának.

Balage

**BlueByte / Cauldron**  
**P11 450 (P11 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!**  
[www.battleisle.com](http://www.battleisle.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENÉ-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ - színpompás látványvilág</li> <li>✓ - jó irányíthatóság és áttekinthetőség</li> <li>✓ - kemény háborús stratégia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ - áttevető animációk</li> <li>✗ - hiánya</li> <li>✗ - rendkívül időigényes</li> <li>✗ - túl nagy gépigény</li> </ul>	91%	



# WARM UP!



„...ami igazán fontos, az a szemnek láthatatlan...”

Az F1 játékoknak a tesztelése mindig sokkal részletesebb és aprólkosabb munka, mint mondjuk nekiülni egy teniszjátéknak, vagy akár egy másik autóversenynek, mert köztudottan ez az autóverseny, ahol minden apró beállítás szinte teljesen megváltoztathatja a kocsi mozgását, teljesítményét. Persze ez a készítőket tekintve is komoly felelősség, mert bizony élethűen és aprólkosan kell megcsinálni mindent. A Warm Up egy viszonylag jó próbálkozásnak mondható ebben a műfajban, még akkor is, ha akad azért hiba a játék menürendszerében és magánál a versenynél is. Nem állítom, hogy játszhatatlan és érthetetlen, de akad dolog, amit bizony igen-csak karcsú megoldásokkal sikerült a fejlesztőknek áthidalni, így a játék egyaránt okoz majd örömet és bosszúságot a műfaj rajongóinak.

Az introval igazából semmi bajom nincs, szép és hangulatos, de ne dőljétek be a grafikának, mert a játék maga nem lesz annyira szép és részletes. Azt az első pillanatban látni, hogy az FIA hivatalosan nem fogadta el, így idegen színű, és idegen márkájú kocsikkal kell versenyeznünk. A járgányok ettől függetlenül formában vagy mozgásban alapvetően nem térnek el a világ által már megismert autóktól.

A programban alából két választható mód van — amint ezt már megszoktuk — az ARCADE és a SIMULATION. Nem kell mondanom, hogy előbbiben gyakorlatilag nevésegesen könnyű lesz a verseny, de ezt a pontot nem is igazából azoknak találták ki, akik a szimulációban élik ki magukat. Ráadásul itt még nevéseges módon turbózní is lehet! Kezdknek az ARCADE jó bevezető, de nem nagyon van más funkciója ebben a játékban.

A menürendszer tekintve tulajdonképpen nem is tudok rosszat mondani.



▲ Egy finom kis „lencse-effekt”

Bár tény, hogy egy-két megoldás, mint mondjuk a nevük beírása, vagy csapatunk kiválasztása kicsit bonyolult és macerás, ezektől eltekintve nem nagyon gablyodhatunk bele semmibe. Eltart majd egy ideig, amíg könnyedén járkáltok a menüpontok-

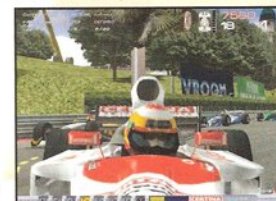


ban, de megszokható. Nekem sokkal inkább nem tetszett maga a színe a dolognak. Erre mondhatjátok, hogy erősen szubjektív és ízlésfüggő, de valahogy számomra ezt az „elit” autóverseny kategóriát nem ezek a szanaszét pingált autók és ezerszínű menüpontok jellemzik. A készítőket egyébként próbáltam minden tekintetben hasonlítani az eredeti autókra, így ha színekben nem is, de formákban és stílusban messziről akár még Ferrarit is felfedezhetünk a pályán.

Ha nem az Arcade módban utazunk, és komolyabban szeretnénk versenyezni, a Simulation-mód a mi menüpontunk, bár legyetek felkészülve, hogy (mint ez megszok-



▲ Pillanatkép a nagykörútról péntek délután 4-kor



kott), itt bizony vért köpünk, különösen az elején a játéknak. A versenytípusok itt gyakorlatilag a szokásosak, mint gyorsverseny, egy hétféle, bajnokság vagy akár küzdelem az örök ellenféllel: az órával. Talán a Ghost Chase csak a formabontó, de

csak azoknak, akik nem igazából jártasak autóversenyekben, mert saját árnyékunk elleni küzdelemmel már máshol is találkozhattunk, ha nem is pont F1-es környezetben. A bajnokságot választva nekiállhatunk a megszokott pályákon a versenynek, a szokásos rendszerben, mint



▲ Szevasztok, plakátbemberek!

kocsiba. Mert bizony kezdők ne itt álljanak neki kapirgálni a hátsó légtérlelt vagy váltogatni a gumikat, mert ehhez nem ad a gép segítséget.

A program alapvetően elvár egy bizonyos technikai tudást, így nem nagyon találunk Help vagy Tutorial pontokat sehol. No, persze nem kell megjedni, mert minden versenyhez és időméréshez van egy alapbeállítás a pályától és az időjárástól függően, amit teljesen magától ló be a program.

Megbűkölni a kocsit, inkább azoknak érdemes, akik ismerik a pályákat és tapasztalatból tudják a legfontosabb beállítások eredményeit, hatásait.

Megnézhetjük a kocsi különböző gyorsulási görbéit és mindenféle motorerősségi listákat. Állíthatunk, majd újra megnézhetjük a dolgot, amíg elégedettek nem leszünk mindennel. Figyelem! Ha átállítottok egy légtérlelt szárnyat vagy fékpupusát, az nem jelentkezik azonnal a grafikonokban a diagnosztikánál, előtte ki kell menni és szárguladni minimum egy mért kört (ez ugye 1 kör ki +1 mért kör, +1 kör be), hogy a fedélzeti számítógép kapjon adatokat és feldolgozhassa őket! Érdemes egyébként a beállításokat a melegítés és a szabad gyakorlat alatt megejtani, mert időmérés és (mondanom sem kell) verseny közben, már elég macerás szerelgetni és próbálkozni. A szabályokat tekintve teljesen rendben van a játék, bár egy dolog nagyon nem tetszett, ez pedig a versenybírók szőrösszívűsége. Pontosabban... menjenek a fenébe! Olyan mértékben adják a 10 másodperces büntetőket, hogy lassan már az előléstől is elment a kedvem, nehogy véletlenül nekikoccsanjak valakinak és mehessek pihenni a boksztucába. Persze, az igazi kreténségük akkor bújik elő, ha elfékezük magunkat és esetleg „van potánk” levágni egy lassítót tévedésből. Rögtön kizárnak. Nem figyelmeztetnek, nem kapunk 10

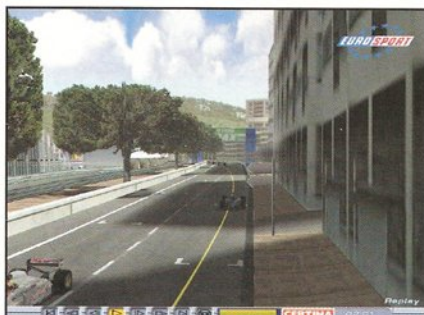
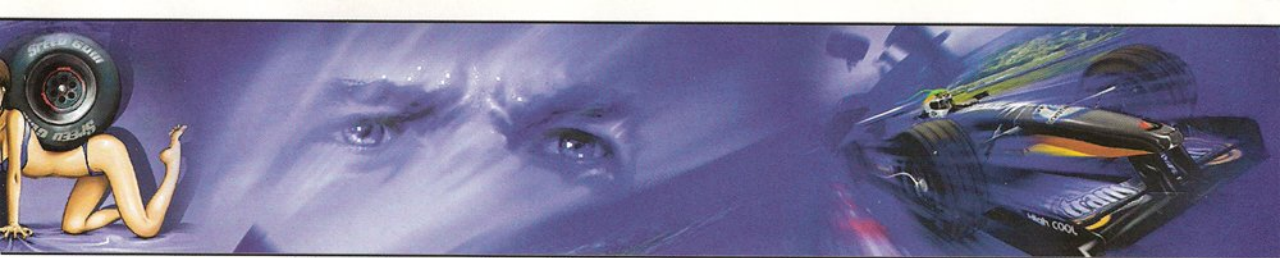
melegítés, időmérés, verseny. Talán erre most részletesebben nem térek ki, inkább menjünk bele magába az autóba és a technikai paraméterek színvonalába.

A Warm Up pontosan az a program, ahol az ember első ránézésre nehezen

hiszi el, hogy bizony majd használható beállításokkal találkozunk a boxutcában. Sok játéknál előfordul, hogy beállítunk mindenféle kerékminált, légtérlelt szárnyat, nem is

beszélve a felfüggesztésről és valahogy mégis ugyanúgy mozog, mintha hozzá sem nyúltunk volna. Megmondom őszintén, nekem is ez volt az első benyomásom, de kellemesen csalódtam. Minden változtatást érezni a kocsiban és ez nagyon élethűvé és szimuláció-jellegűvé teszi a versenyeket. A „szerelésnél” nagyon szépen és pontosan sikerült megoldani az állítható rendszerek elkülönítését. Külön van az aerodinamika, külön a fékrendszer, a diagnosztika, egyszóval átlátható és érthető...mindenkinek, aki nem először nyúl bele a „virtuális”





▲ A lakótelepek biztos nagyon anyázzák a versenyöket...

raz pályán, néhol 120-al nem tudom bevenni ugyanazt a kanyart 5 körrel később. Persze erre rávág-hatjátok, hogy fogy a benzín, meg kopik a gumi. No, igen, de ha fogy a benzín a kocsí könnyebb, könnyebb megállni, nem? És ha kereknek kopnak, akkor sem a kocsí vertikális fékezé-

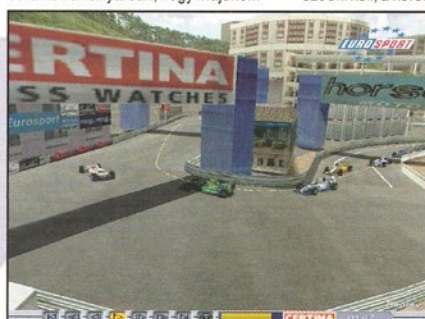
másodpercet. Fogyják és belelobogtat-ják a fekete zászlót a pofánkba, mehe-tünk zuhanyozni.

Nem állítom, hogy jó érzés 16 kör után az első helyről kiállni, mert mondjuk a Német nagydíjon a jól megszokott szá-guldós, erdős résznél még nem állt rá a kezem a frissen bevezetett új lassít-ókra. Mire észrevettem már keresztül is mentem rajtuk és annyi. Monacóról már nem is beszélek. Kijövök az alag-útból, kicsit későn lépek és máris villog a „gyászbobogó” a jobb felső sarokban.

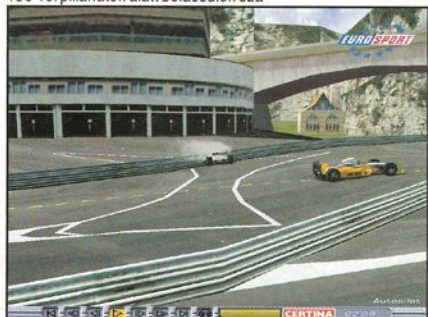
Ha már a zászlóknál tartunk, fura módon a sárgán (és örömmre a feketén) kívül nem találkoztam más színűvel. Következésképpen elrontja a program például a balesetek utáni sárga zászló feloldását. Most szimulá-lunk vagy nem? Ha igen, akkor szíves-kegjen a program bemutatni nekem a zöld zászlót, ha előzhetek újra, mert az úgy a szabályos! Olajfoltot jelölő lobogóval meg egyáltalán nem futot-tam össze, de tény, hogy magával olaj-folttal sem. Amikor elég látványosan kipukkadt közvetlen előttem egy motor bizony vártam, hogy elveszíti a tapadá-sát a gumim a kollegából áradó folya-dékok miatt, de ez is elmaradt. Apró élethűségi hiba. Mint ahogy az is fura, hogy a kocsí féktávja ide-oda ingadozik a kanyarokban. Néhol 150-ről pillanatok alatt belassulok szá-

sében jelentkezik a tapadás hiánya, hanem a kanyarokban! Jézusom! Teljesen elmentem technikusba és még egy szót sem írtam magáról a versenyről.

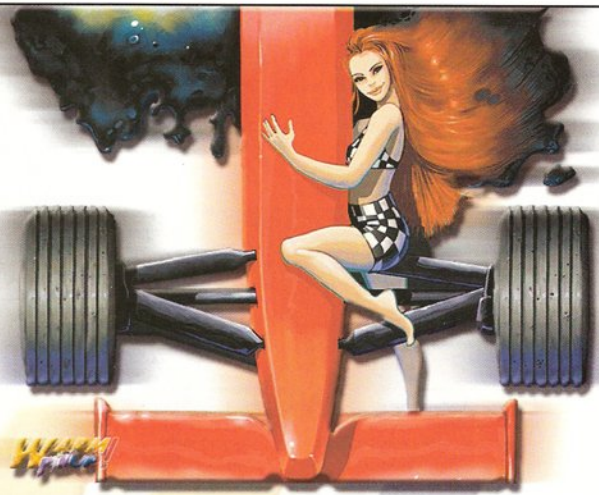
Hát kérem szépen, a járgány kezelhetősége azért a fenti példákat elfeledve egészen használható. Nem mondom, hogy egyből kézre áll, de érezhető, még úgy is, hogy nem látni az ajánlott sebesség fokozatot, amit én nagyon szeretek és használok mindig. A segítségék egyébként jók, bár kicsit drasztikusak, olykor-olykor ha bekapcsoltam a kormányrészegítőt, úgy berántott a kanyarban, hogy majdnem



▲ Az Eurosport nem sajnálta a pénzt a játék támogatására — persze csak némi reklám fejében ☺



megpördültem. Apropó, pördülés! Na, ez kicsit irrális a játékban, mert olyan pillanatok-ban is megfog-hatjuk a kocsit, ahol az életben már hívhatnánk a mentőket. Játék-barát, de nem réa-lis. Persze felmerül a kérdés, hogy melyik a fonto-sabb?



Fékrészegítőt vétek használni, mert olyan buta, mint egy frissen sült tó! Nevetségesen hamar fékez, viszont akkor rosszul, így ha akarjuk sem tudjuk rendesen bevenni a kanyarokat.

Ha a játék grafikáját nézzük, nem formabontóan jó, de használható. Lehetne jobb is, de minden látszik, aminek lát-szódni kell, a keréknyomoktól egészen a motorok felett vib-ráló levegőig. A különböző kame-raállások sajnos nem nagyon használhatóak, különösen a bukó-sisak „vjú”, aminek szerintem semmi értelme, mert a sisak kitarja a látóterünk két-harmadát. Sebaj, azért üdönság-ként hatott, még akkor is, ha telje-



sen értelmetlen. Összegezve ajánlom mindenkinek a Warm Up-ot, de csak akkor, ha túl tud lépni azon a tényen, hogy a játék nem hivatalos F1-program. Ha ezt elfelejtitek nagyon élethű és izgalmas versenyeket vívhattok, az F1 minden varázsát és izalmát megélve. A gép-igénye kicsit magas, de ez már meg-szokott az F1-proginnál, elvégre amikor nyomjuk a gázt, a tájnak suhanni kell a szemünk előtt, hogy érezhessük a sebességet. Ezt érezní a játékban, a többi már csak köret.

-Adam-

Microids / Lankhor  
PIII 500 (PII 433), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D  
[www.microids.com](http://www.microids.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ Nagyon szép és aprólékos - tartalmilag profi	X - A kocsí kicsit „ideges” és következetlen		

84%



# F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2001



## Köd előttem, köd utánam!

**A**z EA Sports igazgatóságában egy hétköznapi két unott pofa beszélget:

— Te, Jim! Melyik új játékunk hozott sok pénzt a konyhára idén?

— Azt hiszem a Forma 1 2000 volt az, úgy április környékén jöhetett ki.

— Nem alakulnak túl jól a dolgaink: az NHL még megjelent időben, de a FIFA már késett egy kicsit és az NBA kiadása már januárra tolódot...

Kelene valami ami pótolja a kiesett év végi bevételt.

— Mi lenne ha felturbóznánk egy kicsit a F1 2000-et pár újdonsággal és még az idén kiadnánk?

— Jó ötlet, ha már megvettük a jogokat 3 évre legalább használjuk ki.

Valószínűleg ez a beszélgetés nem játszódtott le, de a játék kiadásának az ötlete akár ilyen körülmények között is megszülethetett volna. 2000-ben ugyanis az Electronic Arts vette át a stafétát az Eidostól és 3 évre megszerezte a FIA-tól a jogokat. Nem télenkedtek a fiúk és erre mi lehetne ekesebb bizonyíték, mint a második idén készült Forma 1-es játék.

### Újdonságra várva

Őszintén be kell vallanom kezdeti ismerkedésemet a programmal csalódások sora övezte és a játékkal eltöltött órák után sem bíltent át egyértelműen a mérleg nyelve.

Nemsokára új szezon kezd a száguldó kirkusz, már összeálltak az új csapatok, és a tesztelések is elkezdődtek. Erre az apró tényre az EA programozói nemigen figyeltek



fel, ugyanis egy olyan szimulátort jelentettek meg, amiben csak a tavalyi szezon játszható végig, pedig ezt már sokan áprilisban megtették. Nincsenek se új pilóták, se átigazolások, se új felfestések.

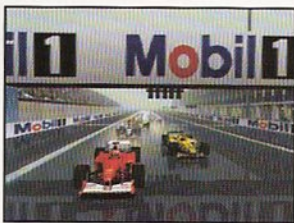
### A játék maga

Ettől függetlenül a játék profi, minden apró kis részlet tökéletesen ki van dolgozva.

Kezdjük a legkényesebb kérdéssel, a

azok a segédmenükök örülhettek igazán, akiknek meg kellett volna nyírniuk a füvet.

Az irányítás nagyon élethű, emiatt az is megtörténhet velünk, hogy minden segítséget kikapcsolva, akár még egy egyszerű kanyar is kifoghat rajtunk. A kocsi



gépigénnyel: talán egy kicsit túl nagy árat kell fizetnünk a látványért egy 450 MHz-es Pentium személyében, amelyet nem árt, ha még egy úgenerációs videó kártya is megtárogat.

Cserébe váltásnál tűznyaláb csaphat ki a kocsiból, dupla



▲ Indulhat a ronszderbi!



▲ Érzem, hogy ma még akár ötöt is kilőkhettek...

visszapillantóban csodálhatjuk üldözőinket és füstfelhő kíséretét egy kökémény fékezést.

Emellett az árnyékok és a fények megtörnek a karosszérián és olvashatóak a feliratok is.

Az átlag fölé emeli még a játékot az élethű irányítás és a hangok. A kezelhetőséget illetően Need For Speed-en nevelkedett száguldózóként első próbaköröm megkezdésénél, gondoltam túrázatom egy kicsit a motort üresben, aztán full gázzal kihuzatom a gépet a rajtkockából. Tervemnek azonban csak

nagyon könnyen kisodródna és amint lehajtok az aszfaltcsíkról elveszítjük az irányítást felettük. Jó néhány kört igényel, amíg teljesen megszokhatóvá válik az érzékeny kormányzás és a reális körülmények.

A hangokról csak a legjobbakat tudom mondani: nagyon élethűen szól a motor és a fékezés is el van találva, de talán a rádiós információk tanácsai a legkellesebbek a játékban. Közli velünk a legjobb körök idejét, a lemaradásunkat, figyelmeztet, ha valaki utolér és még arra is marad ideje, hogy gratuláljon

egy szép előzési manőverhez. Akárcsak a legtöbb Electronic Arts játék esetében, most is igen kellemes menü fogadja a játékosokat. Feltűzelő kis zene szól a háttérben, miközben mi minden apró részletet beállíthatunk. Legelőször a nehézségi szintet érdemes a leg-



▲ Pedig hányszor megmondtam, ne zöldre Pall, pilótám!

könnyebb fokozatra állítani, a szabályokat és a segítő tényezőket a kedvünk szerint állíthatjuk be a számítógép vezérelte fékrásegítő manőverezési támogatás, de kijelölhetjük az ideális ivet is.

Az irányítással kapcsolatban a billentyűzet használata a legambitósabb, persze aki rendelkezik kormányval az vegye úgy, hogy meg se szólaltam. Az irányítás menübe állíthatjuk az érzékenység fokát, amit érdemes minél kisebbre tenni, különben nagyon könnyen becsúszhat a gép egy hirtelen lenyomott iránygomb esetében, amitől kisebb ismeretséget köthetünk (jobb esetben) a kavicsággal, vagy (rosszabb esetben) a gumifalal. A video menüben hozzáigazíthatjuk a gépünk tőrészarához a felbontás nagyságát, minden fény és árnyékot be/ki kapcsolhatunk és megváltoztathatjuk a felvilágosított tereptárgyak részletességét is.

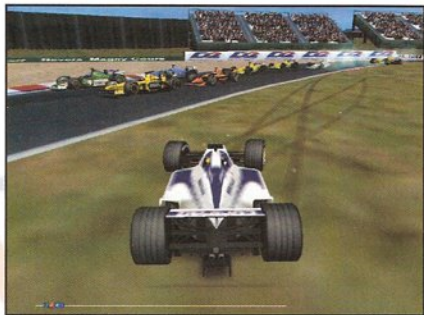
A hangbeállítások és a visszajelzések is külön menüpontként kaptak helyet a játékban.

A versenymódnaknál fedezhetjük a legnagyobb újítást: ez a vezetési iskola. Ennek az a lényege, hogy minden pályán különböző mego-



▲ Hé öreg már a felni mész!





▲ **Megint rossz gumikat tettek fel!**

dandó feladatok várnak ránk és mivel sorban követik egymást, addig nem léphetünk tovább, amíg az aktuális próbát ki nem álltuk, amiket viszont egy bizonyos idő alatt kell abszolválnunk (éljen Palik!). A kezdet egy gyorsítási feladat, majd egy reakció teszt. Ezután már élesebb kanyarok és ezek kombinációi is várnak ránk, míg végül egy-egy egész pályát kell a kijelölt idő alatt teljesíteni. Ez nem lesz olyan egyszerű feladat, mint ahogy elsőre hangzik, ugyanis amint feldöntünk egy a kanyar szélére állított bóját, vagy bármelyik kerekünk letér a betonról, kezdhetjük is újra. A pálya megtekintése mellett még a feladat bemutatása és az ideális iv, valamint fékezés és gyorsítás megjelölése is segít bennünket.

Ha teljesítjük a minimális elvárás a gép még három kategóriába sorol b e aszerint, hogy mennyire volt penge az időnk, így lehetünk arany, ezüst vagy bronz érmesek.

A többi játékmódnál nincs nagy változás, akár csak a 2000-ben kezdetünk egy hirtelen versenyt, gyakorolhatunk időmérő edzésen és nekiugorhatunk egy teljes szezonnak, vagy versenyezhetünk akár egy nagydíjon is. Ez esetben ugyanúgy

meg kell küzde-nünk a pozíci-ónkért, mint a bajnokság eseté-  
ben, azaz produ-  
kálnunk kell az időmérő edzé-  
sen.

A versenyek és az edzések alatt lehet átállítani a kocsi paramé-  
tereit is, a hozzáértők itt aztán kiéllethetik magukat (jövőbeli Forma



már csak a visszapillantóból kelljen figyelemmel kísérnünk reménytelen szenvedésüket.

Mindenki a legszimpatikusabb pilótájával kezdheti meg az ámokfutást, de akár a valóságban itt is a nagyobb istállókkal könnyebb jobb eredmé-

nyeket elérni, az ezüst nyilak és a Ferrarik mennek a legjobban.

Helyet kapott a multiplayer opció is a programban, de csupán LAN-on keresztül lehet játszani, nem gondoltak az internettel



egy későbbi fékezés akár másodperceket is jelenthet.

## Vegyes érzelmek

Tudom nagy közhely, de egyik szemem sír, a másik pedig nevet: maga a játék nagyon jó, egy profi autó szimulátor, reális körülményekkel és talán éppen ettől olyan magával ragadó a játékelmény.

A kerékvetön való lavírozás ugyanolyan plusz, mint az, hogy sérülésnél letörnek a karosszériaelemek vagy, hogy minden egyes pályára rá lehet

ismerni, mert még a daru is ott van ahol annak lennie kell. Ellenben a sima 2000-ez képest mindössze csak egy játékmóddal lettünk gazdagab-  
bak. Talán a grafikán is csiszoltak egy keveset, de az ember mégiscsak többet várna a sportjátékok koronázatlan királyától.

Ago



▲ **A piros pöttyös az igazi!**

1-es karosszériatervezők figyelem!).

A pályák kidolgozása nagyon precíz munkát takar, minden a helyén van: akár csak a valóságban ahol kell, ott gumifal véd meg egy esetleges sérüléstől, de a kavicságyak és a fűves területek is korhú másai a köröknek.

A kanyarok előtt táblák jelzik azok élességét és az ideális sebességet és a készítők a különböző zászlók elhelyezéséről se feledkeztek meg.

Az ellenfeleink nem adják olyan könnyen a bőrtüket és néha igen agresszívan is támadnak, de ha

ez nem jelent túl nagy kihívást, akkor komolyabb fokozatra is kapcsolhatjuk az intelligenciájukat. Szerencsére néha ők is hibáznak, meg-  
esik, hogy túl gyorsan szállnak be egy kanyarba és kicsúsznak, vagy akár csak épp annyira lassulnak le, hogy egy előzés után

rendelkezőkre.

Egy pár jó tanács hasznos lehet: sose induljunk nagy gázzal, mert a kocsi könnyen elveszti a stabilitását, amikor csak tudunk menjünk a lehető leggyorsabban és a kanyar bevezetőjénél egyszerre fékezzünk és fordítsuk a kormányt, de a második részében már elkezdhetünk újra gyorsulni. Érdemes az ideális iven haladni, a levágások legtöbbször csak lassítanak.

A határon való autózással lehet megcsipni a legjobb köridőket, egy-



▲ **Valaki azért még betehetné a kormányt!**

**Electronic Arts / EA Sports**  
**PII 450 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D**  
[www.easports11.com](http://www.easports11.com)

LÁTÁSVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<p>✓ - reális körülmények                      ✓ - élethű irányítás</p>	<p>X - minimális újítások                      X - csak a tavalyi szezon játszható</p>	<p>80%</p>	<p>80%</p>



# ISMERTETŐ FORD RACING 2001

## A szépség alá elkél a pelenka is

Az ELITE, mint nagy múltú cég, az akkoriban igen sikeres ZX Spectrum-ra ontotta a jobb-nál-jobb programokat. Az Amiga megjelenésével a kiadott programok száma némileg lecsökkent. Mire azonban a PC ideje eljött a híres kiadó és szoftverfejlesztő cég már csak néhány programmal rukkolt elő, amelyek száma manapság egyre jobban csökkenő tendenciát mutat.

A legutóbbi alkotás, a Ford Racing nevet viselő autós programocská volt, amelyet mindenki nagyon-nagyon várt (hasonlóan a Messiáshoz). Aztán jött az óriási hidegzuhanó, a program tényleg a grafikai maximumot nyújtotta, de az autók irányítása egyszerűen szörnyű volt és akkor a fizikai modellezés teljes hiányáról még nem is beszéltem.

Szerencsétlen programozók, úgy tűnt, az Elite-nél kívülről láttak már ugyan autót, mivel a kivétel elsőrangúra sikerült, de benne még nem nagyon ültek. Nem igaz! Voltak benne, igaz egy parkolóban állóban, egy Maci Lacis kosárból kiszedett szendvics majszolása közben, igen jól megfigyelhették az előttük elhaladó Ford-ok külső jegyeit. Az 1999-es verzió „óriási” sikerén felbuzdulva az advanced programozók belevágtak a 2001-es verzió fejlesztésébe.

### Szép, szebb, legszebb...

A program grafikája megdöbbentően realisztikus. Már ez első rész is igen keményen maga mögé utasította a rivális autós játékokat, az amúgy is lenyűgöző játék grafikai motorját tovább csiszolták, megnö-

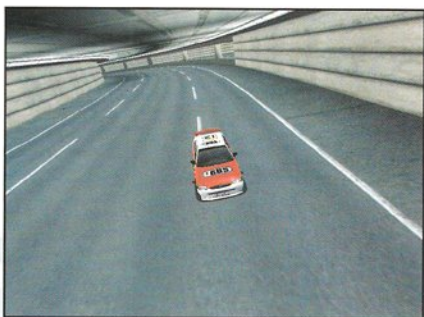
vették a poligonok számát és magasabb bitszámú textúrákat kezdtek el használni.

A program támogatja a manapság igen divatos Mip-map és multi texture effektet, amennyiben ezek annak nevezhetők. Az autók külső kivitele már-már foto-realisztikusnak mondható. A keréktrácsák csillogása, az üvegeken tükröződő terep, a hátsó lámpák „mélysége” mind-mind annyira egyedi és egyszerű, hogy bátran kijelenthetem, külső modellezés területén új királyt avathatunk a 2001-es Ford Racing személyében.

A versenypályák kicsit kopárnak tűnhetnek, de mindamellett kulturált módon letisztultak. A lap emberként használatát ez a program sem kerülhette el (az emberek mint a papírból kivágtott

nyújtja, mintha valóban szaguldának az autók).

A belső nézet kicsit nevetéges, legalábbis első látásra, a vezető fizikai modellezésére egy szerencsétlen éhezött etiópot szerződtettek. A karjai nagyon vékonyak és válla szinte semmi, visszajátzóskor viszont egy markáns férfiarc néz ránk az autó szélvédője mögül. A töltő képernyő változatlanul került át az első verzióból a 2001-es-be, amely malőr valószínűleg a kezdő képernyőt rajzoló dolgozó elbocsátá-



▲ „Befeszik a kanyarban, mint cica az ágyba!”

felfestett útburkolati jel lenne.

Sajnos az időjárás simulációja sem lett olyan, mint amelyet ilyen aprólékos kidolgozottság mellett elvárnánk. A hópelyhek zuhanása és repülési útja valóban hasonlít az igazi hóesésre (csak ott nem kisebb-nagyobb ping-pong labdák hullanak alá az égből). Sajnálatos, hogy a pelyhek zuhanása nem veszi figyelembe az autó mozgását. Sehol egy kis szél, a hó laboratóriumi körülmények között, légmentes térben hullik alá. Az eső sem az igazi, mind külső és mind pedig belső nézetből szemlélve olyan hatást kelt, mintha egy karcolt, régi filmben autókáznánk.

Az éjszakai vezetés igen eredeti, az igazi hangulatát az útszéli lámpák sejtelmes fénye és a háttérben lévő borongós felhők atmoszférikus hatása adja. A sötétben való autókázásba is becsúszott egy kis hiba. Amely hibát a belső nézetből nem igazán venni észre. Mi is történnik valójában? Az autó fényszórója

▲ Mennyi egyforma szerelmpár...

figurák, úgy állnak egymás mellett), mivel a klónok igen közkedveltek az autós szimulátorok körében. A talaj textúrái és azok illesztése igen

jól kivitelezett, a háttér, fák, tereptárgyak összehatása a sebesség növelésével valóban azt az érzést

sának köszönhető. Mivel a volt kollega annyira jól és utánozhatatlanul digitalizált, amely alkotásához hasonlított még az üveg hegyen túl sem találtak, nem volt mit tenni a kép maradt.

Nem program a program hiba nélkül, ebben a játékban is fellelhető egy általam csak „Test Drive5 bugnak” nevezett mizéria, amit az erőteljes fékezés hatására, az autó előtt megjelenő gumicsik okoz. A kerékvetők működése szinte megfektethetetlen, néha megdobja az autót, néha pedig úgy hajtunk át rajra, mintha csak egy



▲ Zuhanórepülés???



ugyan be van kapcsolva, de ez csak a külső nézetet vehető észre. Egy turbó lámpákkal felszerelt explorer kb. 50 fokos szögben 5-6métert világít maga elé. Ez a távolság egy kerékpár számára még kielégítő lenne, de egy terepjárónak? A legszebb az egészben, hogy a bekapcsolt fényszóró semmit sem ér, vezetés közben a pályát csak az útszéli lámpák világítják meg, kisebb nagyobb foltokban.





▲ **Hová lett az a tangás lány, aki tegnap letörölte a szélvédőmet?**

A játék top bugája a Knight Rider mód, ahol is az autó vezető nélkül is képes a manőverezésre. Még Michael a haját bodorítja a fodrásznál K.I.T.T. lazán megnyeri a versenyt.

### Beállítások

A program menüje igen csúnyácska és minden designt mellőző, a poén az, hogy még ez is az előző részből maradt vissza. A varázslatos menü(ett) alatt hallható opusz szintén ... (A többi már könnyedén kitálálható.) Ugyanezt mondható el játékban hallható összes többi zenéről is. Emberi értelemmel felfoghatatlan a programot alkotó zenészek és grafikusok eme kitörő kreativitása.

A program két különálló részből áll. Az első a Quick Race mód, ahol négy típusú autó közül választhatunk, amelyek: KA(97,98), Escort(97,98), F150(97,98), Explorer(97,98) amelyekkel a kezdetben engedélyezett pályákon versenyezhetünk, amelyek időjárása és napszakai is változtathatóak. A másik a Career mód, ahol a versenyek folyamatos megnyerésével kerülhetünk egyre magasabb kategóriába. Ebben a versenyszámban a Ford gyár szinte összes modellje kipróbálható a Mustangtól



▲ **Tévésopunk bemutatja a Ford új fűnyíró modelljét...**

az Explorer-ig. Az első szintű versenyben a következők kategóriák között válogathatunk: KA Class championship, Open championship, Closed 1,2 versenyszámok. A két különböző játékmód Career és Quick race, minden beállítása hang, grafika, billentyűzet konfiguráció egymástól függetlenül parameterezhető.

### Simuláció helyett

Az autók fizikai viselkedése sokat javult az első részhez képest. A



pálya Mondeo esetében érthető lenne, mivel a kanyar stabilitás érdekében a futóművét kikeményítették, de az hogy egy terepjáró egyáltalán ne rugózzon, az már abszurd. A futómű „nem mozgása” a külső nézeteken figyelhető meg igazán.

További érdekesség, hogy az autók csak külső kivitelben különböznek. A belső műszerfal minden típusban ugyanaz és a szerencsétlen vezető attól függetlenül, hogy milyen



▲ **Remélem senkibe sem fogok beletoltni, most dukkóztattam a gépet!**

középen lecsavarozott (még hozzá rozsdás csavarral) kaszni mozgása némileg megváltozott.

Most a csavar az autó közepéről áttolódott a hátsó háromnegyedbe. Ennek hatására a mozgása egy zseblámpa pásztlázó mozgására hasonlít. Remélhetőleg a 2002-es verzióban a viselkedés már eléri a mai átlagos szintet. Az autókban hiányzik a futómű és a rugózás érzése, ami még egy

autóban ül, az utat mindig ugyanolyan magasságból látja. Az egyes masinák menettulajdonságai csak végsőbeleségben változnak. Belső nézetből szinte lehetetlen megállá-

pitani, hogy éppen a Ford melyik modelljében ülünk. Az ablak mind-egyik járműben piszkos, legalábbis azon a területen, ahol az ablaktörő nem érintette. Külső nézetből szemlélve az autót a szélvédő viszont gyönyörűen csillog. Lehetséges, hogy az aktuális pilóta lehelle be kedvesével az autó utasterét, amely hatására az ablak beparásodott? Valószínűleg ezt sohasem fogjuk megtudni...

Az autók hangja igen gyatra és komikus, mivel minden járműnek ugyanazt a hangot kölcsönözték a zseniális szerzők.

A fenti felsorolás arra enged következtetni, hogy egy igencsak futtában összedobott programot sikerült az Empire-nak kiadni. A koncepció és a kivitelezés egy nivós játékot eredményezhetett volna.

De a fejlesztési idő rövidsége, vagy a szerzők nemtörődömsége egy újabb bukás felé sodorta, az eredetileg nagy reményekkel kecsegtető Ford Racing széria eme új tagját.

KeFe™

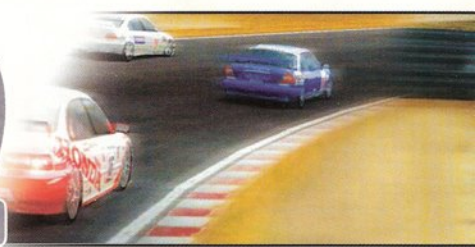
**Empire Interactive / ELITE**  
PIII 600 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D  
[www.empire.co.uk](http://www.empire.co.uk)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - igényes grafika	X - igénytelen simuláció	X - gyenge hangok	X - megmagyarázhatatlan manőverek

80%



# Swedish TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2



Maximum szimuláció, totális élvezet

**A** csöppet sem egyszerűen kiejthető név mögött valami mélyről fakadó tradíció rejtezik, amely a skandináv termékek megbízhatóságára és igen magas technikai szintjére vezethető vissza. A svédok egyszer csak gondoltak egyet és indítottak egy országon belüli túrakocsi bajnokságot, amelyet mindenféle világszabadalom- és védjegy nélkül csak ők játszanak. Természetesen a versenyautók között a hazai márkák a legnépszerűbbek pl. Volvo, Saab. A honos autócsodák mellett természetesen megtalálhatók a legjobb külföldi autógyárak csúcsmoделlei is. A programot az új hangzású nevet felvevő csapat a DICE készítette, amely egy mozaikszó a Digital Illusions CE nevet takarja. Hogy honnan lehet ismerős a fent említett név? Akinek volt Amigája és szerette a demókat és egyben járatos is volt a külföldi szénán, az felfigyelhetett egy igen kiváló produktumokat előállító csapatra a Silents-re. Ezek a kacok miután csömört kaptak a demók programozásától, olyan dolgon kezdtek el tőrní a fejüket, amivel egy kis zsebbpénz kereshető. Nem is vártak sokat, rögtön belevetették magukat a játékírásba és az első produkciójuk a világon mindenhol ismert Pinball Illusions volt, amely rögtön meghozta a várva-várt sikert. Természetesen a DICE mára már több projectet is futtat egymással párhuzamosan. Eddigi pályafutásuk alatti legnagyobb durrnásuk a STCC sorozat első darabja, amelynek a világon egyetlen rivalisa akadt, a Codemasters-ék TOCA-ja. A második rész sokak szemében bór lehúzásnak tűnhet, mivel igen sok

olyan program kerül a piacra, amely régi verzióhoz egy új kerettörténetet adva, néhány friss pályával megspékelve, vadonatúj részként kerül eladásra, lásd Tomb Raider széria. Az STCC második darabja, nem ezt az irányvonalat követte (Hála istennek.). A készítőik megpróbálták a grafikai motort és a szimulációt a 2001-es év elvárásaihoz igazítani, ami ugye nem összeegyeztethető az előbb említett TR. sorozattal.

## Beállítások

A program a következő játékmódokat kínálja: Championship, Single Race, Time Attack és Multiplayer. A többjátékos üzemmód nagy újítása az, hogy egy ún. Lobby (dedicated) szervert tudunk létesíteni, amely a hálózatba kapcsolt gépeket szolgálja ki. Ez a szerver nem igényel óriási rendszerőforrásokat, ellentétben azokkal a hálózati programokkal, ahol a szerveren még egy igen komoly grafikát mozgató játék is fut. Ebből adódóan a mérleg a dedicated szerver oldalára dől el. (Összehasonlítási alapunk ezúttal a stabilitás.) De mivel minden éremnek két oldala van, a stabilitás miatt a hálózati játékhoz plusz egy gépet kell telepítenünk, amely a szerver feladatát fogja betölteni. A szerver programja csak

a TCP/IP protokollt támogatja. A játék fő setup-ját külsőleg kell elindítanunk. Itt beállíthatjuk a videokártyánk típusát és néhány speciális beállítást (Trilinear filtering, Mip-mapping, Multi texturing...) kinek-kinek ízlése és a gépe teljesítménye szerint. Hangok



▲ Ez itt a Ford homály

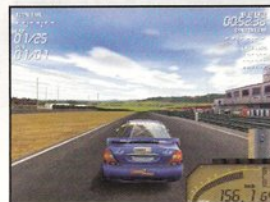


▲ Egy óra múlva itt vagyok

tekintetében a Direct Sound 3D és az EAX a támogatott API. A grafika részletességet befolyásoló opciókat már a játékon belül, az options menüben találjuk. A program támogatja a Force Feedback-et, amely nívós kormányok felsorolását megtaláljuk a Controllers menüben. (A kínai gyártmányú chungva-piszka vezérlőket ne is keressük a felsorolásban.) A Database menüpontban információt kérhetünk le a versenyzőkről, a versenyjágyáról és a 361 választható túraautóról. A Championship és a

Single player módban is kétféle típusú versenyre nyílik lehetőségünk. Az egyik az STCC, ahol többféle típusú és teljesítményű túrakocsival mérhetjük össze a tudásunkat. A másik kategória az SSR, ahol teljesítményben azonos szériautókkal folyik a verseny. A kategória kiválasztása után kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus gépet és a pályát (Természetesen csak Single player módban.). A verseny megkezdése előtt beállíthatjuk a rajt típusát, amely lehet repülő vagy álló. Akár már indulhatnánk is a pályára, de mielőtt ezt megtennénk, nem árt ha felkészítjük az autónkat az aktuális pálya sajátosságaira.

Az állítható opciók négy kategóriára oszthatók: General. Itt az első és a hátsó fékek balanszát állíthatjuk. A kerekek terpesztése is ugyanebben a menüpontban szabályozható. Az antispin paraméter a gépkocsi

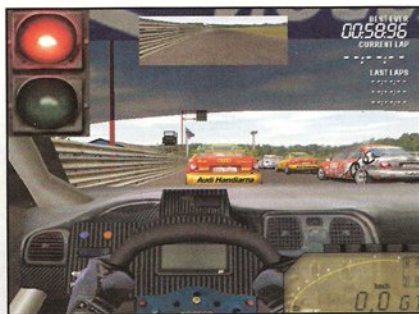
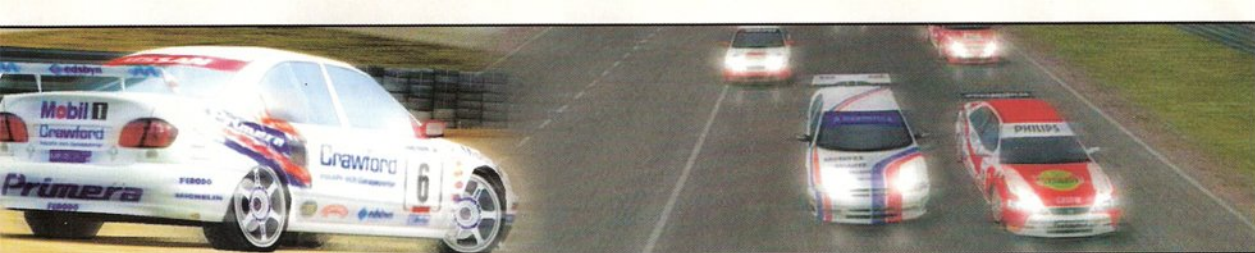


kanyarstabilitását növeli. Elsősorban kezdőknek javasolt, mert az autó végsebességét lényegesen lereduálja. A Wheel menü a kerekekkel foglalkozik. Beállítható a gumi típusa: Soft, Hard, Rain, ezen kívül az autó alulkormányzását is befolyásolhatjuk. A Gearbox-ban a sebességváltó egyes fokozatait állíthatjuk. A Suspension menüben a felfüg-



▲ Hopp! Ezt egy kicsit elnéztem





▲ Zöldet! Zöldet!

gesztéssel és a rugózással kapcsolatos paraméterek állíthatók be. Többek között az első és a hátsó lengéscsillapítók keménysége, de lehetőségünk van a bal és jobb oldali astispin stabilizátor minimális szabályozására is.

### Grafika

A stílust nehéz szavakba önteni, egyszerűen skandináv. Ezt csak az Ericsson telefonok design-jához tudnám hasonlítani, amely egy kissé szögletes, nem hivalkodó, mindemellett formailag tökéletesen letisztult, és ami a lényeg büszke. A manapság alkalmazott DX7 által kínált effekteket a program maximálisan kihasználja. A legszebb kivételű autós programok sorában ott a helye. Néhány aprócska hiba azonban becsúszott, a fűvön autókázva kedvenc autónk kereke néhol tengelyig süllyed. Nekem azt senki se mondja, hogy egy 225-ös vagy 300-as gumibroncs belesüllyed a fűves talajba. Egy másik, nem eget rengető grafikai hiba akkor következik be, amikor a TV kamerából figyeljük az autót, annak képe egy bizonyos távolságon túl nagyon homályossá válik.



▲ Az ott én vagyok a fehér autóban. Bip-Bip

Érthetetlen okból a program elejére egy túlszínezett giccses, még-hozzá nagyon pixeles videó került, amely lejátszását jobb az ESC gyors és határozott megnyomásával hatástalanítani.

### Szimuláció, Hangok

Már az első rész is elbűvölt a messzemenőig realiz-



▲ Keményen beizzítottam a féktárcsákat, jöhetnek a szalonnás emberek

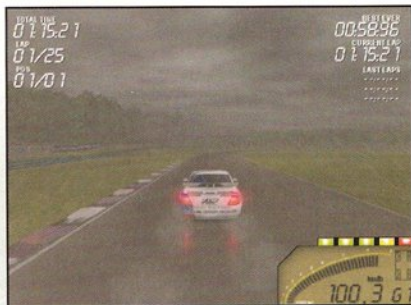
tikus szimulációjával, de ha lehet ezt mondani az első részt teljesítményét, megszorozták. Eme csoda elsősorban a programozóknak



köszönhető, akik a megfelelő számító teljesítmény hiányában igencsak ténlenül ültek volna a billentyűzetük előtt. (A számítási teljesítmény ugrásszerű növekedéséért az Intelt tessék dicsérni.) A játék tartalmaz egy könnyítéses módot is, amelyet

sokan árkádnak neveznének, én nem. Az igaz, hogy a mesterséges intelligencia által számított fizika ki és bekapcsolható, de ez nem azt jelenti, hogy a konzolokon látott pitty-putty autókás játékok színvonalára degradálódna a játék.

Az AI-t kikapcsolva valóban könnyebben lehet kanyarodni, és a fékút is lényegesen lecsökken.



beléje nagy sebességgel csapódó autót, továbbá a kavicságy elhagyása is ugyanolyan nehézkes, mint a való életben.

A különféle autókkal végzett több órai versenyzés után érezhető, hogy az egyes típusoknak határozott egyénisége (Telemetria, fékhatás, kipörögés). Például egy Chevrolet Camaro V8-as 6000-es motorja azokat a tipikus paramétereket adja vissza, amit egy igazi is produkálna. (Alacsony fordulatszámokon iszonyatos nyomatlék, kicsit lomhább gyorsulás.)

Természetesen a szimulációt a nagyon élethű motorhangok és egyéb zörejek teszik teljessé. Említésre méltó még a tárcsafékek beizsgálása, ha elég jól figyelünk, akkor a küllős felnin áttekintve megláthatjuk a fékezés hatására vörösen izzó féktárcsát, ami igen egyedi látvány.

A játékkal való foglalatosság során rá kellett ébrednem, hogy az STCC2 a mai PC-k erejéből a legtöbbet kihúzni tudó, legmagasabb szinten álló pályautó szimulátor. Csak azoknak ajánlom, akik az ilyen jellegű vezetési rutint és logikát használó programok iránt éreznek vonalmat, azonban az AI-t kikapcsolva, az önfeléd száguldást kedvelők is kellemesen fognak szórakozni.

KaFe™

**Electronic Arts / DICE**  
**PIII 500 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D**  
[www.dice.se](http://www.dice.se)

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓	✓	X	X
- kimért tökéletes grafika	- leírhatatlanul realiz-	- ronda intró	- pixeles táj a háttérben
- tük szimuláció	- tük szimuláció	- kevés kameranézet	- kevés kameranézet

94%



# COLIN McRAE Rally 2



## Pillanatképek a király második diadalújáról

Végre megérkezett! Az első rész történelmet írt a rallys játékok között, emiatt a második rész felé mindenki egy kicsit megkülönböztetett figyelemmel fordul.

A PSX-en még a nyáron megjelentetett szimulátor, most tére kiforrtta magát úgy, hogy hibák nélkül kerülhetett a PC-s játékosok karácsonyfája alá. A kiváló szimulációról híres cég népszerű rally-s játéka immár a második epizódnál tart, amely a trónt eddig elfoglaló Vrrally2-öt (arcade mód) egy pillanat alatt taszította le trónjáról.

### Beállítások, játékmódok

A program menü designja ultra cool és ötletes, sehol egy felesleges betű vagy ábra, ettől függetlenül egy kicsit komplikáltabb a megszokottnál. A körben futó láncként összekapcsolódó betűk nagyon egyedi hatást keltenek.

A választható nyelvek a következők: angol, francia, spanyol, német és olasz. Az ilyen és ehhez hasonló kategóriájú játékok magyar nyelven megjelentetett verziójára, szerintem csak az uniós csatlakozás után számíthatunk.

A program Arcade, Rally és Network módban játszható. A hálózati játékban minden protokoll támogatott, barátainkkal játszhatunk TCP/IP, IPX, Nullmodem és Modemes kapcsolódás által.

Az Arcade futamokon, körpályán haladva kell a legjobb köridőt futnunk, ebben a módban termé-

zetesen mindegyik autó és mindegyik pálya választható. A kategórián belüli versenymódok a következők: Single Race, Championship és Time



Trial. Sajnálatos, hogy az Arcade módból a belső nézet kimaradt, úgy látszik ennyit kell áldozni a játékkerem oltárán. Az igazi rally versenyen folyamatos zárt pályán kell a lehető legjobb részidőket elérnünk, kezdeti futamainkat egyedül a norvég pályán kezdjük. Ebben a módban a következő verseny kategóriák között csemegézhetünk: Championship, Single Rally, Single Stage, Time Trial és Challenge.

Az arcade és a rally módok között a helyezésekhez viszonyított pontozás is változik. A bajnokság opció választásakor egy teljes szezont magába foglaló rally verseny részesei lehetünk, amely 8 országban játszódik. Ebben a számban rajtunk kívül még 16 versenyző száll a „ringbe” a legjobb futamidő eléréséért. A következő

szezonba való sikeres nevezéshez az első hat befutó között kell lennünk.

A verseny pontozása a beérkezési sorrendtől függően a következő: 1. - 12 pont, 2. - 8 pont, 3. - 6 pont, 4. - 4 pont, 5. - 2 pont, 6. - 1 pont. Ez a mód játszható két játékos által osztott



▲ Kicsit szomorkás...



▲ Vigyázz, szakadékk!!! Vigyázz, fa!!!!

képernyőn, de 4 játékos is játszhatja, mindig 2-2 felváltva.

Single Rally módban szintén 8 pályán versenyezhetünk, mivel alap szinten csak a finn pálya van nyitva. A többi engedélyezéséhez a Championship módban kell győzedelmeskednünk. A Single Stage fokozaton mindegyik pályán versenyezhetünk és még az időjárás alakulását is meghatározhatjuk.

A Time Trial verseny kiválasztása után célnak a lehető legjobb szakaszidő elérése. Ebben a módban a gép automatikusan a lehető legkedvezőbb időjárást varázsolja elélnk.

A Challenge mód csak akkor aktiválható, ha a

Championship menetek során megszereltük a Super Special Stage-t, amelyen most két versenyző mérheti össze tudását, fej-fej mellett.

Természetesen minden futam megkezdése előtt fel készítenünk az autónkat. Beállíthatjuk a gumik típusát a leendő terephez viszonyítva, a sebességváltó fokozatait, a futómű és a rugózás keménységét, a teljesítmény elosztást az első és a hátsó kerekek között, továbbá az első és a hátsó fékerő szintjét és végül a szervokormány néhány paraméterét. A teljes konfigurálásra 1 óra áll rendelkezésünkre.

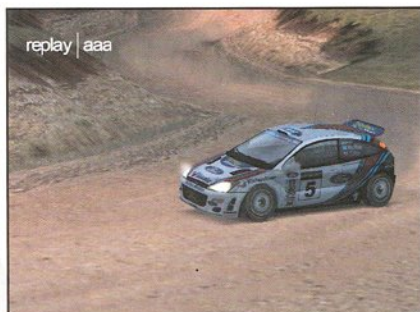
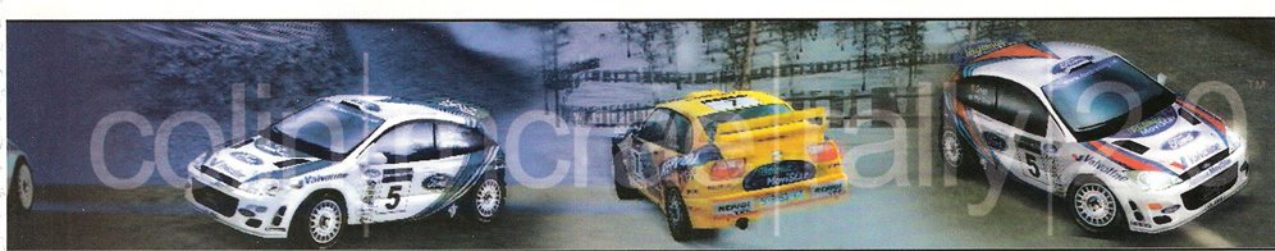
Egy adott pályán belül négy útszakasz választható, amelyek időjárási tényezőit mi szabályozhatjuk, de választást a gépre is rábíthatjuk, aki (mi) majd véletlenül is kiválaszt egyet. A kiválasztott pályákhoz külön adatlap jár, amelyen ellenőrizhetjük a hőmérsékletet és a terep általános topológiáját.

A versenyzés alatt esetlegesen megsérült elemeket a szerviz menüben javíthatjuk ki, a javítások elvégzésére is 60 perc áll a rendelkezésünkre.

A cserélhető alkatrészek (funkcionális egységek) a következők: sebességváltó, turbó, felüggesztés, fékek, a teljes kaszni, kormánymű, elektronika, kipufogó rendszer, ékszíjak stb...







replay | aaa

▲ Egy kis kézfél, egy kormányozdulat és kész is az S kanyar

### Grafika

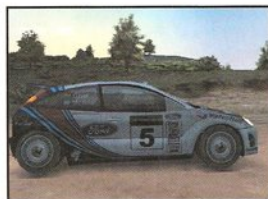
A bevezető intro ugyanaz, mint a PSX-es verzióban, sajnos a felbontása mit sem változott. Véleményem szerint nem igényelt volna olyan nagy munkát egy kicsit nagyobb felbontásba renderelni az animációt. Ezen a problémán kívül a grafikában kivételként nem találni. Az autók kívülről tökéletesen vannak modellezve, a kerekek és a karosszéria mozgásának összhangja mindvégig megmarad. A fényszórók valóban világítanak és nem csak esztétikai célokat szolgálnak.

A legnagyobb újítás a törés/sérülés szimulációja. Végre az autó nem egy komplett egység, amely csak egyben sérül, hanem a fizikai behatás irányától függően az egyes részegységek is sérülhetnek, amelyek külsérelmi nyomai igenis láthatóak. Egy rosszul sikerült tolatásnál a hátsó lámpák, keményebb esetben a hátsó ablak, frontális ütközésnél pedig a szélvédő sérül, ami vidám autóversenyzőkké változtat minket (rovarok a fogak között). Egyes kirívó esetekben a meglazult felfüggesztésű motorháztető felnyílnak, ezzel akadályozva kilátásunkat. De az autó egyes esztétikai és lényeges elemei

is elhagyhatók pl. spoiler, visszapillantó tükör. Az eszméletvesztően reális grafikák már szinte olyan mintha egy valódi versenyt szemlélénk a TV-ben.

### Szimuláció, Hangok

Az autók és a terep kivételése tényleg nem hagy kívánnivalót



szemlélt kocsiszekrény mozgása, élelet lehel az általában sivár belső nézetbe.

A gépjármű sérülései nagy általánosságban egyes spoilerlek lebégésével és leesésével mutatkoznak meg. Sajnos a karosszéria nem túlságosan gyűrődik, még egy igen nagy csattanás hatására sem. Az egyes részegységek hibái előtt viszont le a kalappal.

Az elektronika sérülésének hatására néha elkezdnek villogni a helyzetjelző lámpák és volt olyan eset, amikor a



replay | aaa

törése kívülről igen valóságghú látványt nyújt. Érdekessége a dolognak, hogy a külső nézetből pókhálóra tört átláthatatlan üvegen hogyan lát ki a pilóta, ugyanis az belülről vizitizáltak tűnik.

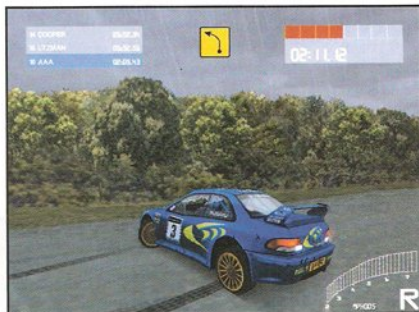
Az angol programozók a sokszor uncsi és tökéletes utakat eldobták és kisebb nagyobb kátyúkkal, felmarásokkal tették színesebb és nehezebbé a vezetést, amelyek persze a pilóta rutinját tovább csiszolják.

Az autók motor hangjait nagyon eltalálták. A menü és a verseny alatt hallható zenék igen dinamikusak, amelytől pörgősebbé válik a játékmenet. Némelyek (velük együtt én is) képesek, és nem fordítanak elég nagy figyelmet az útszéli bokrokra és fákra, miközben az autóban döng a zene.

A Codemasters ismét brillírozott, és szerény véleményem szerint

igen sok időnek kell elteltie ahhoz, hogy valamelyik cég, hasonló teljesítményű szimulátorral tudjon előrukkolni.

Ha eddigi életemben még nem ültél igazi rally autóban és ilyen jellegű versenyt is csak TV-ben láttál, akkor ideje elindítanod a programot és átélned azt, amit életem legjobb vezetési élményeként fogsz a továbbiakban emlegetni.



▲ Ki húzta meg a kézféket?!

maga után, tehát a program grafikailag tökéletes, de mi van a szimulációval?

A CMR2 az eddig általam látott és tesztelt rally játékok között, az abszolút király! Az autóba ülve és a belső nézetre kapcsolva valóban átérzhető egy 300 lóerős Fókusz húzó ereje. Sajnos a legtöbb programban nem érezhető át az autó, mint mozgó fizikai egység.

Kézi váltóra átkapcsolva, a teljes padlógáz hatására az autó szinte felgyúri az aszfaltot. Az valóban brutális nyomaték a kanyarokból

való kijövetelkor érezhető igazán. Az ütközések olyannyira reálisak, mintha a SAAB ütközésteszt laborjában készült videofilmet néznénk (itt természetesen a végsebesség közelében bekövetkező frontális karambolokról van szó). A belső nézetből



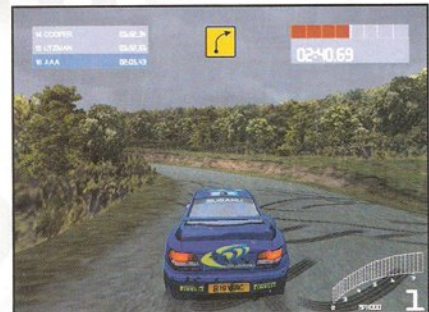
tiptronic váltó össze-vissza kapcsolgatott.

Az ablakok és lámpaburkolatok

Codemasters / Codemasters  
 PIII 500 (P233) 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D!  
[www.codemasters.com/cmr2](http://www.codemasters.com/cmr2)

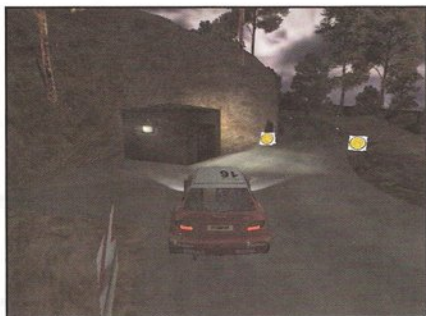
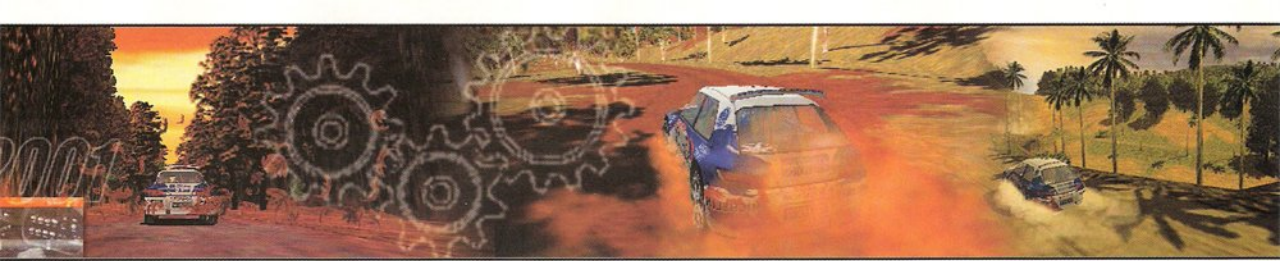
LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>igényes grafika</li> <li>brutálisan jó szimuláció</li> <li>nagyszerű irányíthatóság</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kissé túlbonyolított menürendszer</li> </ul>		

98%



▲ Tán csak nem csuszós egy kicsit...?

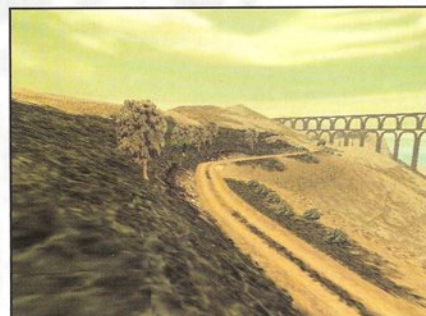




▲ Ha már erre járok, meglátogatom Uncle Matulát

modellezett, a kisebb-nagyobb ütközések hatására a gépkocsi borítása fokozatosan sérül. A nagy sebességgel bevett kanyarokban csak igen kivételes esetben csikordul meg a gumi. Most az autó tapad fantasztikusan, vagy pedig a programozók nem figyeltek eléggé? A gépkocsiban ülők (mitfahrer+pilóta) egyenes gerinccel tűrik még a legnagyobb centrifugális erőket is. Ezt a biztonságot valószínűleg a négy ponton rögzített biztonsági övnek köszönhetik. De mi van a fejükkel, mert bizony az sem mozog? Két lehetőség adódik: 1. Body Builderek a pilóták, ennél fogva igen erős nyakizomra tettek szert, a napi tréningjeik alatt. 2. este igen érdekes pozícióban aludtak és elfeküdtek a nyakukat, ennek következtében a legkisebb mozdításra is iszonyú fájdalommal reagál az izomzatuk, ezért a merev tartás. Az autó viselkedése néha közelít a való éléhez, nagy sebességnél könnyen elveszítjük uralmunkat a gépjármű irányítása felett.

A pályák igen trükkösek, ha véletlenül rossz irányba indulnánk el, a program figyelmeztet minket azonnal, hanem vár egy kicsit, amíg a többi autó a helyes irányba

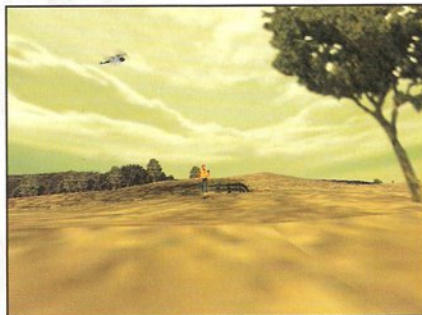


▲ Olasz tájkép, középen egy auidval

tovább halad és csak ezután rakja ki a behajtani tilos táblát.

A program egy meglepő újdonságot szolgál, amelyet eddig az autós játékok történetében senki sem alkalmazott, a világ-raszoló újdonság az „erdei zsákutca”. Ha csak egy pillanatra is máshová koncentrálnunk, könnyen bekerülhetünk abba az erdőrészebe, ahol jobbról, balról és előlről is fák keresztelik utunkat.

A téves pozícióból csak tolatással, vagy a számítógép segítségével jutunk vissza a helyes útra.



▲ Ide-ide, Hans fibrillál!!!!

### Hangok, grafika

A közeledő fák és egyéb tereptárgyak viszonyított mozgása nagyon élethű, igazán érezhető a folyamatosan növekvő sebesség.

Az árnyékok nagyon szépen kivitelezettek, a program valóban a napsütés fényét használja az

árnyékvetítéshez. A sivatagi pályán közeledő autó mögött keletkező porfelhő olyanra realisztikus, hogy csak a valódi versenyen előfordulóhoz tudnám hasonlítani.

Sajnos a program a fákkal és bokrokkal való ütközést nem vizsgálja, olyanra könnyen



halolhatunk át rajtuk, mint a Ghost Car-on.

A terepet alkotó textúrák illesztése nagyon csúnyára sikerült. A négyzetek szélei nem illeszkednek pontosan (A ráhúzott, végtelenített bitmapról van szó.) ezért közelről a négyzetek pontosan kivehetők, ezzel elcsúfítva a táj egészét.

A hátterek nagyon szépek és egyáltalán nem pixelesek. A program által használt textúrák nagyon színesek, amelyek vidámmá varázsolják a játék egészét.

A teljes összhanghoz nagyban hozzájárulnak a terepet színesítő elemek, mint pl. sirály, világítótorony, helikopter.

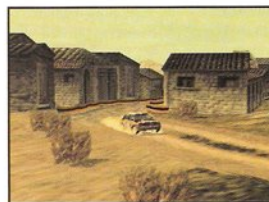
A játék iszonyatosan nagy terepet mozgat, erről a külső nézetből lejátszott replay fájlok megnézése után jövünk csak rá.

Természetesen

ide is becsúszott egy kis bug:

A folyómederben csordogáló patak színe nem kék, de nem is zöld, a programozók szakítva a tradícióval a folyómeder textúrájából alkották meg a vizet.

Az erdő megvalósítása igen érdekesre sikerült, a fákat öntőformába helyezve beállították az erdőbe.



Akármilyen kicsik is vagyunk, a fák közé nem tudunk behatolni, mivel az erősen hézagolja van.

A program legtöbb hibát tartalmazó része a visszájítás. Néha a kamera belemegy a hegy belsejébe, és onnan próbál fotózni minket. Lejátszás közben többször előfordult, hogy az előttem elhaladó autó térerugrást végzett, ami úgy jelentkezett, hogy 3-4 autónyi távolságokban hol megjelent, hol pedig eltűnt.

Az autók hangjai igen kellemesek, a többes számot azért használom, mert mindegyiknek ugyanazt a hullámformát kölcsönözték.

A pálya jellemzőit soroló férfi hangja olyan, mintha több kilométer távolságból kiabálna felénk, csak nagyon erős koncentrációval érthetjük meg, hogy mit is akar valójában.

Végezetül, a játszhatóság és a grafika szempontjából a helyére rakva a játékot, a Vrally2 mögött végzett (bronzérem).

Elsősorban a szimulációkat messze elkerülő ifjaknak ajánlom.

KeFe™

**Ubi Soft / Ubi Soft**  
**PIII 600 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D**  
[www.prorally2001.com](http://www.prorally2001.com)

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>- aránylag jó hangok</li> <li>- kiváló framerate</li> <li>- igényes, éles textúrák</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- bugás lejátszó</li> <li>- csúnyácska menü</li> <li>- Fák, bokrok figyelmen kívül hagyása</li> </ul>		

89%





# MERCEDES BENZ TRUCK Racing



## Gyerünk Pista nézzük, mit tudsz a sertésrakomány nélkül!

**S**ok kisgyerek szokása álmodni arról, hogy milyen szakma tudorává fog válni, majd ha felnő. Van, akit a mozdonyvezető, orvos, tűzoltó esetleg a mérnök szakma vonz, de az apróságok közötti legnagyobb népszerűségnek talán a kamion sofőrök mestersége örvend. Miért is ne, hiszen olyan izgalmas lehet élvezetni egy akkora hatalmas monstrumot?! Nagyobb korban persze mindenki ráésszel, hogy ez a foglalkozás jóval keményebb annál, mint amire egy átlag ember vágyik, főleg mostanság, amikor „divat lett” szállításokat szállón-szállán eltüntetni vagy legalább a rakomány egy részét kifosztani. A kamionok vezetése amúgy sem egy egyszerű dolog. Gondoljunk bele egy a vontatmányától megszabadított, felturbózott „teherautó” milyen elemi erőt, képvisel. A Truck Racing-ben szereplő vontatók 1360 lóerősek, 5000kg súlyúak és 12000 köbcenit 6 hengeres Twin turbós motorral vannak felszerelve. Ilyen brutális paraméterekkel egyetlen „autós versenyág” járművei sem rendelkeznek. Egy ideig itthon is voltak ilyen versenyek, de az autók súlya és a fékező erők főleg a forró nyári napokon rendkívül megviselték a Hungaroringet. A

hazai versenyek sorsa ezen a ponton meg is pecsételődött.

A programot a Kinetic Racing Line készítette, amely cég, az akkori NFS nagy sikerén felbuzdulva elkészítette a maga (Have a N.I.C.E. day) című autós űrületét, amely nem is lett annyira rossz. Visszatérve a Truck Racing-hez, a programból legalább háromféle demo-verziót volt szerencsém kipróbálni, természetesen német nyelven. Még egy kisebb quick race elindítása is legalább negyed órába telt, mivel a német tudásom két szóban kimerül (Ja, natürlich.) Mit mondjak a demók számomra kiábrándítóak voltak, a program iszonyúan szaggatott és a grafika is tele volt hibákkal, egyszerűen élvezhetetlen volt. A teljes verzió viszont már megnyugtatót és ez nem csak a választható angol-német nyelvvezetnek köszönhető.

### Grafika

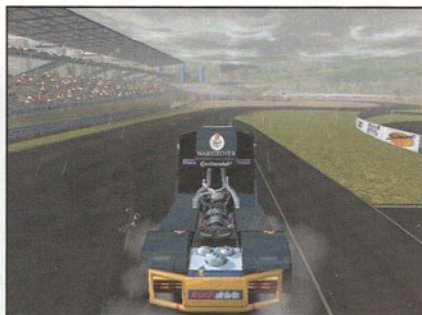
A program által megjelenített grafika 2000-es, ezt teljes bizonyossággal mondhatom.

Ennyire kidolgozott és csillogó járműveket ritkán látni. A szponzorok logói és betűjelei igazán kontúrosak, sehol egy paca, vagy egy elmosott betű. A pálya szélén lévő gumiabroncsok és a nézőket védő korlát, még közelről nézve sem pixeles.

Vége egy igazí mip-map használat! Ugyanis az átlagos programokban a falhoz közelítve, az iszonyúan pixelessé válik, ellentétben a fent említett technikát használókkal, amelyek a textúrákat a látómező változásához mérten folyamatosan cserélik. Az autók valódi csillogás-



▲ Egy pár debrecenit, lesz szives...



▲ Ez most vagy Anglia, vagy csak megint kifogtam a jó időt...

sal rendelkeznek, tehát a járművet körülvevő tájat tükrözik vissza. A mezei programokban fix ún. reflection map-ok, (Ezek csillognak, visszaverve az autók festésén.) található, amelyek hibája, hogy nem a valós környezetet adják vissza. Néhány vidám esetben előfordult, hogy egy alagútban autókáztam és ennek ellenére a nyílt terep visszavert map-ja volt látható az autón. A pályák szépen kivitelezettek, de sajnos itt-ott az úttest poligonhibáktól szenved.

Az út melletti „plakátfű” nézők a távolból még mutatósak, közelről viszont, olyan látványt nyújtanak, mintha tarack ágyúval lyuggatták

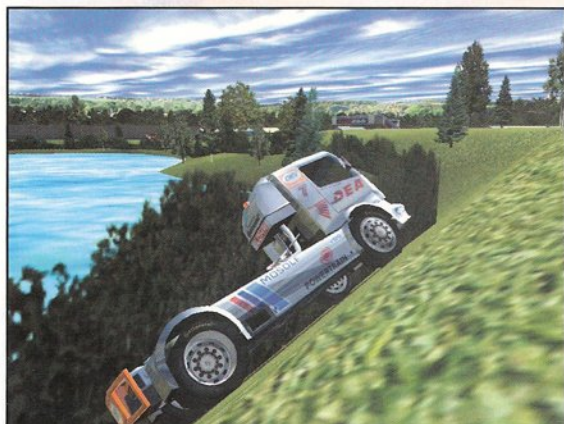
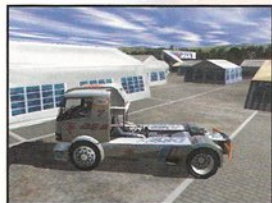
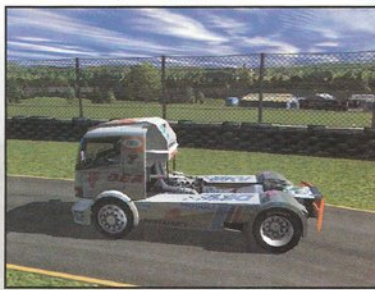
volna ki őket. A kavicságyból kibólt darabkák repülése, a blokkolt gumik által húzott csikok és a szálló füst, verseny közben igen élethű hatást kelt, amiből sajnos a visszajátzásokra már semmi élvezhető nem marad. A belső nézet igazán kidolgozott, sehol egy pixeles bitmap. A műszerfalon és a vezetőfülke többi részében minden objektum 3D-s kialakítású. Sajnos becsúszott egy óriási hiba, elindulás után a visszajárlantóban végig a box utca képe látható, és semmi egyéb. Lehet, hogy a kamionban ülő vezetőt tényleg egy szimulátorba ültették, amely végig egyhelyben marad? A menü igazán letisztult és abszolút design-os. Mindenféle hátsó szándék nélkül mondom, egy kicsit NFS szagú. Az időjárás látványi kivitelezése igen jól sikerült, bár zuhanó esőcseppeknek már láttam sokkal jobbat, de az autók által felvert vízfüggöny igazán esztétikus. Az állítólag ködös pályán köd-



nek még nyomát sem látni, de legalább a háttérben a felhőkön villámok cikáznak, és némileg sötétebb van, mint egy átlagos napfényes verseny alkalmával.

### Verseny

A programot játszhatjuk Championship, Single és Multiplayer módban. A német skacok a



▲ Na most akkor hol is vagyok pontosan... bréko-bréko...





▲ Papa, mama, gyerekek... már csak a Bodri hiányzik

multiplayer módot szépen kiértékeltek, a játék a legelterjedtebb hálózati módokat támogatja, ezek: IPX, TCP/IP, Nullmodem és Modem. Az utóbbi listából talán a modem és a nullmodem az, ami újat nyújthat. A mai programozók már el is felejtették a közvetlen nullmodem használatát, amely pedig igen praktikus és gyors, mivel nem igényel külön telepítést. A gépeket csak össze kell kötni egy darab soros kábellel, és már indulhat is a játék. A Practise mód egyetlen programból sem maradhat ki, de ebben az esetben a gyakorlást egy Ghost Car beépítésével könnyítették meg. A verseny megkezdése előtt kiválaszthatjuk kedvenc csapatunkat és annak legjobb pilótáját. Ha ezzel megvoltunk, irány a garázs, ahol „kis sportautónkat” szerelhetjük fel mindenféle földi jóval. A technical



▲ Úgy elhúztam, hogy csak a kondenzciskom maradt...

data almenüben végignézzük a Mercedes verseny-kamion jellemző paramétereit, amelyek a következők: gyorsulás 0-100km/h-ra (6s alatt), elektronikusan limitált végsebesség 160km/h, 1000kW teljesítményű, 1360 lóerős,

menyisége, az első és hátsó kerék guminyomása, a sebességváltó fokozatai és a fékek kiegyensúlyozása szabályozható.

A monstrok vezetése igen nehéz, a gépjármű pályán tartása csak alacsony sebesség mellett lehetséges,



A járművek rugózását elsősorban a kerékvetőkön érezni, a kanyarban lévő elhajlás pedig, csak külső nézetből vehető észre.



A törések realiztikusságát több fokozatban állíthatjuk. Az igazság az, hogy a pályán nem nagyon van olyan tereptárgy, amely komoly kárt tehetne a finom kis autónkban. A sérülések inkább a hajtóműre koncentráltak, pl. leégethetjük a kuplungtárcsát. Nekem egy szélsőséges esetben sikerült elpukkasztanom egy motort. De az olajpumpa, sebességváltó, lengéscsillapító, turbófeltöltő, olaj tartály esetleges sérülése sem elképzelhetetlen.

A játék alatt hallható zene lapgitáros jellegű. (Metál-techno keverék). A kamionok hangja alapjáraton még megjárja, de menet közben elég gyatrává válik. A lefulladó motor és a légfék hangja viszont megint eltalált, tehát a hangok területén a játék elég rapszodikus.

A program teljesen új utat nyitott a számítógépes szimulációk terén, viszont ez az unikum csak annak fog bejőni, aki a vezetési tudást és a manőverező képességet többre tartja, az egyszerű és értelmetlen száguldásnál.

KeFe™



▲ Bizony, bizony, miattam még az esőre is kiállnak! :P

V6-os, Twin turbómotor, 12000ccm lökettérfogattal, ötsebességű automataváltó, levegős lengéscsillapítók (32 fokozatú), elől-hátul vízhiűtéses tárcsafékek, végezetül 314/70-es gumibroncsok, amelyekhez igényes kivitelű alufelni tartozik.

A verseny megkezdése előtt beállíthatjuk a vezetést könnyítő opciókat. A sebességváltó lehet kézi és automata, bekapcsolhatjuk az ABS-ESP-t és az automatikus fékezés rásegítést. Ugyan-ebben a menüben még az autó sérülésének megengedett szintje és az időjárás jellege is meghatározható. Az autó paramétereit a Setup menüben állíthatjuk, ahol többek közt a tanolt üzemanyag

és ez esős időben még tovább nehezedik. A fékút iszonyatosan hosszú, hiába van levegős tárcsafék, egy ötezer kilós szerkezet lendületét nem túl egyszerű megfogni. Tehát, ha egy kanyarba nagy biztonsággal akarunk behajtani (és ki is akarunk belőle jutni), akkor nem árt, ha előtte már egy fél kilométerrel elkezdjük nyomni a féket. Ellenkező esetben igen hamar a kavicságyban találjuk magunkat.

**THQ / Kinetic Racing Line**  
**PIII 600 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D**  
[www.thq.co.uk](http://www.thq.co.uk)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ igazán formabontó</li> <li>✓ ragyogó grafika</li> <li>✓ jó fizikai modellezés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ kissé nehéz irányítás</li> <li>✗ néhány rosszul sikerült hang</li> </ul>		89%



# Grand Prix EVOLUTION

## A jövő Schumijainak futurisztikus futama

2100-at írunk. A Forma 1-es futamokat immár a Földön és a Holdon egyaránt megrendezik, a résztvevők pedig 200 ezer lóerővel bír, akár az 1200 km/h-s, már-már örült sebességet is elérni képes fantasztikus járgányokkal szállnak versenybe. A magnetikus pályák felett lebegő újgenerációs masinákkal teszik próbára saját tudásukat és próbálják legyűrni vetélytársaikat.

Így képzelik el N-Side-ék a jövő Forma 1-ét, de lássuk csak, milyen is lett az ígért ötlet megvalósítása. Nelson Piquet is a nevé adta a programhoz — ebből is látszik, hogy többen is látnak fantáziát ebben a projektben. A Midnight Racing-ben debütált, jól ismert Twilight3D engine-t választották a GPE motorjával, melyről sokan pozitív nyilatkoztak.

Az installáció során mindössze 55MB-nyi adatot pakol fel a vinylónkra; a későbbiekben a CD-ről csak a zenét fogja olvasni. Miután a meglehetősen igénytelen intro által okozott sokkból feleszmélünk, egy valamivel pófásabb menü fogad minket.

Az első furcsaság már ekkor feltűnt: 640X480 felbontásban a kisebb méretű szövegek olvashatatlanok. Úgy látszik, ezt a készítőik is észrevették, mivel erről a kézikönyvben is említést tesznek, és nagyvonalúan azt javasolják, hogy lehetőleg 800X600-ra vagy ennél nagyobbra állítsuk a grafika ezen értéket.

A grafikai, illetve audio beállítások terén módfelett kevés "beleeszlőszünk" van, jóformán csak

a felbontáson, a látó-távolságon és a zene hangerején finomíthatunk (a billentyűzet-kiosztást egyáltalán nem konfigurálhatjuk).

A választható üzemmódok száma igen csekély, bár úgy vélem, éppen elegendő. Lehetőség van Single Race és Championship indítására; előbbi egy sima versenyt jelent, míg az utóbbi alatt egy teljes idény bajnokságát kell értenünk (ki gondolta volna). Mindenek előtt választanunk kell magunknak egy csapatot. A hét istálló mindegyike különböző géppel rendelkezik, ezek gyorsulásban és

tömegben térnek el egymástól. A megadott feltételek teljesítése után még újabb két versenyautóhoz juthatunk. Tíz egyedien megtervezett, hangulatban, küllemben, napszakban és aláfestésben



▲ Tudom merre van az (Dr)5 ker., de hol van a szkájv ker.?

helyezésünkhöz méltó jutalomban részesülünk: az első helyezett 1500 credit tiszteletdíjat kap elért eredménye megbecsülése gyanánt. Ebből nagyobb teljesítményű motort, vagy egyéb felszerelést vásárolhatunk, de a frankóbb cuccoknak természetesen borsosabb az ára, melyre csak a



▲ Mikor a városba beérek, ötszázeggyel tépek

eltérő helyszínen száguldozhatunk és két bónusz pályát is elnyerhetünk. A GPE mindenki számára nagy kihívást jelent, mivel hat nehézségi fokozatot építettek

sokadik futamgyőzelem után gyűlik össze a fedezet. Ily módon tuningolhatjuk tovább „lebegő verdánkat”.

A különös masinák különös vezetési stílust igényelnek, bár hamar hozzá lehet szokni. A force feedback támogatás elvileg adott, de sajnos ezt nem tudtam kipróbálni.

A játékmenet is roppant eredeti,

köszönhetően a nagyon gyors történésnek: egy kör megtétele sem telik többre, mint másfél perc, de ez 1200km/h-s sebességnél teljesen evidens. Érdekes, hogy az utat övező lézerekordon átlépése után, ha hozzáérünk a pálya széléhez, egyszerűen felrobbanunk.

És végül néhány keresetlen szó a grafikáról: nos, a képi világ nagyon tisztes, különösen az effektek terén mutat újat. A max. 16 bites textúrák viszont éleltenek és egyáltalán nem részletgazdagok. T&L támogatást ne várjon senki (GPU-ról meg ne is álmodjon).

A hangokat viszont nagyon elszúrták a készítők: az idegesítő acid-os hangzású fűlsértő dallamok és a hanghatások (melyből összesen kettőt találtam) mind-mind elszomorítottak.

A Grand Prix Evolution elkésett darab. Az alapkonceptió önmagában elmegy, csak a kőrítéssel nem vagyok elégedett. A hangulata a régi időket idézi, így valamit elért: eddig nem voltam oda a hasonló milliójú autós programokért, viszont ez a játék megszerette velem ezt a kategóriát is.

Tenshinhan



▲ Lakott területen nem 50km/h a megengedett sebesség?

Brightstar Entertainment / N-Side Software  
 PII 400 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D  
[www.n-side.com](http://www.n-side.com)

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ jó kezelhetőség</li> <li>✓ fantasztikus hangulat</li> <li>✓ gyengébb gépeken is folyamatos képráfrissítés</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ homályos textúrák</li> <li>✗ pocsecs hangok</li> </ul>

77%



# 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 (rózsaszín 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:  
 Breath of Fire 4 (PS)  
 Tom & Jerry (PS)  
 The Mummy (PS)  
 Evil Dead (PS)  
 FIFA 2001 (PS2)  
 Ridge Racer 5 (PS2)  
 Tekken T Tournament (PS2)  
 F1 World GP 2 (DC)  
 UEFA Striker (DC)  
 Prince of Persia 3D (DC)  
 Zelda: Majora's Mask (NG4)

**Egy újság, 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!

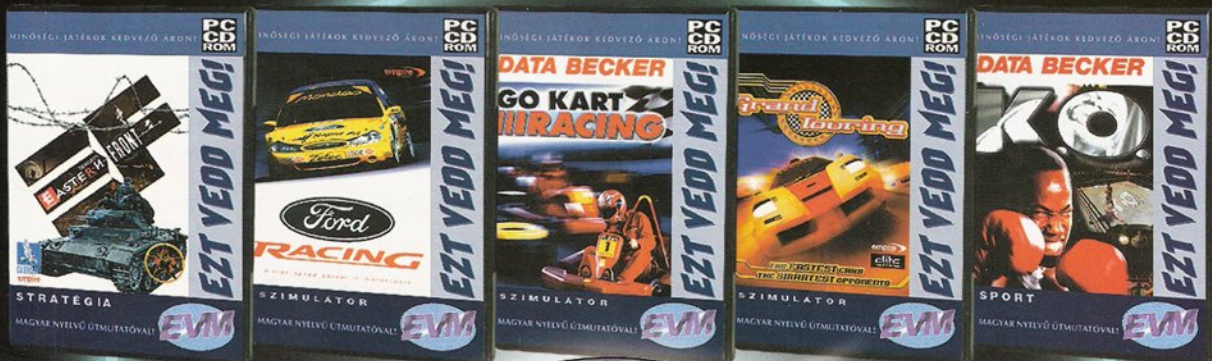
Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot ..... példányban, ..... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.  
 Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.  
 Név:.....  
 Cím:.....  
 E-mail:.....  
 Ajándékba a .....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

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



# EZT VEDD MEG!

## ÚJDONSÁGOK



1999, - **EMM** 1999, -



### TOVÁBBI EMM CÍMEINK

1944 ACROSS THE RHINE	1999.	F/A-18 KOREA	1999.	PRO PINBALL	1999.	SEGA RALLY	1999.	WESTERN FRONT	1999.
ADDITION PINBALL	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	CHAMPIONSHIP	1999.	WESTERN FRONT	1999.
ADMIRAL SEA BATTLE	1999.	FORD RACING	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	SEGA	1999.	WESTERN FRONT	1999.
APACHE LONGBOW	1999.	GO KART RACING	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	CHAMPIONSHIP	1999.	WESTERN FRONT	1999.
ARMY MEN I.	1999.	GRAND THEFT AUTO	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	SEGA	1999.	WESTERN FRONT	1999.
ARMY MEN IN SPACE	2000.	GRAND TOURING	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	CHAMPIONSHIP	1999.	WESTERN FRONT	1999.
ATOMIC BOMBERMAN	1999.	HEROES OF MIGHT & MAGIC II.	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	SEGA	1999.	WESTERN FRONT	1999.
BALLPARK	1999.	INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	CHAMPIONSHIP	1999.	WESTERN FRONT	1999.
BROKEN SWORD I.	1999.	JIMMY WHITE CUEBALL II.	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	SEGA	1999.	WESTERN FRONT	1999.
BROKEN SWORD II.	1999.	K.O. BOXING	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	CHAMPIONSHIP	1999.	WESTERN FRONT	1999.
CANNON FODDER I. & II.	1999.	MIG ALLEY	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	SEGA	1999.	WESTERN FRONT	1999.
CIVILIZATION	1999.	MIGHT & MAGIC VI.	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	CHAMPIONSHIP	1999.	WESTERN FRONT	1999.
COLONIZATION	1999.	MIGHT & MAGIC VIII.	2000.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	SEGA	1999.	WESTERN FRONT	1999.
DARK COLONY	1999.	MONTEZUMAS RETURN	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	CHAMPIONSHIP	1999.	WESTERN FRONT	1999.
DEATHTRAP DUNGEON	1999.	MYTH: THE FALLEN LORDS	1999.	FLIGHT UNLIMITED	1999.	SEGA	1999.	WESTERN FRONT	1999.
EASTERN FRONT	1999.			FLIGHT UNLIMITED	1999.	CHAMPIONSHIP	1999.	WESTERN FRONT	1999.

KERESD ORSZÁGSZERTEI!



# ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III vagy Celeron procival
- **ABIT BE6 II RAID alaplap**
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 45GB 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

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, alkatrészelt tartalmazza. Jelenleg ABIT BE6 II RAID alaplapot, 128MB memóriát, 45GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele. Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk: Az elsőben Intel Pentium III 800MHz-es processzor és az egyik leggyorsabb videokártya a GeForce2 MX, a másodikban Intel Pentium III 850MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videokártyája az ATI Radeon található. Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!



- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

**229.900 Ft**

- Intel Pentium III 850MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

**289.900 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 csúcskategória vételére kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival.



- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- **30GB merevlemez**
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

- AMD Duron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 48x CD-ROM meghajtó

**144.900 Ft**

- AMD Thunderbird 900MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT
- 12x DVD meghajtó

**194.900 Ft**

AMD

## HATALMAS ÁRCSÖKKENÉS, SZÁMÍTÓGÉP ALKATRÉSZEK ÉS KIEGÉSZÍTŐK KÖZÖTT!

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

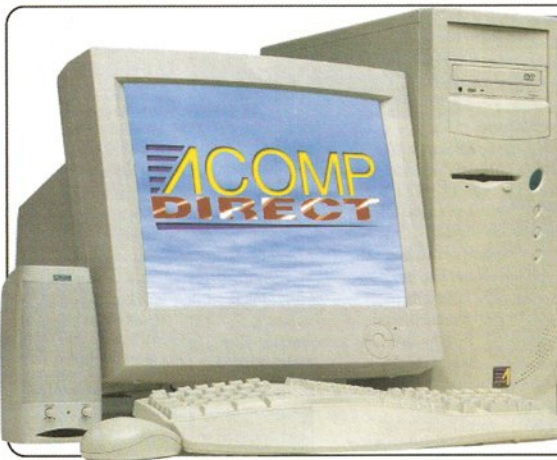
**ACOMP XPLORER** egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 700 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 30GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videokártyát és DVD meghajtót építettünk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

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

**144.900 Ft**

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 12x DVD meghajtó

**199.900 Ft**



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 18GB-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 azonnali lehetséges. Az olcsóbb kiépítés is elegendő irodai, titkárnői feladatok ellátására.

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 3D sztereó hangkártya
- **Fax Modem 56kbps V90**
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 600MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM
- 13GB merevlemez
- Nincsen CD-ROM meghajtó

**99.900 Ft**

- Intel Celeron 633MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB
- 18GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

**124.900 Ft**

BASE

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

A PÓLUS CENTEREN a hét minden napján 10-20 óráig.

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

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

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

Faxbank: 2-333-666/1477##

**ACOMP**

Számítástechnikai Kft.



# Ismerető Motocross MANIA

Reccsent valami? Ja, csak a tojásaim...

**T**örtlenül hódít az autó-, és motor szimulátorok népszerűsége, és ezzel együtt a fejlesztők versengése is. A most megjelent Motocross Mania a Microsoftnak szánt válasz, amely a Motocross Madness-szel indul azonos kategóriában.

Installáció után általában belekukkantok a programok exe-jébe, cheatek után kutatva. Ahogy most is vizsgálódom, egy érdekes dologra lettem figyelmes: a játékban kb.

húszszor találtam meg a „Please insert the Edgar Torronteras MotoX 2000 CD 1” feliratot.

Furcsán érzem magam! Most akkor mit is tesztelek valójában? Az egyik feltételezésem, hogy a fiúk a Moto X grafikai motorját használva, időt és fáradságot nem kímélve új pályákat terveztek, egy kicsit átalakították a menüt, és már rohantak is piacra dobni az új játékot, nem törődve a benne maradt szemét eltakarításával, hiszen normális ember úgy sem turkál ilyen helyeken...

## Általános jellemzők

A program játszható Quick Race, Championship, Time Attack és Multiplayer üzemmódban. A

Multiplayer módban csak IPX protokollt választunk, de a

csatlakozási sebességünkhöz mérten a program optimalizált beállításokat tartalmaz, amelyek lehetnek Modem, 1xISDN, 2xISDN, ADSL/

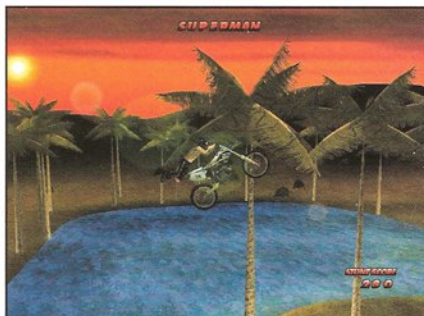


LAN/Cable. A grafikai beállításokat a programon kívül az indító menüből konfigurálhatjuk.

A maximális felbontást 1280x1024-ig állíthatjuk, mindemellett minden, manapság a jó megjelenést segítő effekt helyet kapott. A játék támogatja a Bi/Trilinear

filtering-et, és a Mipmap-ot, és ha van egy igazán jó videokártyánk, akkor még a fullscreen antialiasingot is aktiválhatjuk.

A grafika részletességét és a hangok beállítását a programon belül végezhetjük el. Természetesen itt is létrehozhatunk saját profilt, amely-



▲ Valaki egy kókuszdiót?

## Játék

A program első ránézésre erősen arcade beütésű, sajnos a pályáról való lehajtás és a terepen való szabad kalandozást teljesen elfelejtették a program készítői, legalábbis azokról a pályákról, ahol korlátok vannak elhelyezve. Történt egy érdekes eset a



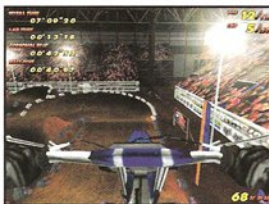
▲ Te jó ég, melyik is a kupling?!

motor tuningolható, amelynek első upgrade-je 1500 creditbe kerül. Lecserélhetjük a fékeket, amelyek ára 400 credit. Javíthatunk a felfüggesztés és a rugózás minőségén, amely első szintje 500 credit.

Továbbá a motor vázát egyre erősebbé és egyre könnyebbé is változtathatjuk, az első csere ára 800 credit. Vigyázzunk az üzletléssel, mert a sok pénzért megvásárolt alkatrész eladásakor az eredeti vételár felét kapjuk csak vissza. A tuningolás nem csak a régi alkatrészek újra cserélésében merül ki, hanem a meglévő paramétereit is széles határok között módosíthatjuk.

Szabályozhatjuk a sebességváltó fokozatait (nagyobb erő- és gyorsulás, de kisebb végsősebesség), a fékezőerő kiegyensúlyozását, a rugózás keménységét, a gumiabroncs típusát, a Gas Gyro és a Brake Gyro-t.

A játék két módban játszható, az egyik az arcade, ahol egy esetleges ütközés után a versenyző visszakerül a pályára, és ott még egy néhány pillanatig villog, miközben a többi versenyzővel nem ütközik. A pályára visszarakás Normál módban is bekövetkezik, de a sérthetlenséget jelentő villogás ezúttal elmarad. A motor irányítása nem igényel külön-



Coastal Park nevű pályán: motorozás közben letértem az útról és a tenger felé hajtottam. Amint víz érte a motoromat rögtön fejre álltam (!) és motor nélkül ugráltam ki a vízből, mint egy

gumiasztalon ugráló bohóc! Természetesen ebből a módból csak exitill tudtam kiépni.

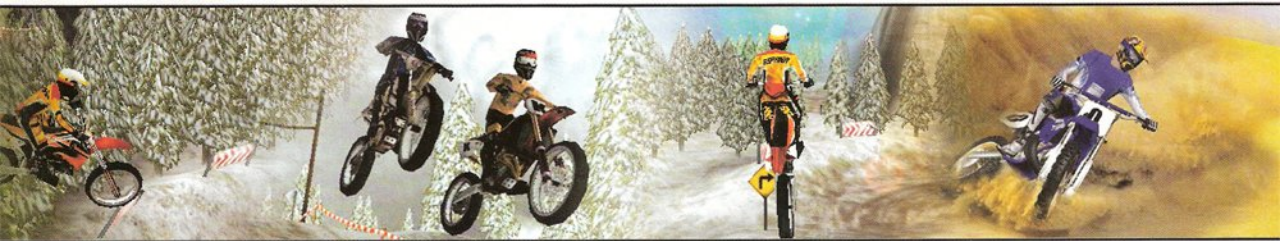
Az aktuális versenyen belül különféle stílusokban versenyezhetünk: Motocross, Supercross, Baja, Freestyle. A versenymotorok választható úrtartalma 125cc-től 400cc-ig emelhető. A játék izgalmit nagyban fokozza a garázs menü, ahol az egyes győztes futamokért járó busás mennyiségű nyereményünket, feláldozhatjuk motorunk oltárán. A

ben beállíthatjuk a versenyzőre és a motorra húzható skin-t, normál vagy arcade játéktípust ezen kívül a grafikai és a hang beállításait.



# MOTOCROSS MANIA





▲ Fogom! Fogooooom!!!

növebb ügyességet, talán egy kicsit szokatlan, hogy az előre kurzor ezáltal nem a gázt adagolja, hanem a motor előrebillentését. Ugratás közben ugyanis valamilyen szinten egyensúlyozni kell a motort, ellenkező esetben óriási bukás bekövetkeztét kockáztatjuk. Az irányítás fő nehézségét a levegőben bemutatott akrobatikai mutatványokhoz szükséges gombok kezelése jelenti. Például a levegőben tartózkodva az X billentyűvel oldalra fordulhatunk, vagy pedig akár körbe is. A legnagyobb pontszámot az éppen 180 fokos fordulattal leérkezett versenyző kapja meg. A levegőben véghezvihető trükkök megvalósításához különféle combo-kat kell bepötyögnünk, méghozzá a Stunt gomb megnyomása alatt. A „gyengébb” alkotások, még a földön is elvégezhetők, de az igazi figurákat csak repülés közben tudjuk produkálni. (Az Introban bemutatott eredeti felvételeken lélegzetelátlító hanyattfekvéseket, „hidálásokat” láthatunk, miközben a motor emeletnyi magasságokban repül. — Sz.JVC.) Azonban ne feledjük a legjobban kivitelezett figura sem ér semmit, ha nem érkezünk tökéletesen,

ésés nélkül a földre. A játék irányítása igen nagy figyelmet igényel, mivel a pályák mindig tartalmaznak egy-egy érdekes akadályt, pl. kidőlt faoszlop, az útra lehullott szikladarabok. A moto- és supercross pályák többnyire igen nehezek, meredek



▲ Na, itt már csak a célfőt fog dönteni...

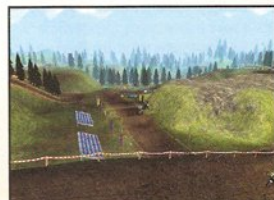
emelkedéssel tűzdelve, amelyről lerepülve nem árt egy kicsit egyensúlyozni a tökéletes leérkezés érdekében. Az „egykeresés” ebben a programban, csak a profik számára elérhető, mivel igen kifinomult gázadagolás és „hátrahúzás” kell hozzá. Az esések kivitelezése igen jó. (sőt, néha már BORZALMASAN jó) végre figyelembe vették az emberi test súlyeloszlását és csontozatát. A test ott hajlik, ahol az életben is. A zuhanó, vagy éppen a földet érő test tehetetlensége valóban látszik, a versenyző úgy esik-puffan,

### Grafika, hangok

A játék grafikája igen jó, a textúrák élesek és a felbontásuk sem szúrja a szemünket. A terep fraktál szerű kialakítása természetes hatást



nyújt, tökéletesen visszaadva a terep színét és felületét. A motor és a motoros kifejezetten jól lett modellezve, a motor kivitele majdnem tökéletes, elsősorban a kerék és a küllők a legjobbra, igaz, hogy a gumi egy kicsit szögletes. (A készítők szerint



ez van a legtöbbet a földön, ezért nem kell annyira foglalkozni vele.) A motorok hangjai remekül visszaadják egy kis köbcentis crossmotor hangját, de sajnos a 125-ös gépek is ugyanaz a hangja, mint egy 400-asnak! A menükben

### Végző leltár

A Motocross Madness 2-öt csak egy kicsivel sikerült felülsszárnyalnia, bár fontosnak tartom megjegyezni, hogy a grafikai motor nem annyira stabil és néhány „betegsége” is akad. A győztes plusz a grafikában rejő némi többlet, a nagyobb számú tereptárgy és a simább textúrák. Az elkövethető akrobatikus elemek száma is több, mit a MM2-ben. Ezzel szemben a pályák száma kevés, az élvezhető és nem uncsika játékhöz, a mostani mennyiség duplája kellett volna. Ettől függetlenül a motorozás szerelmesei biztosan sok kellemes órát fognak eltölteni vele.

KeFe™



▲ Ez a sok felvételről úgy ráz, hogy mindjárt visszajön a lecsó...

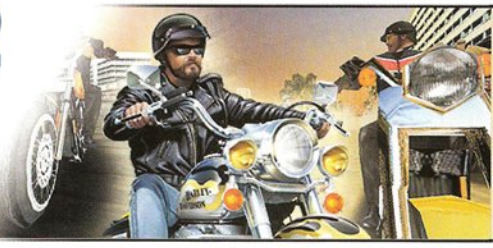
**Take2 Interactive / Deibus Studios**  
**PII 450 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D**  
[www.deibus.com](http://www.deibus.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - kellemes zene	✓ - tökéletes modellezés	✗ - ötletes akrobatikai mozdulatok	✗ - örülni sokattól
			✗ - kevés és sávár pályák

80%



# HARLEY DAVIDSON 2 Wheels of FREEDOM



## Száguldás, Harley, szerel(het)em...

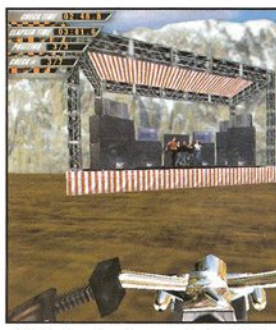
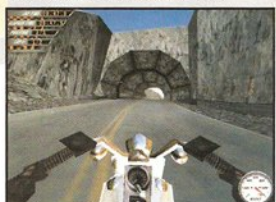
**K**örülbelül másfél éve jelent meg eme ultrarealistikus motor szimulátor első része. Sajnos arról az epizódról lemaradtam, de most mindent be fogok pótolni — mondogatom magamban egyre sűrűbben, miközben installok a program aktuális verzióját. Mindig is érdeklődéssel figyeltem a ZZ Top jellegű szakállal felszerelt fazonokat, akik bőrgyatyóban, kendővel a fejükön szelik a sivatagot, mindenféle fürdési lehetőség kikerülésével. A motoron és a bőrszerkón kívül a király-szintű felszerelés természetes tartozéka egy darab, általában tüdőbetegségben szenvedő hölgy. Egyesek szerint eme „igénytelenség” jelenti az amerikai szabadságot, amelyet a motor állandó hibáinak javíthatása csak tetőz.

közül választhatunk. A márkákat ismerőknek nem fognak idegenül csengeni a Fat Boy és a Night Train típusok. De a jármű, vezető nélkül semmit sem ér, ezért válasszunk egy pilótát is. A kínálatban szerepelnek hölgyek és urak, jobbnál-jobb napszemüvegekben és bőr pantallókban. A karakterek természetesen egyedi spitznémet kaptak, amely kiejtésétől rögtön coolabban lesznek. A választható pályák spektruma is igen széles, pontosan négy különféle



helyszín vár arra, hogy meghódítsuk. Természetesen kezdetben ebből csak egy van nyitva. A versenyszámok a következők: Open Road Challenge, Checkpoint Rally, Poker Run. Kedves olvasó ez nem család és nem is ámitás, ezekkel a motorokkal egy rally versenyre fogunk benevezni.

A program alkotója a „vadászós” programjairól jól ismert WizardWorks, tehát a fiúk eddigi munkájuk során igen nagy rutint szerettek a motoros szimulációk terén. A játékot mind egyszemélyes, mind pedig többjátékos módban játszhatjuk. A többjátékos mód egyediségére jellemző, hogy azt külön kell installálnunk, különben hiába nyomogatjuk a panelen a multiplayer menüpontot, a program fityeg fog hányni hevenyészett próbálkozásainkra. A játékmód kiválasztása után, az aktuális motor és a versenyző karakter kiválasztása következik. A választható motorok palettája igen széles, öt darab

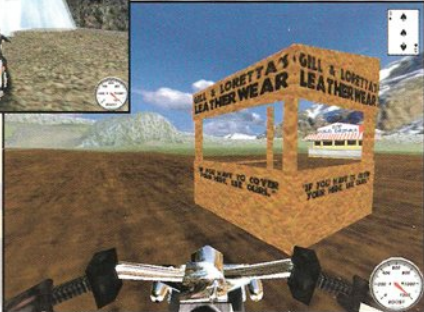


▲ Ezek a skacok sem a dupla kávét rule-olják...

még egy Cross, vagy Enduro motornak is a becsületére válna. A valóságban egy ilyen leérkezés után a vagány motorosra körben ráhajolna a kedvenc Harley-e. A járgányok irányítása igen nehéz, a kormánymozdulatokkal nagyon csínján kell bánni, különben rögtön



▲ Nagyon kemények vagyunk...



▲ Tessék mondani, bőr tangát árulnak?



motorok viselkedésének semmi köze sincs egy igazi motoréhoz, ezért a külső nézetből való játék javallott, mivel így már jóval előre kiszűrhetjük az utunkba kerülő akadályokat. A program intrója egyszerűen förtelmes, nem vicceltek a játék egy visszajátszását benyomták 320\*200-as a felbontású AVI-ba, amelyet néhány frappánsan beűző reklámszöveggel ékesítettek. A motorok hangjai egészen jók és az atmoszférikus hanghatások minősége is kielégítő. A természetes összhangot csak a primitív és csúnya textúrák bontják meg.

### Grafika, Hangok, Szimuláció (micsoda?)

A pálya leküzdése során egy sor kihetetlen dologgal találkozhatunk. A nem éppen pehelysúlyú motorunkkal, az utunkba véletlenül kerülő szénabálákat kell kerülgatnünk. De a menetirányban parkoló tolólapos munkagép sem ritka, amely mellett folyamatosan legörgő szikladarabok állják az utunkat. A csúcs azonban a vízesés alatt való áthajtás, amely akadályt csak a legkéményebb, sivatagban edzett motorosok tudják teljesíteni. A rallynak nevezett futam során mi magunk, de a versenytársaink is 5-10 métereket ugratunk, amely

a falon találjuk magunkat. A felpécizett motorokkal képessé válnak az egykerekezés mitikus tudományának megvalósítására is, igaz ez csak néha jön össze. A beaktíváláshoz szaporán nyomkodjuk a gázadásra konfigurált billentyűt. A pályák kialakítása annyira jól sikerült, hogy a verseny alatt mindenhol kell motoroznunk, csak éppen az aszfalton nem. A grafika trükkös, a motorosok aránylag jól kidolgozottak, de háttér megvalósítása olyannyira elnagyolt, hogy a Voodoo!-en volt látható színvonalat éppen, hogy megüti. Természetesen, ahogy várható volt, a

Csak a legerősebb idegzetűeknek ajánlhatom eme kiválóságot, amely nagy valószínűséggel az átlag játékosok start-menüjében csak néhány percet, esetleg órát fog tartózkodni.

KeFe™

Infogrames / WizardWorks  
 PIII 600 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!  
[www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATÓSÁG	ZENE-HANG
✓ aránylag jó grafika	✗ lehetetlen történések		✗ értelmetlen kihívások
✓ elviselhető hangok			✗ gyenge design

65%



„Az utolsó pillanatban!” - írtuk egy hónappal ezelőtt...

Na és, hogy a „három kívánság” második része is megvalósul az ELŐFIZETŐINKNEK.

Mi azonban gondoltunk egy nagyot, és  
(szó se róla, a leveleitek hatása is közrejátszott ebben)  
feltettük a kérdést magunknak: miért csak nekik?  
És dobogni kezdett az áldott jó szívünk, miért is ne legyünk igazságosak?

Aztán jött a Karácsony szeretet szele,  
az Új év eufóriája,  
majd döntés született:

# MINDENKINEK LESZ POSZTER!



Sikerült, amit szerettünk volna már a kezdetektől is!  
Egyetlen filléretékbe sem kerül ez az ajándék a részünkről!  
Anélkül, hogy emelkedne az 576 Kbyte ára, a februári számtól az újság közepén  
ott lesz a poszter!

Az eddig elképzelhetetlenből így lesz

## KÉPPELFOGHATÓ VALÓSÁG





# Crime CITIES

## Szárnyas Fejvadász 3D-ben

**A**dva vagyon egy új világ, melyet az emberiség több emberöltő alatt hódított meg, és tett a saját napszerűnköz hasonlóvá. Hat bolygó kering benn a hatalmas tömegű Napja körül. A Pandemia Star (ahogy a napot nevezték), tökéletes feltételeket biztosított a hatalmas számban érkező telepeseknek, a megfelelő életkörülmények megteremtéséhez. Sok-sok évrnek kellett azonban eltelnie ahhoz, hogy a planéták mindegyikén kialakulhasson a civilizáció néhány válfaja és létrejöjjenek a különböző kormányok és hatalmi rendszerek. Ezek összessége lett később, a bolygószövetség, mely egyben a legfőbb hatalmi rendszerként is üzemelt. Az idők folyamán, egyfajta morbid szelektálódás alapján, minden bolygóra (Kriminológiai szempontból) különböző besorolású emberfajták kerültek.

### Hyperion

A naphoz legközelebbi bolygó, a Hyperion. Iszonyatos hőség uralkodik rajta (helyzete a mi Vénuszunkéhoz hasonlatos), a jelenlegi technológiai szinten csak néhány szennyezéssel tudták letapogatni a felületét. A kutatások szerint az ide száműzött telepések vagy hajótörtek, mind elpusztultak. Besorolási státusza szerint alkalmatlan az emberi életre, ezért a bolygószövetség számára érdektelen.

### Tavaroon

A következő égitest a bányászáságoknak és ércfeldolgozó telepeknek otthont adó Tavaroon. Ez egy viszonylag barátságos lakóhely, mivel meglehetősen gazdag emberek a lakói. Nagy a közbiztonság, és az életszínvonal is elég magas. A besorolásában az elsődleges fontosságú, stratégiai szempontból fon-

tos világnak számít, melyen nagy számban vannak jelen a szövetség rendfenntartó erői és ügynökei. Alacsony a bűnözés, legnagyobb számban adócsalók, csencselők, a feketekereskedelemben érdekelt személyek lakják. Őket a kormány külön ellenőrzés alatt tartja.

### Quarzon

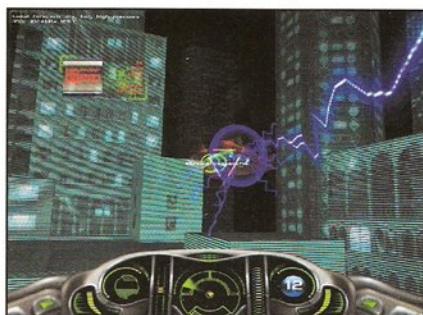
A harmadik bolygó a Quarzon. Szinte teljes egészében óceánok és tengerek borítják. A nap 38 órájából, majd 26-ban egyfolytában esik az eső. A naptól számított távolsága alapján elég hűvös bolygónak minősül. Az életszínvonal alacsonyabb mivolta és az állandó adóemelések következtében, jóval nagyobb a bűnözés. A bolygószövetség fennállásának 100. -ik évfordulóján, hivatalosan börtönkerületeket hoztak létre a bolygófelszínen. Ezekben szabadon járhatnak a különös megfigyelés alatt álló bűnözők.

Elsősorban, a rendszer ellenségeit száműzték (és száműzik a mai napig is) Quarzon-ra. Politikai bűnözők és lázadók laknak, az elszigetelt területeken. Besorolási státusz szerint harmadosztályú világnak minősül, melyen nincs jelen különösebb fegyveres erő, inkább csak megfigyelők és kisebb rendfenntartó egységek előfordulása lehetséges.

### Blackloud

A negyedik bolygó a naptól talán legtávolabbi, de még az életkörülményeknek megfelelő Blackloud. Nevében is benn van, hogy egy valószínűtlenül sötét és koszos planétáról van szó. Itt elég nagy

az ipari szennyezettség, valamint a lakosság átlagéletkora is csak 30-35 év. Elegendő magas a pusztító betegségek jelenléte, ezért a szövetség döntése érdekében, még az atmoszférába is csak külön engedéllyel lehet belépni. Hatalmas ipartelegei és feldolgozóművei



▲ Így kell szépen egeret fogni mikroszűtővel

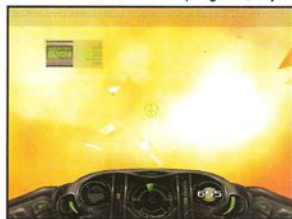
Besorolása szerint csak lajstromjelzve van, a szövetség számára érdektelen.

### Annonim

És végül az utolsó bolygó, melyet még fel sem derítette az emberi faj. Egyes híresztelések szerint a katonaság legtitkosabb hightech laborjai és kutatóbizaisai vannak rajta. A rajta uralkodó teljes sötétség és légűres tér miatt, elsősorban kibernetikus életformás élnek rajta, bár létezésüket hevesen tagadják. Státusza nincs, jelenleg a teljesen felderítetlen világok közé sorolják.

Tiger hadnagy személyében kell majd tevékenykednünk, akinek fel kell kutatnia, egy Alvarez fedőnevű titkos ügynök nyomát. Ebben a Natasha nevű kormányösszekötő és a Cyberdog kódnévre hallgató hacker lesz a segítségünkre. A feladatunk végrehajtása érdekében, mint egyszerű rendfenntartó egység kezdjük a játékot, Hyperionon. A program, teljesen a „Szárnys

Fejvadász” című film világát utánozza le, kisebb-nagyobb eltérésekkel. A feladatok, járművek, a játékhangulat, de még a felhőkarcolók oldalán



### Icebolt

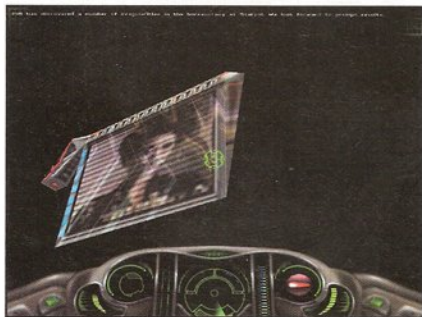
Az utolsó előtti bolygó az Icebolt

nevet kapta. Ez egy hatalmas jégkupak, melyen alig található élet. A naptól mért hatalmas távolsága miatt teljesen sötét, életre nem alkalmas.

terpeszkedő fényreklámok is ezt árasztják magukból. A cselekmény és az akció is a levegőben játszódik. Feladatainkat, mindig a hálózatban (vagy ha így jobb, akkor a Neten) keresztül kapjuk meg. Ezt a képernyőn megjelenő levél ikon megjelenése jelzi. Először egymás után mutatkoznak be a főbb szereplők, és összekötők,



▲ Hopp! Összeütköztem a metróval



▲ Áááá. Nem hasonlít a Blade Runnerre...





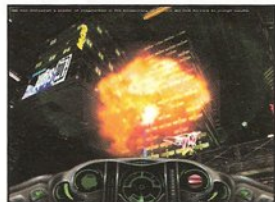


Csak ki kell választani a listából, és követni az irányzékot. E nélkül elég nehéz a tájékozódás, ugyanis eszméletlenül nagy a bejárható terep. De térjünk vissza a hálózathoz. A következő menü, a GMC

FLYER GEAR SHOP". Ebben választhatóak ki a járművünkre szerelhető berendezések, és ugyanitt tehetünk szert újabb gépcsodákra is. Majdnem elfelejtettem, hogy a javítás díjtalan, csak be kell dokkolnunk, és ezt automatikusan elvégzik a szerelők. A gear shop-ban megrendelt és kifize-



▲ A mosolygós kishölgy, egyenesen a fogpasztareklámból



tett felszerelések is itt kerülnek fel a vadászunkra, tehát ne felejtsetek el, nem elég megvenni, fel is kell szerelni a cuccokat. Legvégül itt van még a legfőbb

alhálózati pont, az ICNB. Ez tulajdonképpen nem más, mint a hivatalosan uralmon lévő rendfenntartó erő állásajánlatait tartalmazó képernyő. Ezen keresztül érhetjük el a felajánlott munkákat, melyekre ha rálépünk, bővebb felvilágosításokat kapunk róluk.

Minden munka mellett szerepel, az elvégzéséért járó honorárium, amit folyamatosan utálnak a számlánkra. A feladatok bármelyikét kiválaszthatjuk, hiszen van úgy, hogy 10 különféle is a rendelkezésünkre áll. Jó pont még, hogy az elfogadás után, ha találunk egy jobbat,



▲ Natasha Tyminsky, elég jó bőr. Akár egy cyberbaba

akiktől a feladatainkat kaphatjuk meg. Ha beérkezik egy új üzenet, akkor az elolvasása után az Enter-rel beléphetünk a hálózatba, ahol a következő menüből válogathatunk. Az első a „Flyer Status”, ahol értelemszerűen a jelenlegi járművünk állapotát tanulmányozhatjuk át. A páncélzat, fegyverzet és a meghajtó egység állapota is kiiródik eme képernyőn, valamint a dokkolás után a javítások is itt végezhetőek el.

A második választási lehetőség a „GMC WEAPON SHOP”, ami egy online-ban is működő fegyvergyár weblapjára emlékeztetett a legjobban. Ezen, tucatnyi fegyver szerepel, melyek közül kiválaszthatjuk a nekünk (és a pénztárcánknak) megfelelőt. Miután az instrukciók után megvettük valamelyiket, a térkép segítségével keressük meg a legközelebbi dokkállomást (egy lila háromszög jelzi). Ezt legegyszerűbben a távolságmérővel tehetjük meg. Bekapcsolása után a megjelenő menüből válasszuk ki, mit szeretnénk megtalálni, majd a képernyőn megjelenő irányzékot követve egyszerűen eljuthatunk a célhoz. Ugyanígy találhatjuk meg, a küldetéseink helyét, ellenfeleinket, vagy bármit, amire szükségünk van.



▲ Puff neki. Bontómunkás lettem

ilyen a többször is előforduló „ne engedd, hogy egymással harcoljanak a civilek”, ahol a béke-teremtés eszköze nem más, mint hogy mi löjük szét a rakoncátlankodók száját. Ugyanitt megemlítendő az is, hogy némely küldetésünk nem túl egyértelmű és elsőnek egy kicsit nehéznek is tűnhetnek. Ugyanez jellemző a fegyvereinkre is.

Az alap „pulse laser” nem sok mindenne jó, ajánlatos gyorsan lecserélni egy ütősebb miniginura, bár ez utóbbi mocskos módon zabálja a löszert. Egy másik bosszantó tényező még a folyamatos levéláradat, amiből van, hogy 20 is érkezik néhány perc alatt, és amíg az első tízet olvasgatjuk, addig a tizedik mail-ben megemlítik, hogy jelenleg három bérgyilkos közelít felénk. Azt hiszem, nem kell külön leírom, mi történik, ha nem figyelgetjük a radarunkon felbukkanó piros pontocskákat. Mivel itt egy 3D akciójátékról van szó, ezért ne gondoljatok a klasszikus Blade Runner nyomozgatós játékmenetére. Ezt a programot inkább a cyber-akció kedvelőinek ajánlom, akiktől nem idegen az új játéktílusok elsajátítása sem.

### Summárum.

Eszméletlenül gyors grafikai motort kapott ez a játék. Ha egy kicsit gyorsabbra állítottam a mouse érzékenységet, akkor majdnem irányíthatatlan a játék. A grafika részletessége egy kicsit elnagyolt, de azért a maga módján szép. Feladataink hangulatosak, az szívet megjegyzem, hogy főleg a játék elején elég sok barom küldetésben lehet részünk. Például

-Uriel-

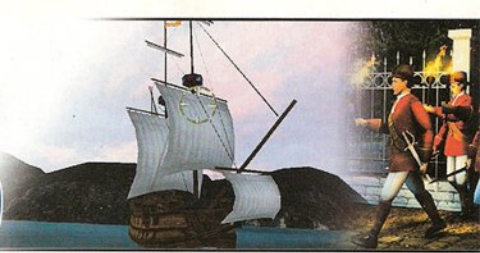
EON Digital Entertainment / Techland  
P11 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!  
[www.crimecities.com](http://www.crimecities.com)

LÁTÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ -baromira gyors grafika	✓ -alacsony gépígyény mellett is jól futtatható	X -gyenge az ellenfelek intelligenciája	X -hosszú idő után unalmasa válik
✓ -kézre álló irányítás			

80%



# SEADOGS



Peepwood?! Há' spanom az ember!

**K**alózok. E minden hájjal megkent, féktelen tengeri ragadozókat történelmi eredetük ellenére is olyasfajta mitikus tisztelet övezi, melyet csak a velük valamilyen szinten eszmei rokonságot mutató vikingek mondhatnak magukénak. A mai napig is viszonylag kevés azon szülők száma, akik kispolgári felháborodást produkálnak, mikor az iskolai jelmez-bálban benéznek maguknak Pistikét, aki fekete-szakáll-szellemének „lötözött, s ennek megfelelően riasztó grimaszokat vágva vagdalkozik plasztik-repirjével, mintegy bizonyá-gul közönsége számára, hogy nála romlottabb lelket bizony nemigen lát-tak még a tengerek. Persze mindenki szembe is dicseri őt jól, hogy ennek következtében oly volumenű deformációkat szenvedhessen szegény pára a későbbiekben, melyek felett most könnyedén el is siklunk, lévén érdekesülőbb témánk is akad, akit úgy hívnak: Sid Meier.



szomjas tengeri rémre - nem is beszélve a két állapot közötti jótékony ingázásról. Aztán hogy az általa preferált attitűddel meddig is

sikerült eljutnunk, az — „nna, hogy felel a csodagyerek?” — már az érdemi játék során derült ki, ugyebár.

„Ez igen szép. Mi közöm nekem mindehhez? „Bahhh, hallatlan naivitásra valló kérdés. A sikerszorikat ugyanis nem átalíjják mások is meglovagolni.

(Elrettentő példaképp tessék csak megnézni Dánkenmeklódót, aki ugyan sehogys sem jön ide, de jóleső érzés beköszölni.) A Pirates! egyike azon játékoknak, melyek már nem egy „generáció” át ihlettek jobb s rosszabb nivóval bíró klónokat, ám ezek egyike sem volt képes oly szintű precizitással torkon ragadni a kérdést („Még-hogy Angolpark?!”) mint az originális darab. A legutóbbi próbálkozás a közelmúltra tehető, mely Cutthroats néven futott. Szép is volt, meg jó is volt, meg el is felejtettük szépen csöndben, hogy aztán ihletet kapva, esetlegesen sutyiban előkotorásszuk az eredetét. Ám a tengerek ez idő szerint haragosabbak, mint valaha, s váltig állítják: a méteres hullámok derekán itt egy afféle hajó érkezik, melynek láttán Sid apó csak annyit mondott: „Nna... ezek itt végre vágják a sztorit...”

„Ship Ahoooooy!” — mondta, majd lefordult az árbokosárból

Hősünk, Nicholas a klasszikus békés kereskedő — akit, mint az egy későbbi tengeri medvétől elvárható — annak rendje s módja szerint jól meg is tréfál a Sors, s



▲ — Uram! A Titanic jelent később jön. — Nem baj, Leot azért itt kirakjuk!



▲ Most, hogy kérdi: van még egy szabad hely a hajón...



▲ Há' csezma ván éládó. Ké'?

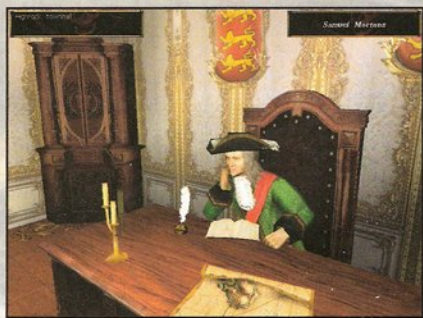
már első kereskedőútján szanaszét szedi szegény kis hajóját az akkori kalóztársadalom pár oszlopos tagja, míg a legénység java része értelemszerűen a cápák emésztő-rendszeréből könyörög újabb esélyért.

Egy valamirevaló férfiember persze tudja, hogy mindenkinek meg is adatik ez a bizonyos második esély: így némi konspiráció s pár torok elmeszését követően Nicholas maroknyi csapatának élére állva sikerrel szabadul ki fogvatartói markából, majd gazdasági megfontolásokból úgy dönt, hogy távozás végett kölcsönvesz egy hajót a kikötőből.

Mit is lehet tenni, mikor az emberfia a tengeren hanykolódik képtelen távolságokra otthonától — hát először is célszerű megnézni, akad-e nőnemű egyed a járaton, majd bele is lehet fogni a tengeri karrier vakító fényességével bíró voltának megalapozásába, mintegy.

Első körben rövidebb, átfogóbb, majd behatóbb elemzés következik a játék periferiáit illetően.

Alapvetően két fronton létezőnk a Seadogsban: az egyes városokban főhősünket irányítva interkatolunk mindennel s mindenkivel, akivel s amivel lehetőségünk van, míg a másik front maga lenne a tengeren való létezés — ilyenkor nyilván aktuális hajónkat navigáljuk, prédára avagy — még több prédára lesve©. Nos lássuk, mi a szint a városokban:



▲ ...és aznap megtudtam, hogy Desdemona valójában férfi







## Move to the City

A kultúráltabb településeken fellelhetőek mindazon létesítmények, melyek bevizsgálását követően újra kalóznak érezhetjük magunkat, ezek fontossági sorrendben: 1. A helyi csapszék. 2. Shipyard. 3. Vegyesbolt. 4. Town Hall.

A városokban való közlekedés törtenhet követő, illetve belső nézetből is. („Q” billentyű.) Space — el tudunk az utcán böklászó népekkel szmúzolni, melyet feltétlenül érdemes is megtennünk, lévén rengeteg karakternek vannak érdemi mondanivalói, sőt: questekhez, avagy quest itemekhez is juttathatnak minket. Érdemes időnként átfutni naplókat, valamint tárgylistánkat is.

A tavernában nyílik alkalmunk feltérképezni a helyi kétes arcokat, s mint ilyen, legénységet toborozni. Tessék egy F1-et nyomni, majd böszön kontemplálni: a panel bal szélén láthatóak az Igazán Kétes Arcokat jelző posztok, mely posztok szerepének fontossága egyértelművé válik, ha csak a megnevezésekre pillantunk: hajóorvos, fegyvermester, másodkapitány, stb. — a nélkülözhetetlen csókák. Igen ám, de az ő havi gázsijuk láttán az egyszerű kalózelelc inkább magába erőltet még két kupica grógot utolsó petájkáiból, majd tengerre száll s közli a pöffeszkedő specialis-tákkal, hogy: „visszatééérek, s megveszem ezt a pudvás hédert, veletek együtt!”

Az ő hiánytalan betoborzásuk tehát mindvégig dobogós helynek örvendjen fontossági listánkon. Az alap legénység persze fillérekbe fáj csupán, hogy hány ember alkothatja ezt maximum, az aktuális hajónk típusától függ. Ezt jelzi ugyebár a Crew. Toborozni is itt lehet, de pssst! Jobb szílen figyelnek a skilljeink, bizony — bizony: a fejlesztő bácsik nem állottak RPG

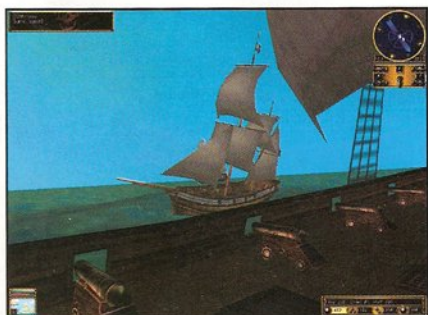
elemekkel megfűszerezni a Pirates! filinget, hmmm, szeressük! A képzettségek részletes ismertetésére tér nix, így dióhéjban: XP-t a megnyert seafightok, illetve questek (lásd később) teljesítése esetén is kapunk. A sok finom XP idővel szintlépéshez vezet, ez pedig elkötelező skillpontokhoz juttat minket. Főhősünk perifériái alapvetően hatnak az irányítása alatt lévő hajó legénységére is, amolyan Heroes of Might & Magic szisztéma szerinti. A specialisták azért is nagyon zírosak, mert maroknyi skill alaptól feltornáznak magasabb szintre. Teccik érteni? Kivan ez találva.

A skillek mibenléte kézenfekvő, lévén a kevésbé fogékony egységeknek még igen konkrét ikonokat is készítettek a fejlesztők. Szóval, ha szintlépés esete forog fent, csak tessék tápolódni két-ezerrel, mert az jó, az jó.

A Shipyard lesz az a hely, ahol

árbocos sétahajótól a monumentális hadihajókig. Fontos szempont, hogy hány ágyúnak s egyéb büntetőeszköznek van helye a hajón.

A vegyesbolt az kérem itt is csak vegyesbolt: minden, mi szem-szájnak ingere, illetve itt lehet elpasszolni



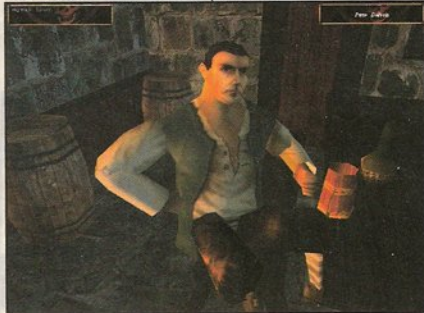
▲ Majd valamikor ütközzünk, jó?

## Ha a tenger szaga megcsapott...

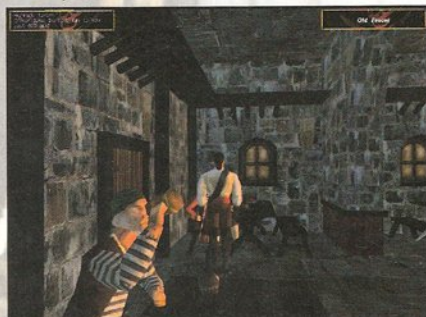
A nyílt vízen navigálni nemcsak hogy élményszerű, de igen rövid időn belül diszkrét himbálódzásba is kezd velünk a teszthelység, s önkéntelenül is meggyőződünk valami zacskó szerű objektum megnyugtató közelségéről. Szóval szinte már hihető. Alapvető fogás ugyebár a vitorlák menedzselése: a „w, illetve „s, gombokkal szabályozhatjuk ezek állapotát, míg az „a és „d, gombokkal tudunk irányt váltani. Az „r, gomb igen elegendős funkció: ő lenne az időgyorsító. Így a navigálás is sokkal érezhetőbb, illetve nem feltétlenül kell álomba szenderülnünk, mikor egy hajót veszünk üldözőbe, tesszem fel: elég csak időt gyorsítani, oszt' majd kiderül, hogy sanszosak vagyunk-e a kiszemelt hajó beérésére. (Na persze az is elő fog fordulni, hogy minket kerget három ingerült Spanyol paradicsommadár, akik valóságos ágyúszonátát adnak a tiszteletünkre.)

A nyílt vízen Entert nyomva férhetünk hozzá a térképhez. Itt lehetőségünk van célállomást megadnunk, s a térképen vizslatva hajónk útját azon izgulni, milyen encounterrel is kedveskedik a progi. Az encounterok egy részéről alkalomunk nyílik ítélezkést hozni, miszerint az felkelti-e érdeklődésünket, avagy tovább állunk, míg más találkozások alkalmával — pl.: „Kapitány! A nyakunkba szakadt egy négy árbocos kalózládik...” — nem igen adódik lehetőségünk „Ááá, majd elmennek...” féle álláspontra helyezkedni, illetve adódik, csakhát nem túl kiféztető.

Sokkal inkább célszerű nyomni egy save-et, majd feltérképezni, hogy van-e alaponk überkedni, vagy jobb, ha szépen behajitunk tíz-húsz embert a vízbe a gyorsabb közleke-



▲ Nekem beszélste a lábmasszázsról!?



▲ Mi van, Feri? Füle a távcsőnek?

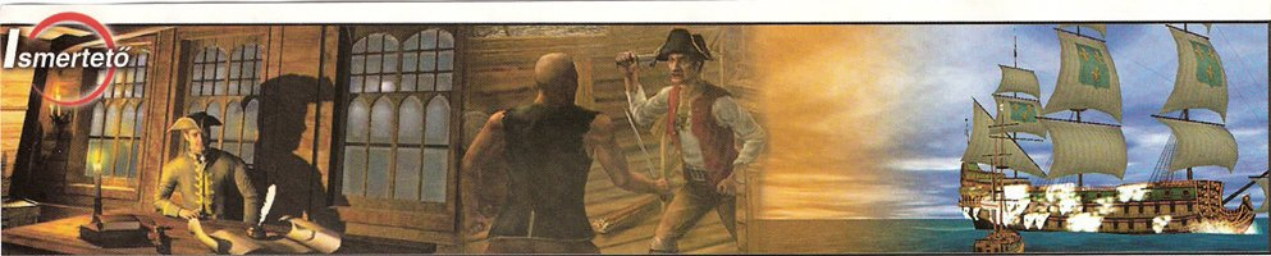


▲ Ma TE vagy a hordóban, Kapitány!

megjavitattjuk hajónkat, ha szegénykének valami baja esett volna (miért, csinálni valaki olyasmit, ami árthat neki?) illetve itt vásárolhatunk új hajót, s adhatjuk el a régit. A progi nyilván számos típus ismer, más-más jellemzőkkel s teherbírással, kezdve a két

legalapvetőbb pénzszerzési forrás: a higgadt kereskedés. Csak „felvásárol-export-cikk”, majd „elhajózik-messzi-földek”, s ott elad, mint import cikk. A Town Hallban beszélhetünk a helyi hatalmassággal. Ha akarunk, kérhetünk tőle pártfogó levelet, s így az adott terület színeiben játszunk tovább. Angol, Francia, avagy Spanyol. Így questekhez juthatunk, ám ellenséges területre tévedve rövid időn belül beköszólnak minket. Persze pártfogóinkat jó kalózhoz méltóan változtatjuk, avagy vehetjük renegátárá s a figurát. Ahogy épp célszerűbb.





▲ Odané'...kis karrierista...

dés érdekében, majd bő lére eresztjük a vitorlákat.

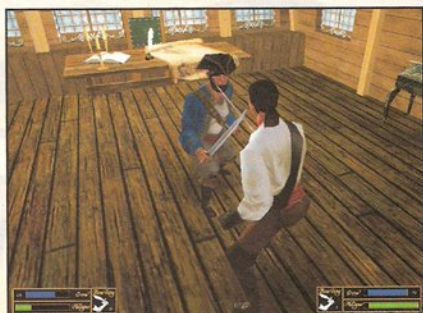
Lássuk, miképpen is zajlik egy seafight: nos, az egyszerre egymással csatározó hajók száma helyzetfüggő, ám az egyszerűség kedvéért mi most egyetlen ellenséges hajót fogunk feltételezni: a számbilentyűkkel határozzuk meg, hogy miéle büntetőeszközt óhajtunk igénybe venni. Az alap ágyúgolyó után következik a grape, mely kisebb területet terít, de azt igen hatékonyan. A chains érdekes darab: két méretes ágyúgolyó, melyeket egy barátságosabb súlyú lánc köt össze. Kitűnő tömegszelő szakszerkezet hírében áll, hehh. Na és itt a bomba, mely hatalmasat terít, ám csak egészen közélről igazán hatásos. Lőni belső nézetből tudunk — szintén „q” billentyű. A célkeresztet kell mozgatni, jééé, majd alkalmasnak vélt pillanatban a space-re tehenkedni. Ne felejtsük, hogy a célzás pontossága első körben jártasságunkon alapszik, majd csak ezután azon, hogy hova is lőttünk valójában. Ugyanez vonatkozik a fegyverek betöltési idejére: magas skill esetén a fiúk sokkal gyorsabban töltenek újra, míg az ellenkező végleletet a lövések közötti egy-két perces

szünetek jellemzik. És az nem tőjök. Belső nézetből a controllt használva aktiválhatjuk fullextrás látcsövünket — jó cucc, tessék csak belekukkantani! Tiszta durva, így felnagyítja a tárgyakat, meg ilyenek...☺

Persze a legtrikább esetben cél az ellenség hajó-

lesz szükségünk. Mikor ránk akar zúzni a Feri, csak húzzuk abba az irányba a kardot, amely oldalról kapnánk az áldást, s így azt garantáltan ki is védjük.

Hagyjuk csak, míg kivagdalkozza magát a gyikarc, majd mikor kifulladt kissé, a hajó navigációs gombjait használva kezdjük be bőrfelületét az általunk preferált régióban. Értelemszerűen az bírja tovább, aki kevesebbet hibázik, illetve az hal meg előbb, akinek elfogy a legénysége. Ugyanis találat esetén a sértett fél embereinek száma csökken. Ha sikerült Ferit jómódorra tanítanunk, úgy magunkhoz szólíthatjuk zsákmányát, s számolghatjuk a finom XP-ket.



▲ „— De előtte tudnod kell: az APÁD vagyok!”

jának süllyesztésig való amortizálása. (Kivéve, ha már finánciális szempontból extratratáposak vagyunk, s csak némi XP szerzés okán néztünk ki a vizekre levadászni valami kősa armadát.)

A böcsületes seafight kérem úgy zajlik, hogy szépen egymás mellé sorolnak a résztvevők, majd minden dicső martalóc odaugrik a hozzá leg-



közelebb álló ellenséges elemhez, hogy lehetőleg annak mindkét veséjébe beletegyen legalábbis két kopotás bugylibicskát. Kemény lét ám a kalózá... ilyenkor persze a kapitányok sem télenkednek, s vígan egymás torkának is szegeznek repírjeiket — azaz a Pirates! hagyományainak értelmében, nekünk is bizonyítani kell rátermettségünket némi díszkrété „há' félnyitlák-tokátólbokájig” performansz jegyében. Nem kell különösebb fortélyoktól tartani: csupán jó idegekre s reflexekre

### Falábat, én is, én is!

Egy igazán jól sikerült darab. Ki hitte volna, hogy éppen egy orosz fejlesztő-csapatnak sikerült az, ami eddig csak nekik sikerült. (Belefér...) Nevezetesen: a kor szellemének



megfelelő köntösbe öltöztetni Sid Meier klasszikusát.

A zene és a szinkronhangok is lazák, jóllehet örömmel még nagyobb lenne, ha nem egyetlen — egyébként telitalálatos — nóta szólna a háttérben. A rosszajúság szintjén tudnék még belekötöni olyan dolgokba, minthogy:



Miért nincs egyetlen hajón egyetlen árva lélek sem megjelenítve? Belesápadok, ha elgondolom, mily felemelő is lehetne a gyanútlan kereskedők arcszerkezetét vizslatni a távcsövel, hogy: „hú, ez egy ritka ellenszenves ürge... héhóóó! Irány a ladik, gyerekek! Ma is ütünk!”

Megcsinálhatták volna a shipyardokat is fogyasztatható formában: elég időtlen, hogy leperkálnak a Gézának ennyit s annyit, majd a kikötőbe visszatérve már ott vár minket a tip-topos új hajó a régi helyén. Kicsiség, de nem lenne megnyugtatóbb szépen kihajózni vele a shipyard dokkjából húsz-harminc hajó között? Nnaugye...

Elég nagy cink, hogy a játék előtt ismeretlen a multiplayer fogalma. Ehhez mást nem igen tudok hozzáfűzni, minthogy: hódóó. Hát tessék bizni benne, hogy előbb-több jön a patch.

Az is elég ciki, hogy akárhány taver-nában megfordultam, mindegyik tők ugyanúgy nézett ki. Sőt: a Highrock-i csapatnak is lehet pár ikerestvére. Ezzel együtt eszem ágában sincs a végére lehúznom a progit. Mert csak elismerést érdemel. Csupán jeleztem, hogy ezen inkább programozói takarékoságnak, semmint igénytelenségnek nevezhető húzások — leszámítva a multiplayer hiányának nonszensz mivoltát — méltatlanok ahhoz a nivóhoz, amit a progij alapvetően képvisel. Konklúzió? Szása, Grisa, Nyinocska! A Seadog II — ben ezeket tessék ám kijavítani, és akkor aztán... hukk...got any prog?

by GyZ

Bethesda Softworks / Akella  
**PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D**  
[seadogs.bethsoft.com](http://seadogs.bethsoft.com)

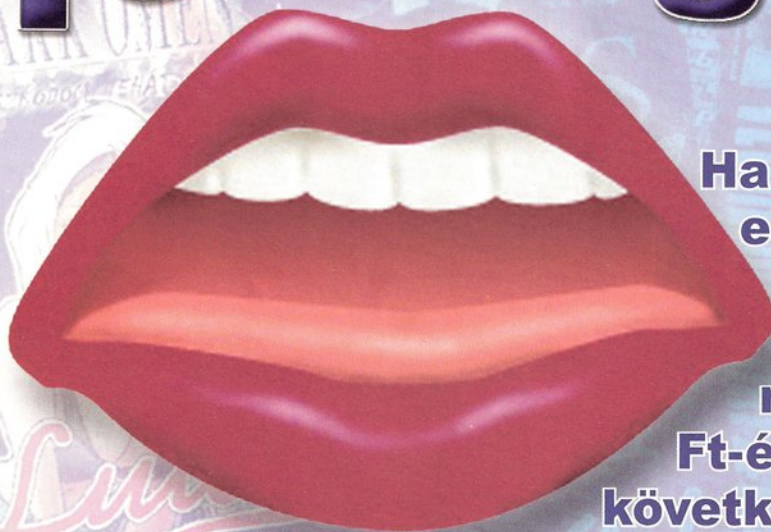
LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ - az eddigi legtaposabb Pirates! klón	✗ - hiányzik a tenger szaga...	✓	✓

92%



# 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**



ÚJDONSÁGOK

# 576

## CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keresd a  
[www.576.hu](http://www.576.hu)  
weboldalon!

102 DALMATIANS ACTION GAME	11,999	HIDDEN & DANGEROUS	3,999
AGE OF EMPIRES 2	11,999	HITMAN: CODENAME 47	11,999
AIRFIX DOGFIGHTER	11,999	INSANE	11,999
ALADDIN NASIRAS REVENGE	11,999	K.O. BOXING	1,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999	LITTLE MERMAID 2	11,999
APACHE LONGBOW	1,999	MARTIAN GOTHIC	1,999
B-17 THE MIGHTY EIGHTH	11,999	MERCEDES BENZ TRUCK RACING	11,999
BALDUR'S GATE 2	11,999	MIDTOWN MADNESS 2	17,999
BATTLE ISLE 4	11,999	MIG ALLEY	1,999
BEACH HEAD 2000	9,999	MUMMY	999
BLAIR WITCH EPISODE 1	11,999	OUTLAWS	5,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999	POKEMON 20 PACK	2,999
BLUEWATER HUNTER	9,999	POKEMON BLUE	11,999



CHESSMASTER 8000	11,999	POKEMON RED	11,999
CHICKEN RUN	11,999	PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
CIVILIZATION CALL TO POWER II	11,999	PRO RALLY 2001	11,999
CODENAME EAGLE	2,999	PROJECT IGI	11,999
COLIN McRAE RALLY 2.0	11,999	RAINBOW SIX GOLD EDITION	9,999
COMMANDOS AMMO PACK	9,999	REDNECK DEER HUNTING	999
COVERT OPS - RAINBOW SIX MISSION	9,999	RESIDENT EVIL 3	11,999
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	4,999	RUNE	11,999
CURSE OF MONKEY ISLAND	5,999	SACRIFICE	11,999
DIABLO 2 COLLECTOR'S EDITION	17,999	SCOOBY DOO MYSTERY ADVENTURE	11,999
DINOSAUR ACTION GAME	11,999	SCREAMER 4x4	11,999
DONALD'S QUACK ATTACK	11,999	SEGA SONIC ACTION PACK	9,999
EQUESTRIAD 2001	9,999	SHEEP	11,999
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	11,999	SIN	1,999
EXTREME BIKER	2,999	SKI RACING	1,999
EXTREME BULLRIDER	1,999	SPOT AND HIS FRIENDS	4,999
EXTREME TENNIS	1,999	STARSHIP TROOPERS	11,999
EXTREME WATER SPORTS	1,999	SYDNEY 2000	9,999
FULL STRENGTH STRONG MAN COMPETITION	1,999	THE GRINCH	11,999
GANGSTERS	4,999	THE MUMMY	11,999
GIANTS	11,999	TIGGER'S HONEY HUNT	11,999
GRIM FANDANGO	5,999	TIMELINE	11,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999	TOMB RAIDER CHRONICLES	11,999
HALF LIFE GENERATION	11,999	ULTRA FIGHTERS	1,999
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	9,999	ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	11,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



# SNO CROSS EXTREME

## A huskyk és a rénszarvasok kora leáldozott!

A motoros szán verseny nem tartozik hazánk legnépszerűbb sportágai közé, ezért nagyon érdekes lehet egy olyan program, amelynek ez a témája.

Magával a sporttal kapcsolatban egy barátom — aki már ki is próbált egy, az ilyen versenyeken használt masinát — felvilágosított, hogy az irányításuknál a leglényegesebb feladat a test-súly megfelelő áthelyezése.

Azt is tőle tudtam meg, hogy ez az örület a skandináv államokon kívül Észak-Amerikában is igen nagy népszerűségnek örvend.

Maga a játék, a Sno Cross Extreme, abban a szerencsés helyzetben van, hogy nemigen vannak vetélytársai, tehát nincs mihez hasonlítani és valljuk meg, ez ma egy nagy előny lehet a játékkészítés és értékelés területén.

### Az újszülött

Leglényegesebb tulajdonsága, hogy az újdonság erejével hat. Először a gépek csúszkálása ragadja magával az embert és az, hogy megpróbálunk a legjobban ráérezni az irányításra, emellett pedig a magyar szemnek talán kicsit szokatlan állandóan havas tájak képe.

A megjelenítés igen tetszetős, a pályák és a hátterek szépen és részletesen vannak kidolgozva, a jég és a hó tényleg élethűen hat és a járgányokra is kellő figyelmet fordítottak a készítők.

A program ázsióját emelik még a hóban maradt láncfal nyomok, a háttérben elrepülő gépek és a befa-

gyott tavak felbukkanása. Talán az irányíthatóság és a mozgás képezik a játék legjobban megvalósított részeit.

Emberünk egyfolytában mozgolódik a szánon, könnyítve ezzel a kanyarbevételeinket.

A gép csúszkál a pályán, egy jól irányzott fékezéssel, vagy gyorsítással lehet csak a terepen tartani, különben akár fel is borulhatunk.

Hegyek fel szépen lelassul, de lefelé hirtelen begyorsul a szánunk, és habár kettesben nem nyikkan, mint a

nem jelent túl nagy kihívást. Gyakorolhatunk egy sima versenyen vagy időmérő edzésen, de a valódi bajnokságban csak 3 fokozaton tudjuk össze-mérni az ügyességünket az ellenfeleinkkel. Van még egy hegymászó mód is, de itt csak az idő az egyetlen



Lada, azért lehet vele kaparni is. Nem lehet elemeire bontani a gépezetet, de azért egyes darabok letörhetnek róla.

A változó időjárási viszonyok mellett az éjszakai vezetés



▲ Pedig a Szilárd azt mondta, hogy napsütéses délután várható!!!



▲ Azonosítatlan repülő tárgy Svédországban

riák jelentik: így fokozatosan végigjársza először az 500, majd a 600 és végül a 700 köbcentiméteres osztályban bizonyíthatunk. Az osztályokban való végső győzelem nem állít megoldatlan feladat elé, csak az éjszakai verseny lehet nehezebb, de az ellenfelek olyan harmatgyengék, hogy így is nyerhetünk.

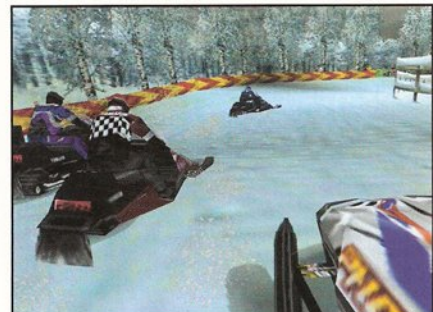
Pár óra alatt végig lehet nyomni a játékot és ezek után már csak a saját terep tervezése és a program gyöngyszeme, az osztott képernyős verseny nyújthat igazi élményt.

A hangok nem csúcsmínőségűek, de illeszkednek a hangulathoz, és a jégen vagy fagyott havon csúszó sítalpak élethű benyomást keltenek. A menü a konzol verziók egyszerűségét hozta magával, de külön pozitívum, hogy a felbontást 320x200-tól 1920x1200-ig állíthatjuk. Ami szintén jó hír, hogy egy átlagos PII 300-as konfiguráción igen kellemesen elfut.

Összességében a játék kellemes színfolt a sportjátékok palettáján, viszont a kevés pálya, és a könnyűsége miatt nem tartalmaz, csak ideiglenes szórakozást nyújt.

ellenfelünk, a feladatunk annyiban merül ki, hogy a lehető leghamarabb érjünk fel a hegy csúcsára és az erre a lehetőségre kialakított 3 pálya se garantálja a végtelen játékot.

Visszatérve a bajnokságra a 3 fokozatot a teljesítmény szerint beosztott kategó-



▲ Gyenge kezdés után erős visszaesés!

próbálja a pályák megunthatlan-ságát biztosítani, ugyanis ezekből nincsen valami túl sok, szám szerint 7. Nyilván ezért is kapott helyett a játékban egy pályatervező, viszont így is elég könnyen meguntható a program a csekély számú helyszínek mellett azért is, mert

**IQ Media / Unique Development Studios**  
**PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D**  
[www.snocross.com](http://www.snocross.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ új ötlet</li> <li>✓ jók a mozgások</li> <li>✓ osztott képernyős játék</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>X kevés pálya</li> <li>X túl könnyen játszható</li> </ul>		

77%



# Smertető Scooby Doo: SHOWDOWN in GHOST TOWN

Don Bluth felkötheti a gatyót

**L**os Burritos bankjából egykor öt bandita magával vitte az aranyrudakat. Bár nem öltek meg senkit, tettüknek először a reményesség esett áldozatul, majd maga a település is elnéptelenedett. Kísértetvárosban nyomozni, ahol egyetlen árva lélek, a rettegett arcnélküli lovas kíséri és riogtatja kis csapatunkat, bizony komoly kihívást jelent!

Kalandunk a város közepén kezdődik, ahonnan három irányba tudunk indulni. A táblát (mely büszkén közli velünk, hogy a populáció mindössze 468 személy) vegyük fel. Mivel Scooby reszket a félelemtől, bátorítsuk egy Scooby Snack-kel, amitől lenyugszik és hajlandó követni a többieket. A csapat tagjainak érdeklődését felkeltik a nyögések, és elindulunk megkeresni annak forrását. A Saloon-ban egy láncra vert férfit találunk, három különböző lakattal rabságra ítélve. Felszabadításához változzunk kulcsvadásszá! Keresgélj a szobában és kukkants be a zongora felső részében található kis rekeszbe, nézd meg, mi van a bejárati ajtó feletti tábla mögött (esetleg a lépcsősor alatt), majd nézd meg mit rejtettek a hamiskártyások az asztalon heverő kártya-pakli közé.

A kiszabadított férfi Artie Fact, aki főiskolásokat hozott a misztikus arcnélküli lovas legendájának

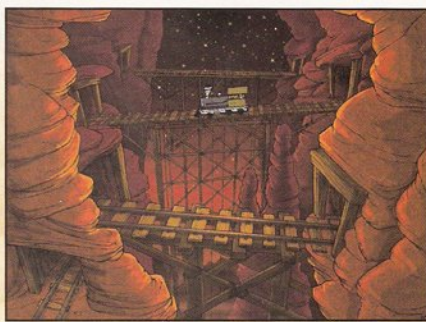


kivizsgálására. Artie köszönetképpen egy térképet ajándékoz nekünk. A hátsó helységben, miközben Scooby megint parázni kezd, hívjuk ki az arcnélküli lovas egy pite csatára, amellyel Scooby snack pontjait növeljük (jó, ha van legalább 20).

A hátsó helységben négy kar variálásával minden zsák felemelhető. Jenny kiszabadításáért egy ott hagyott szomorvos kártya a jutalom. Menjünk fel a szobába, és az ágyból felvett érmével fizessük be Scooby-t egy Bika-rider menetre. Ezután a kútnál használjuk a bikából származó vasalkatrészt. A vizet addig pumpáljuk, amíg egy kulcsot



Scooby Snacks-ek járnak. Indulhatunk a sheriff-hez, aki mielőtt beengedne az irodába, néhány



▲ Megy a gózós, megy a gózós...



▲ A mikulás-létszámleépítésből visszamaradt jegyvárus

fel nem hoz a mélyről. A vegyesboltnál a kalapáccsal

feszítjük le az órát az ajtóról, majd szereljük fel a bank széfjének az ajtádjára. A vasúttárolomás előtt alvó papát felébreszteni a horkolás közben elfütyült dallamok visszajátzásával lehet, a számár nyakán lévő harangokon. Az álmából felriaszított fater szövegezése érthetetlen, mivel ábrázatából hiányzik a fogsora. A protézis a bankban, egy ládában található. Ha megvan, instaláljuk a szájába, mire az öreg beenged az állomásra és kapunk tőle egy távcsövet. Rohanjunk a vonathoz és az első váltónál a szerelvényt, irányítsuk jobbra, majd az egyik kanyarban vegyük fel az olajos kannát. Az újabb menetnél, a váltót jobbra állítsuk. Az áskálódó skacnál, I.C. Double-nál álljunk meg és segítsünk neki összerakni a törött vázát. Restaurátori tehetségünkért cserébe egy A.F. monogrammal ellátott ecsetet kapunk, majd vegyük fel a kódokkal teli papírlapot, melyet a jótékony szél fúj felénk. Továbbhaladva, a Ranch-en patkót dobálhatunk egy lóval versenyezve, melyért értékes

trükkös kérdéssel teszi próbára csavaros eszünket. Amikor a város populációja felől érdeklődik, nyomjuk a kezébe a fatáblát. A törvény öre meghatódottságában beenged a dutyiba és még egy szellemes meséskönyvet is kapunk tőle. A beszerült cellaajtót olajozzuk meg és menjünk be. Itt most egy kis akció következik, ahol az arcnélküli lovas Scooby-t és Bozontot bezárja a cellába. Az ágyról vegyük fel a rongydarabot. Scooby-t fektessük az ágyba, amely az ugrálás hatására darabokra hullik szét, mi pedig egy barlangban találjuk magunkat. A ládákat toljuk egymáshoz és

másszunk fel rajtuk. Ha sikerült, irány a bank és a kódok alapján, nyissuk ki a széfet, amely egy titkos ajtót rejt a vegyesbolt udvarába. Scooby-t tömjük meg 4 db sütivel, és menjünk be a boltba. A földön tekerő kígyókra dobjuk rá a rongydarabot és vegyük fel a viharlámpát. Ballagjunk a posztára és a sötét nyíláson (használgatva a lámpát) másszunk le, mire ugyanabban az üregben találjuk magunkat, amelybe a cellából jutottunk le. A nagyobb világosságban most egy másik kijárat is feltűnik, amely a Boot Hill-i temetőbe vezet, ahol az arcnélküli lovas áskálódott. A temetőben Scooby sajtburgerek után kutatva egy barnára festett téglatestet talál. Térjünk vissza a kúthoz, ahol a festéket lemoshatjuk. A festék alatt (hoppá!) egy aranyrudat találunk. Most rajtunk a sor, az öt gyanúsított közül kell kiválasztanunk a tettest. Ebben az esetben a bűnös I.C. Double, akit a színpad melletti szemvizsgálati papír és a város térképe árult el. Tolvajunk az aranyrudakat, mint téglát építette be a falba, majd a titkos alagúton keresztül a temetőbe cipelté és elásta őket. A záró animációban, a tettest az öt megillető helyre szállítják...

KeFe™

**SCOOBY-DOO!**



Mattel Interactive / TerraGlyph Interactive  
P233 (P233), 32 MB RAM (16 MB RAM)  
[www.mattelinteractive.com](http://www.mattelinteractive.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
<ul style="list-style-type: none"> <li>- izgis történet</li> <li>- mozgalmas helyszínek</li> <li>- kiváló zene</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rövid történet</li> <li>- túl lineáris játékmenet</li> </ul>		

92%





# Scooby Doo: Of The PHANTOM KNIGHT

Ugyanaz a bőr, de ez már nem annyira kutya...

**M**ég két hét sem telt el a Scooby-Doo sorozat első eleme a Showdown in Ghost Town megjelenése óta és már itt is következő epizód a Phantom of The Knight címmel. Az új rész kiadása nem a véletlennek köszönhető, hiszen a rajzfilmsorozat igen nagy népszerűsége örvend világszerte. Az aktuális rész egy lovag szelleméről szól, aki természetesen elrabolta és fogságba ejtette a szépséges hercegnőt. Az egész történet egy ódon várkastélyban játszódik, amely a turisták látogatására lett átalakítva. A kastélyon kívül egy sötétlabirintus és egy kerti kút található. Kis csapatunk igen magasztos feladata a misztikus rablási ügy felderítése.

A grafika megjelenítése megmaradt az első rész szintjén, csak a bejelentkező képernyő lett némileg átalakítva. Sajnálatos módon a program a Direct X 8-at még nem tudja beazonosítani. A telepítés megint csak az „exe” és néhány kisebb file bemasolásával folyt, tehát a játék ismét a CD-ről fut teljes egészében. A történet megoldása most egy kicsit nehezebb és a szükséges részletek is eléggé eldugottak. A rejtvények bonyolítása és a cselekmény színesítése miatt, ismétellen három nehézségi fokozat választható. Most nézzük a legkönnyebb fokozatot!

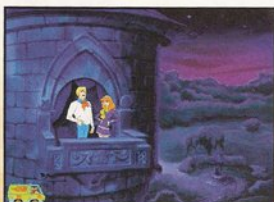
Megérkezésünkkor a kastély előtt találjuk magunkat, amely függőhídja sajnos zárva van.

A behatoláshoz figyeljük meg a várfalon elhelyezkedő zászlók sorrendjét és a földbe állított zászlókon, állítsuk be ugyanazt a kombinációt. A várba belépés előtt Scooby-nak adjunk egy snack-et. A bejáraton átlépve menjünk jobbra és fel. A következő teremben válasszuk

a vassal kivert fakaput, amelyen áthatolva egy hölgyet találunk, méghozzá a Just for Fun részleg vezetőjét, akinek a legnagyobb sztrájt rabolta el a „Szellem Lovag”.

Megtudhatjuk, hogy a lovag szelleme, aki életében Sir Morton volt, azóta kísért mióta megnyitották a várat a nagyközönség előtt. A helyiségből jobbra haladva segítségünk kiszabadítani Sir Lakselot-ot a rádólt páncélok alól. Aki segítségül egy félig töltött varázsszeres butykost ad nekünk és megkér minket, hogy ha lehetséges szerezük vissza a pajzsát. Most menjünk vissza a „szobák” terembe és lépünk be a legmagasabb ajtón, itt vegyük fel az ecsetet és vigyük el Just for Fun nélinek, aki elmondja a biztonsági rendszer titkát. Majd menjünk vissza a szobákhoz és nyissunk be a bal első ajtón, ahol Maria Henandez panaszködni kezd a forgalom csökkenése miatt. (Nem megy a pizzéria.)

Ne legyünk restek, segítségünk neki kiegyensúlyozni a tányérokat, amiért ő egy fémkesztyűt ajándékoz nekünk. (Nem is merek belegondolni mit is csinált volna vele ez időjá.) Ugyanakkor egy a C64-ről ismerős Flash Bier szerű játékba is benevezhetjük Scooby-t, ahol értékes snack-eket gyűjthet be. Az asztalon lévő hamburgert hazsoljuk meg, és a maradékot rakjuk el. Most menjünk be a középső ajtón, ahol a bohóc előadásának szövegére jól figyeljünk oda. Majd menjünk át a mágikus tükrön, ahol a biztonsági kamera által rögzített felettebb érdekes képeket nézhetjük végig. Ha ezzel



▲ Szépséges házigazdánk és a „terülj-terülj-asztalkám”

végeztünk, menjünk vissza a városba és a butik melletti szobában haladjunk át, ezzel a sötét labirintushoz jutva. A legkönnyebb fokozaton csak a célpontra klikkelve, már a kívánt helyen is termünk. Klikkeljünk a várfalra és ha megérkeztünk, másszunk fel rajta. A balkonról menjünk be a varázslóhoz, aki Scooby-t különféle mágikus szerek készítésébe avatja be, miközben Mc. Hammert megszügyenítő Rap betéteket ad elő.

Ha ezzel végeztünk kevése kis aranypenzecskenken, vásároljunk egy flakont a butikban, amellyel a földön lévő olajat szippantsuk fel. Ezután menjünk a fegyverszobába, ahol a nehezen mozdítható szobor talapatát olajozzuk meg, amit eltolva egy titkos ajtárót nyitunk meg. Az utolsó helyiségben vegyük fel a kötelet és menjünk a kúthoz. Ahol a kötélen lemászva megtaláljuk a trónból hiányzó rubint. A beillesztés után ismét egy titkos ajtáró nyílik, amely előtt álló kis sárkányt Scooby



3 darab snack-ért likvidál. Továbbhaladva rátalálhatunk az elveszett hercegnőre és természetesen a Fekete Lovag feltűnik a helyszínen, aki mellelleg igen pórul járt. Most már minden bizonyíték birtokában kijelölhetjük a tettest. Elárulom, a tettes ebben az esetben a pizza sütő férfit, aki a családi üzletet szerette volna sajátjává varázsolni eme elmés szellem história által.

Láthatóan ez a rész sem annyira bonyolult, de már a közepes fokozaton is többféle rejtélyt kell megoldanunk. Hangulatra már nem volt annyira élvezetes, mint a Ghost Town-e, de ez csak egy apróbb botlás eredménye lehet. Remélhetőleg egyre több Scooby rész jelenik meg ilyen feldolgozásban.



▲ Hogyszongya: „Lókd ide a sórt!”



KeFe™

Mattel Interactive / TerraGlyph Interactive  
P233 (P233), 32 MB RAM (16 MB RAM)  
[www.mattelinteractive.com](http://www.mattelinteractive.com)

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG
✓ kiváló animáció	✗ kissé unalmas történet	✗ kevés helyszínek	
✓ fülbemászó dallamok			

89%





# Karácsony DISNEY

-éknél



## ...amikor én még kisserác voltam!

Jónéhány olvasónktól kaptunk levelet, emiatt, amelyben azt kérik (jobb esetben csak kérik ☺), hogy ne teszljünk a fiatalabb korosztály számára készülő játékokat az 576 hasábjain. Ezzel tulajdonképpen magam is egyetértek, azzal a kitéllel, hogy tudni kell különbséget tenni a gyerekjátékok, és az elsősorban kicsik számára készülő, de az idősebbeknek éppoly élvezetes játékok között. Természetesen én sem szívesen foglalnám a helyet a vinyómon egy bugyuta, kihívásmentes játék számára.

Épp a napokban parázs vita zajlott le köztém és hön imádott főszerkesztőm között, hogy hol is húzzuk hát meg ama bizonyos határt. Pontosan sajnos nem tudtuk definiálni, hogy milyen követelményeknek is kelljen megfelelnie egy programnak ahhoz, hogy ne minősüljön gyerekjátéknak, így hát kapásból kipróbáltunk hármat az alant található játékok közül.

Nos, a reakciónk még minket is meglepett; Húúú, áááá... ezt nézd meg... hehehe... hahaha... bruhahaha... ☺

Szóval egy biztos: ha egy játék rajzfilmszerű, vagy akár magán egy rajzfilmen alapuló (mint a Disney játékok majd mindegyike, ugyebár), még nem jelenti azt, hogy csak gyerekeknek való. Nekem speciál már a tököm tele van az utópisztikus, világvégés utáni agyremekkel, amik még a "klón" kitüntető címet sem érdemlik meg, hiszen belőlük tizenkettő egy tucajt (24 meg 2, és így tovább, úgysis annyian van belőlük!)

Szóval amíg egy játék többet is képes nyújtani, mint egy 6-9 éves gyerek leköthetését, amíg apu meg anyu a mosógépen meg a konyhaasztalon... hm, izé... szóval addig az ilyenek programoknak mindig lesz helye az 576-ban.

### Körtés, mellébeszélés, tehát a bevezető

Azt ugyebár tudjuk, hogy Walt Disney miben volt a legnagyobb császár. Igen, jól látjátok: a rajzfilmekben. De abban aztán nagyon ott van! Olyannyira, hogy mintegy bő fél évszázada senki sem tudja őt kiútni a nyeregből — még a Dreamworks sem, pedig hát az ő rajzfilmjeik is igen-igen jók. Szóval Walt bácsi zsenije vitathatatlan (attól függetlenül, hogy menet közben poszt-humusz kiderült, hogy legnépszerűbb figurája, "mikimaúz" állítólag nyúlás... khm... hát ilyet kérem!).

Az, hogy az ő ígéreates örökségével mit tudtak kezdeni szellemi leszármaztatottjai, az megint egy más kérdés (a régi, ún. klasszikus „egész estét betöltő” rajzfilmek ugyebár leginkább naiv ártatlanságukkal, és lenyűgöző látványvilágukkal nyerték el a nézők szívét; ma inkább a humor, és az enyhe ironia a jellemző — természetesen a látványosság megmaradt). Mindezenre a Birodalom él, s virul, sőt, hatalmasabb, mint valaha — a Disney név már egy külön iparágá nőtte ki magát: van Disney figurás ruhácska, pohárka, törülközőcske, fogkefécske, s talán még vécepapírcsoka is, hiszen, mint azt már jól tudjuk, a piárosoknak, meg a médiaguruknak semmi sem szent (itt az élő példa: mi ☺). És jönnek a rajzfilmek is szépen sorban, menetrendszerűen, és szerencsére még mindig nagyon jók.

És persze jönnek a játékok is sorban: hol jobb, hol kevésbé azok. Persze az aranyos kis hősöcskéké természetesen alapvetően korlátok közé szorítja a fejlesztőket — hiszen nehéz lenne őket elképzelni pl. egy belső nézetes akció játékban (csak meg ne lepődjétek!) —, így hát marad a kézenfekvő lehetőség: a jó öreg ugráló, ügyeskedős maszka. Ez a műfaj sajnálatos és kevésbé érthető módon tulajdonképpen szinte teljesen kihalt a PC-kről, ami már csak azért is furcsa, mert pont ezek azok a játékok, amikkel igazán lazítani, kikapcsolódni lehetne (most képzeljétek el magatokat pl. egy jó kis Counter-Strike csata kellős közepén: adrenalin az egekben, tenyér luczog az izadtságtól, a szem vörös erecskéi szinte szétpattannak

a feszültségtől — de jó is az ☺).

Talán pont ez az oka annak, hogy a különböző konzolokon eme nemes és dicsőséletes műfaj még mindig szakkít. És néha egyik-két csapat PC-re is kijön valami ilyen gamél — akkor is csak jól leszőlják őket, hogy ez már nem menő. Nem is lehet csodálkozni azon, hogy többnyire elég silány a látványviláguk — hiszen kinek lenne ilyen lincselgetős fogadtatás után a kész konzolos verzió PC-re alakításába túl sok munkát beleölni...

Pedig ezek a játékok JÓK! És élvezetesebbek: egy csomót lehet röhögni, meg minden, és ugyanolyan kitűnő játékményt nyújtanak, mint bármely más, a világ gémei között többre értékelt program — képesek lekötöni az embert, odaszegezni a képernyő elé; kihívást nyújtani.

Kedves Olvasó!

Ha már idáig eljutottál valahogy, most már ne hagyj abba az olvasást! Ott olyan Disney játékok fogok bemutatni Neked, amik a karácsonyi játé-



▲ Repülj, Tigris, repülj!!!

### I'm Tigger: that's T-I-double-guh-Er!

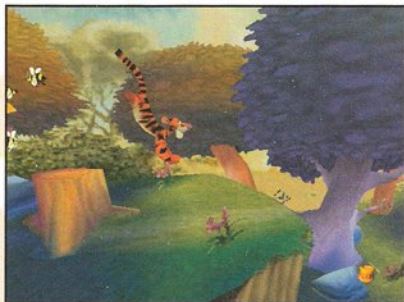
Az öt játék közül a Tigger's Honey Hunt című műremek lett személyes kedvencem, így sokat gondolkoztam, legelőre, vagy éppenséggel utolsóként tegyem be. Hogy végül is miért került előre, annak igen egyszerű az oka: mivel ez a legjobb mind közül, talán segítségemre lesz megadni az ismertető(k) alaphangulatát.

Nem is annyira régen (oké, oké, nem is mostanában) nyomult a mozik műsorán a legújabb micimackós rajzfilm — a játék tulajdonképpen ennek a sztoriját követi, azaz:

Micimackó nagy parit készűl csapni, és persze meghívja a haverokat is, mert hát milyen is egy buli haverok nélkül. Csakhogy gondok akadnak ellátmány terén, mivel öreg csacsi medvének mézállománya igen-csak megcsappanó félben leledzik...

Hopsza, megkér hát minket — azaz Tigris — hogy ha már úgyis csak ugrálunk itt össze-vissza, segítsünk neki begyűjteni pár fellelhető mézes csuprot. Jó tigrishez méltóan természetesen rögvest segítségére sietünk, hisz ha nagy a szükség, közel a segítség, meg különben is, a tigrisek ehhez értenek a legjobban.

A feladat nem túl összetett: elindulunk a pálya egyik végéből, a cél a pálya



dőmping környékén jelentek meg, és amelyek elnyerték legmesszemenőbb tetszésemet. Nem azért, mert „ooolyan aranyosak!”, hanem mert jó Játékok, így, nagybetűvel...

Szóval csajjunk is bele a közepibe, vagyis — ahogy Tigris koma mondaná —: Ho-ho-ho-hóóóóóóó!







másik vége, közte van egy csomó csoport, ezeket érdemes összeszedni, már ha vagyunk olyan megátalkodottak, hogy nyerni szándékozunk.

Persze vannak mindenféle terepakadályok, billenős sziklák, szakadékok, tavak, folyók, tövises bokrok, még orkán-leheletű elefántok is, és persze egy csomó olyan tereptárgy is, melyek minket segítenek, úgymint forgószél, rugós pókháló, jó fej teknőcök, akik segítenek áthidalni a gázosabb távolságokat, de nem akarom lelőni az összes poént, mert az aztán van bőven. És persze

ellenfelek is vannak rogyásig, de mivel az attack-billentőjűt ellejtették a helyére rakni, ezért ezeket is csak ügyességünkkel győzhetjük le.

Ilyen pl. a Nagyon Gonosz Korhadt Rémfa (ami, ha nem vigyázunk, jól oda-csap), vagy a fel-alá röpöködő denevérek

és madarak (csak sprint, a megfelelő pillanatban meg leguggolni), az elmaradhatatlan méhek (futás, de gyorsan), na és persze vannak cuclik és vuclik is.

Menet közben kapunk néhány alküldetést is, mint például Zsebibaba sálának megkeresése, avagy Malacka seprűjének felkutatása, és hasonló embert (akaram mondani, tigrist) próbáló feladatok.

Tigrisünknek vannak olyan rejtett telekinetikus képességei is, amik bár a világ kutató szeme elől eddig leplezve voltak, de az ügyes játékos előtt maradéktalanul feltárnak.

Ilyen a lebegés, amikor is tigrisünk szó szerint LEVITÁL, azaz a levegőben karjaival hadonászva tulajdonképpen repül, igaz nem túl sokáig... ne tessék röhögni, a tigrisek tényleg nem igazán tudnak röpödni, de letagadhatatlan, hogy a lebegéshez ők értenek a legjobban.

A túl széles szakadékok áthidalása egy csapásra megoldható ezzel a parafenomén technológiával, alkalmazzuk hát előszeretettel!

A másik titkolt tulajdonságunk a „nagyon nagyot ugrás” képessége, ami nemcsak hogy baromi látványos, de magaslatok megközelítéséhez is kiváló. Hősünk ilyenkor először farkán paltogva melegíti egy rövidkét, aztán kilő, mint a Pacher-rakéta, még csillámló kondenzcsíkot is húz maga után...

Naná, hogy ezekről a képességekről még mi sem tudunk, így eme tudás megszerzéséért meg kell küzdenünk barátainkkal. Persze senki se gondoljon holmi vére menő küzdelemre, ez inkább afféle játékos vetélkedő. Először is Nyuszival kell grimaszolósdi játszani, azaz utánozni az ő grimaszait, aztán Micimackóval játszhatunk a „ki tudja messzebbre vetni a dákjókat” fantázianevű vetélkedőben, végül Bagollyal nyomhatunk egy kis kő-papír-ollót. Tulajdonképpen az egész játék során egyedül itt vehetjük



észre, hogy a játékot már hat éves kortól ajánlják, ezek a vetélkedések ugyanis ledegradálóan egyszerűek és könnyűek.

A főmenüben találhatunk még egy fotóalbumot is, ahol a játék közben Zsebibaba képeknek álcázott cuccok

összeszedével szaporíthatunk, valamint a vetélkedőket is külön — itt akár egymás ellen is játszhatjuk őket.

Pár szót ejtenék a játék különöségeiről is. Sajnálatos módon, a videóak szörnyen gyatra minőségűek lettek (egy az egyben a rajzfilmből vannak kivágyva), de legalább jó sok van belőlük. Ezzel szemben az átvezető animációk, és főként maga a játék valami hihetetlenül jól néz ki, én nem is értem, hogy tudták ezt megcsinálni 640x480-ban (ugyanis ez a csutka felbontás). A figurák teljesen felismerhetőek, sőt, messzebb megyek: szépek; a terep kidolgozása, a tárgyak, a speciális effektek mind-mind marha jól néznek ki. Tigris mozgása eszméletlen, remélem a képekkel nagyjából tudom mindezt érzékeltetni.

A hanghatások is nagyon jók (a

szereplők hangjait ugyebár nem kell esetlenül), de egy-kettő idegesítő azért akadt köztük...

Mindössze egy komolyabb gondom akadt a játékkal, mégpedig az, hogy nagyon rövid: mindössze hat pálya van — mondjuk, ha végigcsináltuk, legalább megpróbálhatjuk újra, ezúttal időre, ha valakinek erre szottyanna kedve.

Nekem azért kedvem lett volna egy kicsit többet ugránozni, hisz — mint tudjuk — a tigrisek ehhez értenek a legjobban...

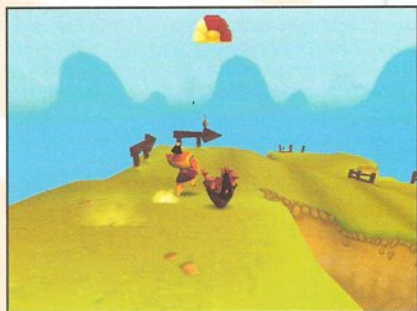
### A világ legnépszerűbb kacsája

Disney legkorábbi — és legnépszerűbb — hőseinek egyike Donald, a házsártos kacsca, aki valószínűleg szívesen lógott a logopédussal való randevűkről. A Donald Duck: Quack Attack című játékban az ő bűbűre bújva keveredhetünk egy jó kis kalamajkába. Donald szívének megdobogatója, Daisy — a világ legszebb kacsahölgye — ezúttal éppen riporterként igyekszik próbára tenni képességeit — ám mint minden



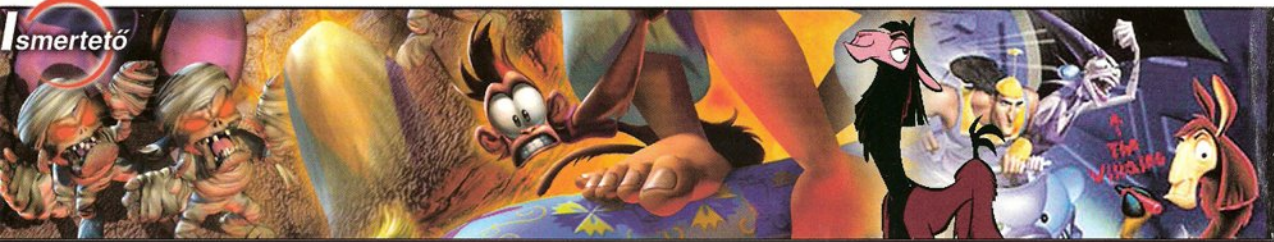
▲ Íme Kuzco császára és a behajtásra vára adó

beleváló riportert, ő is a tűzközelből szeret tudósítani. Jelen történetünk konfliktusa éppen ebből a tartatlan helyzetből ered: a gonosz varázsló, Merlock elrabolja őt. Mivel eme szívszorító jelenet éppen élő adásban zajlik, Donald online értesül róla, és rögtön úgy éri, ő vala kiválasztva ama nemes feladatra, miszerint Daisy-t ki kell szabadítani a gonosz karmaiból. Ám nem csak ő lesz tanúja a tragédiának: Donald unokatesója, Gladstone szintén magának tekint a küldetést



Donald feltúrta az ingujját — ilyenkor azt senki nem állhat az útjába! A kis fagyiskelyhek felszedve felturbózzunk, azaz egy darabig marha gyorsan szaladunk, valamint a mozgó





ellenfeleket is gond nélkül elsodorjuk. Csupán egy problémám akadt a Quack Attackkal: hihetetlenül rövid, és alapból nagyon könnyű — ez alól talán csak a főellenségek jelentenek kivételt, de igazán komoly kihívást ők sem jelentenek.

Ez a rövid idő azonban tényleg tartalmas szórakozást nyújt, pörgős játékmennettel — és aki szereti ezt a műfajt, és persze Donaldot, annak már csak a látvány miatt is kihagyhatatlan.

### Rokonok és más állatfajták

Amikor először láttam az Aladdin című rajzfilmet, teljesen le voltam döbbenve a látványtól. Szerintem ez volt az első olyan rajzfilm, amely utóképesen ötvözté a számítógépes és a szabad kézi rajzot, ráadásul a poénok is nagyon jók voltak benne, meg karakteres szereplők, stb. — szóval minden együtt volt a sikerhez. Aztán a Disney-délutános sorozat nekem annyira már nem jött be, és az azóta megjelent (persze már csak videó kiadású) epizódok sem tudták azt az élményt nyújtani. Valahogy ez jellemző az Aladdin játékokra is: a legelső számítógépes adaptáció még egész megnyerő volt — a legújabb Aladdin progi azonban sajnos már a legkevésbé sem az.

A Nasira's Revenge története szerint Jafar gonosz nővére, Nasira elrabolja a szultánt, és lányát, Jázmint, Aladdin kedvesét, hogy magához ragadja a hatalmat Agrabában. Az általunk irányított Aladdinra hárul a feladat, hogy meggátolja őt gonosz tervében, és kiszabadítsuk szeretteinket a démoni

nőszemély karjaiból. Sajnos az itt felvett játékok közül a Nasira's Revenge sikerült a leggyengébbre: a grafika még a legmagasabb beállításokkal is nagyon béna (de legalább támogatja a D3D gyorsítást — bár ez a látványon mit sem számít), az irányítás használhatatlan, és még a hanghatások is nagyon gyengérek sikerültek...

Igaz, hogy a játékban bizonyos helyeken akár Abut vagy Jázmint is irányíthatjuk, de még ez sem segíthet a lehetetlen kamerakezelésen — kb. 20 másodperccel kell várni, mire a kamera hősünk után fordul!

Amúgy a játék amolyan Disneybe oltott Tomb Raider, tehát külső nézetes akció, amit szükség esetén (pl. ha pontos célzásra van szükség) átválthatunk first person nézetbe — mindenféle szirt-szart össze kell szedni, meg néha egy-egy ellenfelet lekardozni. Nagyjából ennyiben kis merül a kihívás — talán nem véletlen, hogy Disney-ék ezt a programot inkább a 6-10 év körüli korosztálynak szánják...

### Ármány és cselszövés? Jöhet!

Nálunk még nem mutatták be, de az Operenciás tenger túlsóoldán már december 8-ától játszzák a mozika legújabb egész estés Disney mesét, az Emperor's New Groove-ot. Igazi tanmese ez, a Herkules stílusában: sok poén, enyhén újhullámos karakterek, feltűrozott sztori.

Történet ugyanis egyszerű, hogy egy inka uralkodó — név szerint Kuzco — fiatal koránál fogva nem igazán tudta, mitől is válik valaki jó császárá, és népével egyre kevesebbet törődve

csak a maga jólétét kezdte figyelni. Kihaszánva ezt az áldatlan helyzetet, Yzna, a gonosz varázslónő, és alátoz szolgája, Kronk egy gyors huszárvágással lámává változtatták őt. Így módon letaszítva a trónról. Kuzco csak magára számíthatna, ha nem találna hűséges

társra Pacha-ban, az egyszerű parasztleányban, aki odaadó híveként segíti őt a hatalom és emberkülseje visszaszerzésében. A kaland végére Kuzco természetesen megtanulja tisztelni az egyszerű emberek életét, az igaz barátságot, blablabla...

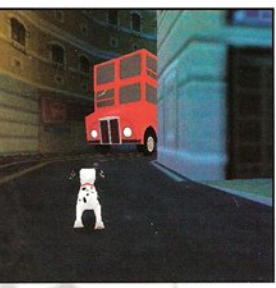
Az azonos című játék során Kuzco lámává változása után kapcsolódunk be a történetbe, amikor is Pacha, és pár igen kifinomult humorzékkal megáldott helyi lurkó segítségével elsajátíthatjuk a lámánk irányítását. Ebben a rajzfilmszerű, teljesen 3D-s játékban lámánkkal ugrálhatunk, rúghatunk, fejlelhetünk, miközben mindenféle cuccokat össze kell szednünk a mintegy 30 pályán. Nagyjából ennyi a lényeg, és az, hogy a program valami hihetetlenül jó! A karakterek tökéletesen kidolgozottak, a kihívás folyamatosan válik egyre komolyabbá, és a játék sajátos humora Monkey Island-i magasságokba repíti az Emperor's New Groove-ot. Kuzco vérbéli egyéniség: mozgáskultúrája teljesen újszerű, csak úgy kópi magából a jobbnál jobb poénokat — ehhez járul még hozzá az a néhány hangulat-javító elem, mint pl. amikor hősünk különböző egyéb állatfajává alakulva visz végig egy-egy pályát. Nem is beszélnék róla többet — próbáljátok ki, megéri: nem fogtok csalatkozni benne!

### Hol hagyatd a pöttöved, pubi!

Szintén mostanában fogják vetíteni a 101 Kiskutyá folytatását, 102 Kiskutya néven (és most képzeltétek el, mennyi pénz markolnak fel a különböző marketing-, és ötletemberek mindezért a Szórnyességgért).

A történet szerint Szórnyella de Frász az előző story közvetlen folyamányaként a Lipóthey amerikai megfelelőjében leleledik, ahol éppen akut dumamániajából igyekeznek kigyógyítani őt. A látszólag sikeres terápia eredményeként Szórnyella hírtelen szabad lábón találja magát, a valaha volt legnagyobb állatvédő és bundaelvont zöld mozgalom vezetőjeként tetszelegve. Ám a kutyaóól nem lesz szalonna, mint tudjuk, és Miss de Frász sem bírja sokáig önnön gyógyult állapotát: elég egy enyhe löket, hogy ismét eldőljön belőle az őrdög (itt érzem szükségét, hogy a bennfentes berkekben kevésbé járatos olvasókkal megosszak egy kis infót, miszerint Szórnyella de Frász = Cruella de Vil).

Ez a löket pedig nem más, mint egyszerű főszereplőnk, a foitmentes kis dalmata, Odoball — hogy miképp jöhe-



tett létre a természet eme enyhén bizarr teremtménye, az talán örökre titok marad; talán Pervollal mosva...? Persze előkerülnek a 101 Kiskutyából megismert gazfikók (Jasper és Horace), és a baráti szándékot sugalló szereplők is.

És természetesen itt van már a játék is — hogy végre rátérjek a lényegre.

A műfaj pont ugyanaz, mint az Emperor's New Groove-nál, azzal a különbséggel, hogy ez a kis programot sokkal inkább a fiatalabb korosztálynak szánták, mint fent említett nemes társát.

Ettől függetlenül nagyon jól el lehet vele szórakozni, csak éppen nem jelent túl sok kihívást. A lényeg az, hogy minél több csontokscák szedjünk össze, meg hogy minél több tesonkat kiszabadítsuk, miközben Odoball-lal meg a haverjával, Dominoval szaladgálunk a pályákon. Az ellenfeleink mindenféle játékok, akiket szétfejlhetünk (numerikus 2) vagy leughatunk (numerikus 1), illetve pár keményebb főellenség is akad, mint pl. Horace, akiket nem ilyen egyszerű elintézni (hiszen ők „A” főellenségek), de azért őket sem túl bonyolult csapdába csalni.


A 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue látványvilága nagyon „aranyos”, de valahogy nem az igazi — viszont az alap billentyűkiosztás nagyon jól kézre áll.

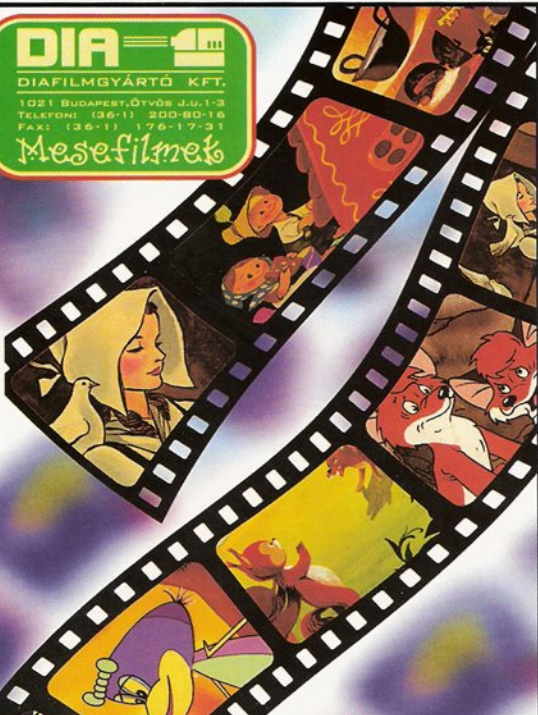
Ja, egyébként az akció billentyűket azért írtam oda, mert ha valaki hozzáim hasonlóan nem az Options menü Controls pontjával szokta kezdeni a játékokkal való ismerkedést, akkor elszívhat vele egy darabig, mire rájön... — van még egy, a numerikus 0, ezzel szaglászhatunk, meg ez az „interaktivitás” gomb is — beszélgetés, ajtónyitogatás, ilyesmi.

Szóval azért lássátok be, ha elnézitek itt ezeket a screenshotokat, meg előlvasásokat: elég a pár rövidke ismeretető, nem fordul ki mindjárt a beletek... esetleg még kedvetek is szottyan valamelyikőjükhöz... Ha így van, ne habozzatok, próbáljátok meg — higgyétek el, csak nyerhettek rajta: ha mást nem, legalább pár óra kellemes, önfeledt szórakozást.

VargaB.



**DIA**   
**DIAFILMGYÁRTÓ KFT.**  
 1021 BUDAPEST, ÖTVÖS J.U. 1-3  
 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!

**SEGÍTSÉG!**



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

 **Interware** 

**Higgyen a szemének!**

**Interware Internet Szemtelenül alacsony árakon**

**Bérelt vonali internet**

64 k korlátlan	49.000 Ft
128 k korlátlan	92.000 Ft
2 M korlátlan	123.000 Ft-tól

+ ingyenes bérelt vonal kiépítés

**Server hosting**

Standard hosting	26.900 Ft
Advanced hosting	53.900 Ft

**Domain név + WEB**

**www.sajatnev.hu** 19.990 Ft/év

+ Domain név regisztráció

+ DNS

+ 100 MB WEB tárterület

+ e-mail

domain név regisztráció adminisztrációs díj 800 Ft

**Telefonos és ISDN internet**

18-08-ig + hétvégén 0-24-ig	2.990 Ft
0-24-ig	3.990 Ft
128k ISDN 0-24-ig	6.990 Ft

**Magánszemélyeknek 0-24-ig 2.001 Ft\***

**Minden díjsomagban**

- + 56k/ISDN elérés
- + e-mail 0-24 óráig
- + 100 MB reklámmentes WEB tárterület
- + korlátlan méretű e-mail postafiók
- + e-mail átirányítás
- + Internet kalauz

Az árak az áfa-t nem tartalmazzák!

\*Az ajánlat január 31-ig érvényes. Az akció részleteit látogasson el honlapunkra, vagy keresse fel ügyfélszolgálati irodáinkat.

**Ingyenes próba!**

**Országos kékszám: 06-40-200-166**

**Interware Kft. • e-mail: info@interware.hu • www.interware.hu**

Ügyfélszolgálati irodák: Budapest, Debrecen, Győr, Kecskemét, Miskolc, Nyíregyháza, Pécs, Szeged, Szekszárd, Székesfehérvár



# COUNTER-STRIKE

## Klánbemutató

**E**szméletlen nyomás, levél és e-mail halom nehezített ránk az utóbbi időben. Kértétek, sőt, követeltétek, hogy folytassuk Counter-Strike rovatunkat, ami most új fejezetéhez érkezett. Elhatároztuk, hogy megpróbáljuk bemutatni hazánk legismertebb CS klánjait! Ezt a sorozatot a patinás nevű ESS-el kezdjük. Ha tetszik a dolog, nincs akadálya a folytatásnak! Ha szeretné bemutatni a klánodat a nagyközönségnek, itt a nagy alkalom. Kérem a klánok képviselőit, hogy keressenek meg a [marlin@576.hu](mailto:marlin@576.hu) címen, hogy egyeztetessük a részleteket.

### BEMUTAKOZIK AZ [ESS] KLÁN

A 2000-es év elején egy elit tagokból álló csoport (a „facility-massacre” néven elhíresült terrorista támadás elhárító, akit most új ismeretlen okokból elbocsátottak az Anti-terrorista kommandóó), hűt fel a „militia” kék egy alatt: az ESS. A klán minderre elszánt férfit fedőnevén Sapphire, Emerald, Diamond. Nem sokkal később egy akkor már híres tömeggyilkos csatlakozott hozzájuk, Devla.

Mindeközben az iraki hadszíntereken egy szélső-jobboldali csoport, a HUB szedte áldozatait. Erejük egyre nőtt, és ez az aggasztó nyomás arra készítette a még „magán-szektorban” tevékenykedő harcosokat, hogy egyesítsék erőiket. Ez alól az ESS sem volt kivétel. Az első válogatás alkalmával egy kezdő, ámde gyors és tehetséges (gyk: alacsony ping) kapta meg az ESS előtagot: Ravine (pontos dátum: március 7.). Nem sokkal később, az AWF nevű, akkor már híres elit alakulat egyik emberét sikerült beszervezni: Huntert. A későbbi toborzások már-már pánkszerűen zajlottak, közben gombamód szaporodtak az „ellenséges” csapatok is. A feljegyzések szerint a hallgatag Zaphod volt a következő, jelenleg is aktív ESS-tag.

Persze az élet nem habos torta. Jó pár harcostársunk „életét veszítette” időközben, vagy néha más fedőneveken tűnnek fel itt-ott. A toborzás végéig az FCR klán és az ESS egybeolvasztása jelentette: közös célnak a HUB térére kényszerítése volt. A szekció tag-

jai: NoMercy, MorD, Light, ApocalYpse. A nevünk azóta Extreme Security Squadron.

Ezután becéloltuk Irakot és nagy erővel megindultunk levetni a HUB-ot. Az útra eső ellenséges csapatokat (NegA, UNQL) legyőzve egy olajfűró-tornyon értük be őket. Nagyobb ellenállásba ütköztünk, mint amire számítottunk! A több hadszínteres összeütöközés súlyos veszteségeket okozott, a két csapat sehogy sem birt egymással. A csudrakéták csúcsai felett már derengett a hajnal, hogy majd legközelebb.....ami azóta is várát magára.

A hidegháború alatt az ESS átalakult. NoMercy és csapata kivált a klánból, helyére Morte és kis szabadságharcos brigádja lépett: Pocok és Assault, meg az időszaru Ace. Ekkor kezdődött meg egy híres tudós — név szerint Einstein — harci kiképzése is, így most már ő is az ESS-t erősíti.

A zord idők és a télienséggel töltött napok más klánokat is megviseltek. Regi ellenfelünk, a HUB lassan eltűnik, mint szürke számár a ködben, a trónkövetelő pedig már az

Tetszett a stílus, a kockázat, többféle cél, csapatmunka. Közben a klánok alakultak, én meg március elején beléptem az ESS-be. Akkoriban meg könnyű volt klánba beletenni, ma már kicsit nehezebb jó csapatot találni. Ugyanezért indítottam újra a servert is, ami azóta is megy.

Szerintem, aki sokan játszik Interneten, mindenképp ki kell próbálnia, milyen egy igazán klánban lenni. Persze ehhez a tagok játékhöz kötődésének erősen kell lennie, különben csak kócos az egész. De nincs igazán rosszabb egy jól megszervezett gyilkolászásnál. mikor a „wikiből” artikuláltak hangok üvöltenek a fülebe, miközben golyók csapódnak a falba melletted, mert az ellenség teljes csapata rád feni az AK-ját...háát ilyenkor kell parázni ☺



▲ Íme egy jó példa az ESS klán „legendás” összetartására

tem oda. Majd láttam, hogy az Internetes szerverek szinte mindig dugig vannak, gondoltam ebben lehet valami, hogyha alig fél be az ember, hogy játszasson. Megfogott az elejétől fogva, buta „quake-esként” futottam előre, de csak hullottam, mint akinek kötelező. Szal hamar tudatosult bennem, hogy ez merőben más, ide más kell. Játsgattam vele, mert tetszett a stílus, új volt az egész. Aztán megkeresett az ESS

egy idő után, hogy játszanék-e velük. Azóta az ő színeikben próbálok teljesíteni az ígét. Kedvenc fegyverem/pályám természetesen nincs, majd talán egyszer kiismerem őket ☺

**Devla:** Egy éve egy Internet-kézvőben próbáltam ki először a CS-t, és rögtön megszereltem. Kb. tavaly november körül kezdtem komolyan foglalkozni vele, nagyon megfogott, hónapokig elő se vettem más játékokat. Addig nem nagyon vonzottak a multiplayeres FPS-ek, leginkább TFC-t nyomtam. Először magyos farkasként gyilkoltam, majd pár napra beálltam az akkor meg csak három-négy tagú számláló UNQL-ba. (Arra már nem emlékszem, miért lettem ki) Ezután következett Sapphi meghívása az ESS-be. Kedvenc fegyverem a Kolt M4A1 (hangtompító nélkül) és az AK-47. Kedvenc mapem: cs\_sneak és as\_tundra.

**Einstein:** A nevem Bozsó Albert, de még mielőtt egyesekben téves előítéletek alakulnának ki, leszögezem, hogy nem vagyok egoista és az „Einstein” csupán egy név, nem pedig jelző. Visszatérve a lényeghez, a CS-beli pályafutásom kb. 5 hónapja kezdődött. Ekkor léptem be a klánba, de akkor még nagyon kezdő voltam és a klán se számított túl sok tagot. A klán alapítójának (Sapphire-nak) a közeli barátjaként ismertem meg a CS-t és azóta nem józanodtam ki belőle. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy én egyáltalán nem kedvelem az FPS-s-eket, inkább az RPG-ket, de először annak a stratégiát. Ezért is kellett egy FPS-nek nagyon jónak lennie ahhoz, hogy elnyerje a tetszemet és ez a CS-nek sikerült. Azóta sokat



új generációból kerülnek ki. Egyre dühítőbb töltött harcaszati eszközök (gyk: „csiték”) nehezítik életünket, melyek már sok nagy harcos kedvét szegték... de mi nem adjuk fel!

### ESS NÉVGYIKÁRTYÁK

**Ravine:** A neten 1999 szeptembere körül kezdtem el játszani. Kíváncsi voltam, hogy néz ki a TFC, milyen a hangulata. Amikor megláttam, nem csalódtam! Nem sokkal később csináltam egy TFC szerveret, amin mar jó páran játszottak magyarok is. Akkoriban a CS korai bétái mentek, megnéztem, de se a gépem, se én nem bírtam igazán, túl nehéznek tűnt a TFC után. A legtöbb TFC-s ismerősöm CS-re tért át, így felraktam és egy idő után megletszett.

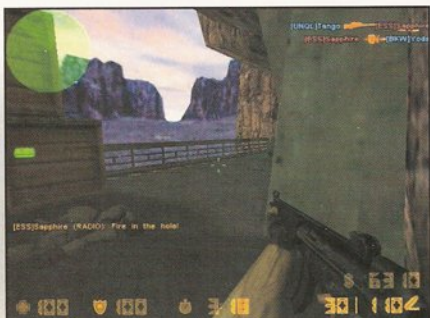
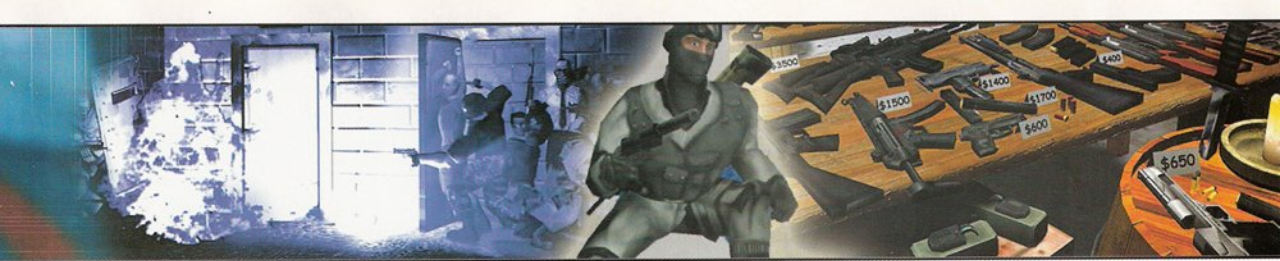
**ASSAULT:** Nagy Gábornak hívnak, lassan egy éve játszom és CSAK kontersztrájkot, ezért sajnálom, hogy egyre több a „kezdő”. Miért? Egészen érdekes a játékmenet, mikor az embert 3x meglövök a csapattársai, 2x legránatozzák és még le is ugatják...na mindegy...szóval ez a legjobb játék amit valaha irtak (szerintem). Először egy igen érdekes klánban játszottam, amit többek kérésére nem említenék meg ☺, aztán a BBB klánban, amisa jnos eltűnedeztél és most az ESS-ben. Nagyon jók a tagok, jókat lehet röghőgni a wilcon és nem utolsó sorban veretelenek vagyunk! ☺

**Ace:** 1998-ban próbáltam ki először magam az online játékok terén, akkor indult be a Quakeworld mizéria. Ez eltartott 1-2 évig, közben megnéztem a Quake 2-t, de mivel a gépem nem különösebben bírta, ezért haverókkal csak „fun” szinten nyomtam egy közeli klubban. Aztán hallottam a Counter-Strike-ről, még Lanon mutatták meg, de először nem érdekelt, legalábbis nem nagyon figyel-

Team	Frag	Deaths	Play
[ESS] Devla	10	10	10
[ESS] Ace	10	10	10
[ESS] Sapphire	10	10	10
[ESS] Emerald	10	10	10
[ESS] Hunter	10	10	10
[ESS] Einstein	10	10	10
[ESS] Assault	10	10	10
[ESS] Morte	10	10	10
[ESS] Zaphod	10	10	10
[ESS] Pocok	10	10	10
[ESS] NoMercy	10	10	10
[ESS] Light	10	10	10
[ESS] ApocalYpse	10	10	10

▲ ESS Vs. CS-CS klánháború eredménytábla





▲ Van fejlődés a halál után!

fejlődtem, de a sok kihagyásomat még be kell hoznom.

**Emerald:** Kiss Gergelynek hívják. Múlt decemberben kezdtem CS-zni az Interneten keresztül. Előtte AHL-oztam, szimulátorokkal és természetesen real-time stratégiákkal nyomultam Lan-on. Mindig is kommandó mániás voltam, mert megragadt az a légkör, amit ez az igen veszélyes, de ugyanakkor kalandos „munka” teremteni tud. A neten való első barangolásaim után hallottam először a Half-Life CS mod-járól. Az első igen gyenge lépések után kezdtem belejőnni. Aztán jött a sok... Találkoztam az akkori aduászokkal, akik már természetesen klánokba szerveződtek. Mindenki felnézett rájuk (meg néha le) és mindenki hozzájuk akart hasonlítani. Náluk láttam először igazi taktikázást, ami a kommandósok egyik alapkövetelménye bevetéskor. Legelső pályám a de\_dust volt és annak rendje és módja szerint a filmekből látott RAMBO módszerrel egy USP-vel rontottam a körülbéli ötszörös túlerőben lévő ellenekre (az eredményt kitalálhatjátok).

Eltelt egy év... Ma már Magyarország egyik legjobb klánjának @szolpos és alapító tagjaként munkálkodom. Kedvenc fegyverem az M4A1, de nagyon bírom az MP5-öt is. Kedvenc pályám a de\_nuke, cs\_assault és a de\_prodigy.

**Hunter:** Régebben mindenféle játékkal játszottam, de főleg a stratégiák kötődtek le hozzám időre. Quake1-t még nyomtam Lanon, de Q2 elvette a kedvem az FPS-ektől. Counter-Strike-ot először a béta 4-gyel játszottam, mégpedig NetCafeban. Interneten kb. 2000 év eleje óta játszom,

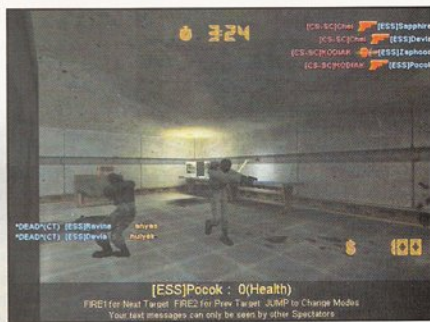


▲ A baj mindig csőstől jön, most éppen Sapphire-nak hívják

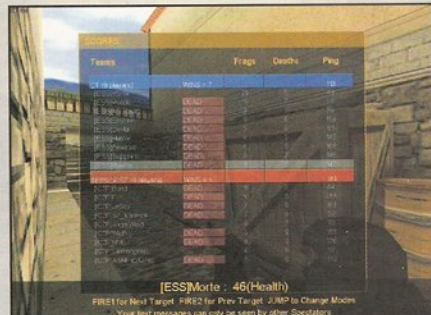
először még csak mint szabadúszó, de azért próbáltam egy klánba belépni (pl. UNQL). Egy pénteki napon ez be is került az AWF-be. Szépen fejlődtem, majd egy focimeccs közben összeismerkedtem Sapphire-ral, aki átcsábított az ESS-be.

A régi szép időkben még főleg snipereket használtam, de FPS használáson következőben kezdtek áttérni a közelharcra.

és a játszhatóság. Kedvenc fegyverem a Colt, pályám az egy\_italy és az italy. Eleinte PC klubokban játszottam, amíg meg nem lett a net hozzáférésem. A megfelelő klán választása mindenki számára nagyon fontos szertem, mert nem mindig, hogy milyen csapatba kerül be az ember. En először a szolnoki [LG] klánban játszottam, innen kerültem az ESS-be



▲ Egy kevésbé sikeres ESS roham csúnya vége



▲ ESS Vs. C7P klánháború eredménytábla

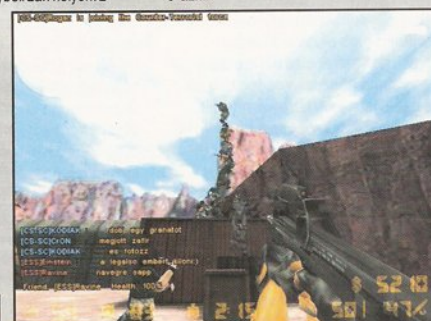
Eppen ezért kedvenc fegyvereim: M4A1, AK-47, MP5 (de azért a Siget és az Augot se vetem meg ☺). Kedvenc pályám a cs\_italy és a de\_nuke (mivel szépek és kiegyenlítettek). Ja, és én vagyok az ESS Mailer-Daemonja ☺

**Morte:** Rimoczi Mihály az igazi nevem, játékbeli Musi ill. Morte. Az első FPS játék, amivel játszottam az a Quake volt, amit a ma napig versenyszerűen üzők (voltam 1-2 versenyen is).

A Q1-et egy kicsit félretéve elkezdtem Half-Life-ozni egy helybeli Lan helyen. 2

évig jártam le Lan-on nyomulni a HL-el, amikor felkerült valamelyik gépre a cs 2.0 és azóta elválaszthatatlanok vagyunk egymástól ☺. Nelen kb. 1 éve játszom a CS-vel, először a saját klánom (NAPALM), majd az ESS színeiben. A Quake-es scene kihalóban van, nincsen utánpótlás, lassan eltűnik a

augusztus végén. A Counter-Strike mellett most Filázok, NHL-ezek, néha Red Alert-ezek és lehet, hogy majd elkezdek Quake 3-azni.



▲ „A cigánytábor az égbe megy...”

gamerek világából. Így hát maradt a CS és a Quake 3 Arena, amit most kezdek el a neten játszani.

**PoCok:** Labancz Gábornak hívják, fél éve kezdem Counter-Strike-ozni. Előtte Quake-eztam és főleg Filáztam. A CS-ben nagyon megtetszett a csapatjáték, a grafika

**Sapphire:** Kiss Mártonnak hívják, múlt decemberben kezdtem Counter-Strike-ozni a neten. Előtte AHL-oztam és főleg Starcraftotzunk (Lanon). Mindig is vonzott a csapatjáték, így amikor megláttam az AHL-t, lefőtöttem, mert nagyon tetszett a realitása. Ezután, kb. decemberben letöltöttem a CS-t mert azt mondták, hogy milyen k\*\*\*\* jó játék, így én is elkezdtem művelni az ipart. Miután sikerült a CS-t kipróbálni neten kialakult a függőség. Legelső pályám a de\_prodigy volt, ahol is barátunk [HUB]KeFe sorozott le engem másik 4 ember mellett P90-nel ☺. Kedvenc: fegyverem az AK47, AW/M és az M4A1, pályám a de\_nuke, cs\_tire és

a de\_scud. Eddig sikeresen szerepeltünk a klánwarokon, ugyanis a NegA, Unql, HUB, KIO, ISF, CS-SC, C7P klánok felett győzedelmet arattunk.

**Zaphod:** Q2-vel kezdtem a multiplayeres pályafutásomat. Nagyon megtetszett a dolog a singleplayer módhoz szokott szervezőtémnek. Egy idő után meguntam, hogy folyton a Q2DM1 megy.

A Half-Life single-ben nagyon tetszett, így adta magát, hogy mit kell kipróbálnom múltiban is. Az ESS-be egy jól sikerült hentelesem után kerültem be. Nem bántam meg! A CS-ben nincs kedvenc pályám. Éppen azt szeretem benne, hogy mindig változnak a pályák. Kedvenc fegyverem az AWP lenne, ha tudnék cölözni ☺. Magamról csak annyit, hogy a Szent István Egyetemen (volt Kertészeti) dolgozom és kolezből üzöm az ipart ☺.

## THE HUNGARIAN COUNTER-STRIKE LEAGUE

Mire ezt olvasni fogjátok, már valószínűleg készen leszünk (mi, magyar CS-sek) a magyar Counter-Strike-os klánok ligájával. A liga lényege a CS társadalom összefogása, és a klánwarok rendszeres és összefogottabb lebonyolítása. A verseny egy már másoknál jól bevált pontrendszerrel fog működni, habár amikor ezt a ligát megalkottuk, nem a legjobb magyar klán kimutatása volt az elsődleges célpon, hanem a szervezethez! A ligába elvileg minden klán benevezhet, amely rendelkezik min. 6 fővel, és akinek a jelentkezését a VB (értsd: Versenybírósg) jóváhagyja.

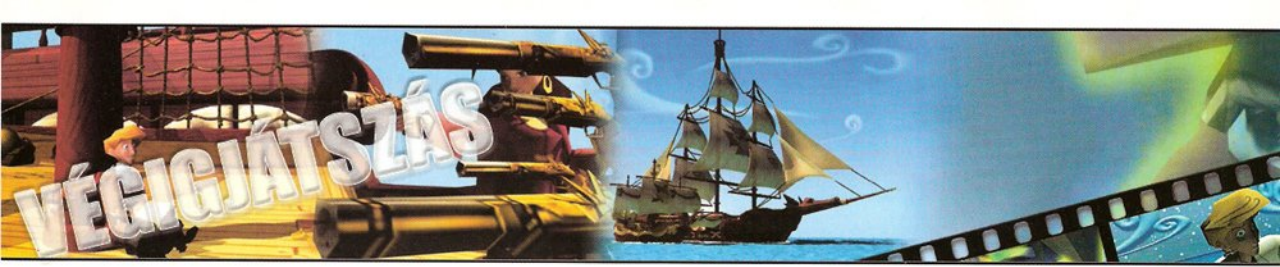
Ha bővebb információt akartok erről a ligáról, akkor olvassátok az index fórumon az erre a célra nyitott topikot, vagy nézzétek meg a [www.counter-strike.hu](http://www.counter-strike.hu)-t. Végül pedig óriási köszönet Rebirth-nek (programozás) és Tybalt-nak (design)!

## HUNCSHQ

A HunCSHQ egy Internetoldalt alapítottam, akik az oldal készítésében is részt vesznek. Nálunk nincsenek kivülrőlök, akiket alig ismerünk és csak fent vannak a levelező listán! Nálunk mindenki „hiper-haver”, hentele látjuk egymást, eljárunk bulizni, stb. ☺

Készítette az ESS klán, [ESS]Hunter és [MCM]Martin ötlete alapján. Az ESS klánt az [ess.counter-strike.hu](http://ess.counter-strike.hu) címen lehet elérni!





## Escape from Monkey Island

**I**m Guybrush Threepwood, a Mighty Pirate. No, de akkor meg mi a fészkes-fenét keresek megkötözve a saját hajómon? Óóó, ezt most inkább hagyjuk, ha lehetne... Szóval szép dolog a házasság, meg szép dolog a nászút, de ha az ember, hajózársra adja a fejét - a kalózzokkal legsűrűbben lakott területen -, akkor bizony számolni kell azzal a nem éppen vidám ténnyel, hogy megtámadnak. Nos, most is ez az eset áll fenn, hisz 3 hónap aktív mesheszetezés után, azon kapjuk magunkat, hogy emlékeinkből felezmélvén drága Elaine-ünk parancsol ránk, hogy mint — ha csak névelegesen is — férj, tegyünk már valamit. Hát jó. Megnézzük, mit tehetünk. Vizsgálódjunk körbe a látótávolságunkban. Hamar ráöbberhetsz, hogy egyetlen értelmes mozdulatod a parzsanos kosár felrúgása lesz, föléd balra. Ezek után lábbal dekázva egy kis ideig Guybrush képes lesz a forró parázsdaraballal lavírozni, amit akár az ellenséges kalózhöz is hozzávághatnánk, de csak egy késsel leszünk gazdagabbak a jobb fülünk mellett. Így talán gondolkozunk el azon, hogy mi másra használhatnánk egy ilyen gözölögő kódarabot. Nos, jobbra van egy betöltött ágyú, úgyhogy már csak mi, vagyis a tűzünk hiányzik ahhoz, hogy egy csapásra elsüllyesszük az ellenséges hajót. Mivel otthonát vesztette a ránk támadó banda, így mi leszünk az ünnepelt hős, aki még hátrakötött kézzel is képes volt felszabadítani hajóját.

### ACT 1 — THINGS TO DO ON MELÉE ISLAND™ WHEN YOU'RE DEAD

Nos, hajóhid kicsap, Elaine hangulata meg lecsap, mert egy csópp lélek, de még annyi sem üdvözli őt a kikötőben. Ez azért is fura, mert ő lenne itt a helyiség ura, vagy mi. Szóval, mint Melée Island™ kormányzója, szerinte azért kicsit több dukált volna neki. Hát már éppen azon kellett gondolkodnunk esnie szegény Guybrush-nak, hogy egy újabb 3 hónapos kiruccanást kell terveznie, de Timmy a majom máris eléget problémára hívja fel a figyelmünket. Először csak értetlenül áll két hősünk a folyamatos makogások előtt, de miután hamar kilőttek az afféle elvetemült ötleteket, hogy ingyen grogot osztogatnának a Scumm Bar-ban, leesik a fő a házuk előtt: valaki katapultált szórakozik a kormányzói villa előtt! Nyomás tehát oda, kideríteni, mi a répa van. Egy Freddie Krueger-re pulóverileg igen

hasonlító ipse nyomol egy kőhajító gépezettel. Azon kérdésünk, hogy mit is csinál ő tulajdonképpen, igen világos választ ad: leamortizálni készül a halott kormányzó villáját. Meghökenni sincs időnk, Elaine máris vágja a választ, hogy halottnak néz ő ki? De a fazonnak érvényes szerződése van a munka elvégzésére, és őt aztán hidegen hagyja, hogy ki mit magyaráz itt. Drága oldalbordánk ki is adja az ukaszt, mégpedig két pontba szedve: amíg ő elmegy feltámadni a polgármesteri hivatalba, állítsuk meg ezt az örület, és utána menjünk Lucre Island™-re, és beszéljünk a család ügyvédekkel. Ellenkezőnek helye nincs, így nézzük meg mit tehetünk.

Elegyüdünk beszédbe a kőhajító kezelőjével. Mint kiderül csak 1 módon állíthatjuk meg mostani tevékenységében, ha ügyvédek által felmondhatjuk mostani szerződését, de némi ropogtatnivaló fejében hajlandó egy kis zsinetet tartani. De, miért tart ennyi ideig pár kő rúzudítása a házunkra? Hát, tulajdonképpen fakedz barátunknak csak a ház mellett álló kaktusz koordinátáit adták meg, s onnan szándékozik kikalkulálni a ház értékeit. Így időnk, mint a tenger... Hagyjuk is magára emberünket, majd miután kiszórákoltuk magunkat az igen érdekes formákra vágott bozóton, és a szakadékon, a képernyő szélen, térjünk vissza a városba.

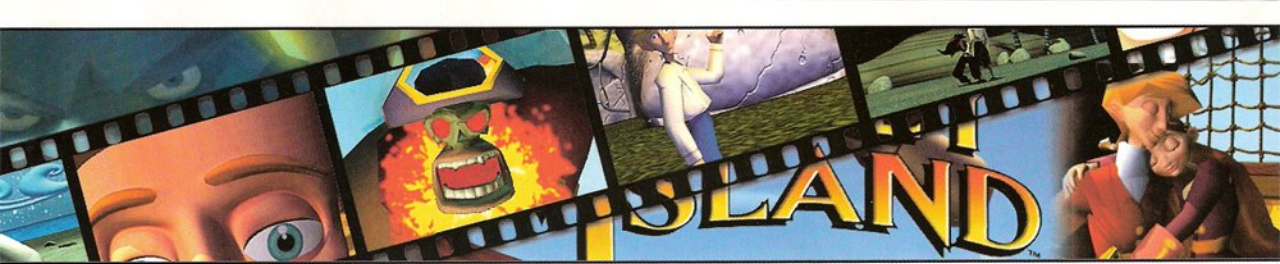
Nos, egyedüli információhordozóként lépünk a jobb oldalon álldogáló „éző” házba. Bár első bilkre talán egy csomó hasznos voodoo tárgyat vehetne fel a jobb létre szenderült kalandjátékos, azonban a LucasArts valahogy nem szerette volna, hogy mi itt most kifusszuk eme szerény hajlékot, így nézzünk el a közepén árvalkódó kéz felé. Van itt minden kérem szépen, mint a vásárbán: kisujj, nagyujj, vagy a legkommunikatívabb a középsőujj, de nekünk most egyelőre szimplán az ujjujj-ra lesz szükségünk. Ezt megnyomván a tükrőből máris kiptalan egy régi ismerősünk, a Voodoo Lady. Ő volt az, aki az eddigi részek során azzal borzolta az idegeinket, hogy rendre tudta mi lesz a játék további kimenetele és nem átlaltott rébuszokban némi segítséget ellátni a kicsit elakadózó kalandoroknak. Nos, most, hogy tisztáztuk, hogy lesz ötödik rész is, álljunk neki kifagatni. Kicsit lekezelő módon megkapjuk a kérdéseinkre a választ, miszerint hogy állíthatjuk meg az őt kőhajítót, és hogyan juthatunk el Lucre Island™-re, így nem csoda,

ha Guybrush a mellett dönt, hogy saját maga fogja majd megtalálni a módját ezen ügyek elintézésének. Nos, további infó is napvilágra kerülnek, azon ügyben, hogy mi történt ezzel a szigettel? Mert, hogy úgy kong. És ez nagyon nem king, hiszen minden házon errefelé jövet ott fitygett a Sold tábla. Óromfandósa szerint egy titokzatos figura vásárolgatja fel a telkeket errefelé, akiről csak annyit tud, hogy Sydney-ből való. Lényegi információval már nem szolgálhat nekünk, így csak elmés csevegesbe kezdtünk vele, holmi tulajdonságfejlesztő szerekről, meg arról, hogy már megint nem derült ki, hogy is hívják őt valójában. De, sok még a dolgunk, úgyhogy ezen ráérünk később is elmélkedni. Kint a téren forduljunk jobbra, és szólítsuk meg a két, ott álldogáló ismerősnek tűnő személyt. Kik lehetnek ők, honnan olyan ismerősek — morfondírozik Guybrush? Se nem artisták, se nem rég látott ismerősök a nyaralásból, se nem egy metál banda tagjai... hanem: Carla és Otis, régi cimboráink egy előző kirándulásunkból a Monkey Island™-en. Egy „plicit” most nehezelt nekünk, amióta ottfelejtődtek azon a bizonyos szigeten, és csak nagy nehézségek árán sikerült megszökniük a majmok bolygójáról. Hogy úgy mondjam, egy életreszló leckét kaptak abból, hogy Guybrush Threepwood neve garancia a kalamajkára. Így nem csoda, ha hallani nem akarnak arról, hogy újra felügyeljük alá vonjuk őket. Egyedül Carla hajlik egy kis egyességre, feltevé, ha sikerül találunk neki egy megbecsült állást a kormányzó hivatalban. Mint-hogy Elaine a kedvesítő — és bár egyelőre még halottként kell őt definiálnunk sajnos — azért talán ezt a kérést nem lesz olyan nehéz teljesítenünk. Szóval fél siker, mert ígéretünk már van egy fél legénység. Nem is rossz, cirka 10 perc játék után... Most akkor talán nem csak udvariasságból kikérdezhettük őket, hogy mi a dörög mostanában. Carla szomorúan újságozza, hogy az Ausztrál fazon, aki szépen vásárolgatja fellelő a telkeket, egy hirtelen mozdulattal berontott a házba, és máris legyőzte őt Insult Swordfighting-ban, vagyis a nagy sértetéseket kardjátékában. Vagy nagy kardjátékok sértegetésében? Mind-egy, legyőzték, és mivel a ház volt a tét, így most az utcán tengeti életét. Otis sem nagyon találja a helyét az életben, bár elmondása szerint az emberek tők jókat szórtak szórakozni a 2 tagú szerencsétlen legénység és

az idióta kapitányuk sztorin... Hát ez nem lehetett nem célzásnak venni... Minthogy anno még volt egy tag, Meathook, evidens a kérdés, hogy hol van ő? Hát kampókéz barátunk visszatért az ő jó öreg hobbihajóhoz, ami nem az alkohol tartalmú folyadékok egymás utáni eltüntetéséből áll, hanem a festegetésből. És mellesleg csak azért több, mint fura, mert ugye neki nincs is keze... De, ne ragódjunk ilyen apróságokon, van itt még dolgunk rendezésen.

Haladjunk tovább, és látogassunk el minden, magát kalóznak mondó egyén törzshelyére, a Scumm Bar :-)-ba. Nos, mintha enyhe pangás lenne tapasztalható a helyiségben, amire mondjuk esetlegesen magyarázattal szolgálhat az egyik tartógerendába állított kard... Beszéljessünk el a két darts dobáló egyénnel, akik picikét bele vannak mélyedve a játékba, így mint hajdani legénység szőbe sem jöhetnek. Azt azért nem árt megjegyeznünk, hogy elég jól dobnak célba... Lépjünk oda a pultos elé. Érdeklődően a nagy kriptákhoz hasonló hangulatú, egyszerű és velős választ kapunk: az Ausztrál felvásárlási lázának köszönhetően eladott, vagy elnyert házaik után az embereknek már nem maradt költőttségük Melée Island™-on és elhajóztak. Így a törzsvendégek száma is igen erősen megcsappant. Nos, ennek örömeire talán akkor kérdezzük meg, hogy mi lenne, ha beállna a csapatunkba? Egy kevés ideig reményülgünkint lebegett előtünk a választék odavagott zsvészen, de miután ezt a főnökével is megkonkultálta, továbbra is csak maradtunk egyedül. Panaszojunk el, hogy éppen mi nyomja lelkünket, mire érdemi válasz érkezik: hajót a kikötőben fogunk találni. Sütő és grog szerzési kísérleteink, azonban járnak valami nagy sikerrel, hisz még új utóbbihoz leg-alább valami személyi (j)gazdálkodási szükséglettel, az előbbi meg csak egy tálkába tudják nekünk prezentálni — azt viszont magához szolgáltatta egy jobb sorsra szenderült egyén a bár hátsó sarkában. Okszi, lépünk tehát oda hozzá. Túl informatív és magasröptű dialógusokra nem kell számítanunk, hisz barátunk szájából a terjenő alkohol szaragon kívül nem sok lényegi infó kerül ki, így miután a peresztályát sem tudtuk elköbözni, lépünk tovább. És nem messzebb, mint a másik oldalon üldögélő fazonhoz. Ignatius Cheese-be, a híres-neves Cheese familia legifjabb leszármazottjába botlunk, aki mint





kiderül remek Insult harcos, hisz egy röpké 12 óras horgászattal egybekötött sértegetésben nyerte el a bárt Ron-tól, az előző tulajától. És most is azért itt teljes harci készültségben, mert az a fránya Ausztrál őtis megpróbálta bekebelezni, illetve magáévá tenni (most természetesen magáról a bárról volt szó...). Szóval már-már félve tette fel a szokásos kérdést Guybrush, hogy legénység, meg hajóút, meg szükség, meg örülne, meg... És igen. Egy feltétellel elvállalná a navigátori posztot, ami az lenne, ha legyőznénk őt Insult Arm Fighting-ban. Ez egy oda-visszavágós, szkanderes szócsatát jelent. Hát igazán nagy segítséget nem tudok nyújtani hozzá, hogy mit kéne lépésről-lépésre tenni — annyi a lényeg, hogy sérteéseinkre ne tudjon rímelt tartalmazó választ találni. Mindössze 3 végzetes bántó körmondat után máris a csapatunkban üdvözölhetjük őt. Yipee! Nos, akkor már csak azt kéne megbosszulnunk, hogy a részeg csavó a sarokban oly rútul bánt velünk több, mint lekezelőbben, lépünk oda a darts dobáló guy-okhoz, és szegezzünk nekik egy olyan kereszt-kérdést, hogy mik azok a lyukak ott a tábla körül... Erre ők becsületük megvédelme gyanánt be is bizonyítják tüstént, hogy bármit képesek eltalálni. Még akár azt a ballont is, a fickó kezében... Nos tényleg. Menjünk oda hozzá, de itt már bocsánatkérésre se nagyon lesz szükség, hisz barátunknak annak rendje és módja szerint bealudt a szája. Hopsza, akkor emeljük csak el a perces tálkáját... Nos, mivel más dolgunk már csak egyedül a méretes néni pópjának nézegetése lenne a pulos felett, haladjunk tovább. Mondjuk kifelé az épületből.

Jobbra menjünk ki a képből, így a szívet térképén találjuk magunkat. Menjünk a kikötőbe, mivel ott még ügysem jártunk idén. A grog masinériával nem tudunk mit kezdeni a stíróléseken kívül, úgyhogy inkább válasszuk a gumidarab felvevésének opcióját. Utána fogjuk faggatóra a figurát, vagyis szólítsuk meg nagyseg... ööö, nagyságát. Mint az kiderül: ő lenne itt a Harbor Mistress, vagyis az a személy, aki itt a hajókat szolgáltatja a jónépnek. Mivelhogy esze ágában nincs neki eme tevékenységét ellátni, vagy legalábbis addig nem, amíg nem hoznak neki erre felszólító hivatalos papíroszt, kicsit pihentetünk kell ez a szálát. Még akkor is, ha kísérteties hasonlóságot vélünk felfedezni a Scumm Bar-ban látott pucér nős festmény és ő közötté. Szóval a zsarolás ötlete is elvetve, így

más dolgunk nem akadván nézzünk vissza a kőhajigáló barátunkhoz.

Az úton remek ötlet születhetett minden kalandor fejében, mely talán eképpen képeződhetett: van egy darab gumink. Van egy katapultunk, aminek egyetlen biztos irányzéka a kaktuszra van kalibrálva. Van egy emberünk, aki nem hajlandó elmozdulnia a gép mellől, csak némi süti ellenében. És nekünk az is van. Nos, tehát akkor dologra! Lépjünk oda a kaktuszhoz, és rakjuk rá a gumbibőlönket, majd adjuk oda Krueger cimboránknak a perecestát egyik jeles tartalmát. Ezzel elvonul egy rövid időre emészteni. Ez alatt kéne nekünk belebábrálni az ő masinériájába. Ami oly annyira sikerül, hogy a nagy zabálásból visszatérő barátunk rögtön fel is figyel a köros elváltozásokra. Na, most aztán kénytelen lesz visszakalibrálni az egészét a kaktuszra... Hát igen, van ez így. A kaktuszra feszített gumiről rugóként pattan vissza a kődarab, ami végzetes amortizációba hajszolja a hajtógépet. Végzőra megérkezik Elaine is, akit továbbra is halottként tisztel a közvélemény, s ami talán még rosszabb az egész városháza is. Sőt, hogy még jobban tetőzzük itt a dolgokat, hamarosan új kormányzói választásokat fognak kiírni, melyben be is mutatkozik riválisunk, egy Charles L. Charles nevű pasas személyében. Mivelhogy nekünk — akarom mondani, Elaine-nek — már úgy is befellegzett, akár nyugodt szívvel rommá zúzhatnak mindent, ami csak nevünköz kötődik, a megmaradt tárgyakat meg szétoszthatják. Így a következő katapult gép érkezése sem tehető a messi órákra. Ha ez így áll, akkor viszont cselekedni kell, de gyorsan!

Kövessük Elaine-t a házba, ahol rácsodálkozhatunk, hogy itt minden zárva?! Nézzünk jól szét, kapjunk frászt a porcelántól, és vegyük fel a két kormányzói munkáról szóló szerződést. Irassuk alá mindkettőt Elaine-nel — hátha jó lesz valamire felkálással. Ha beszélünk vele, meg a kormányzói jelképet, egy fa szobrocskát is elutalajondíthatunk tőle. Nos, itt bevégeztük a dolgunkat — térjünk vissza a városba.

Itt is Carla-hoz, akinek ígértünk egy zsiros kis állást... Nos, van itt a zsebünkben holmi irat, melynek a fejlecében áll, hogy zsiros, így aztat választva vala, lesz nekünk egy legénységünk vo alá. Bár jobb, ha befejezem ezen ténykedéseimet, mert félok, hogy továbbálozás esete fog vala fennforogni... A legénységünk

## SÉRTÉSEK

- Today, by myself, twelve people I've beaten.
- I've got muscles in places you've never even heard of.
- Give up now, or I'll crush you like a grape!
- My ninety year old grandmother has bigger arms than you!
- I'm going to put your arm in a sling!
- My stupefying strength will shatter you ulna into a million pieces!
- Hey, look over there!
- Your knuckles I'll grind to a splintery paste.
- Your arms are no bigger than fleas that I've met!
- People consider my fists lethal weapons!
- You're the ugliest creature I've ever seen in my life.
- My forearms have been mistaken for tree trunks!
- I've out-wrestled Octopi with these arms!
- Do I see quivers of agony dance on your lip?

## VÁLASZOK

- From the size of your gut, I'd guess they were eaten.
- It's too bad none of them are in your arms.
- I would if it would stop your WINE-ING.
- Yeah, but we're both got better bladder control than you do.
- Why, ya studying to be nurse?
- I'm impressed you can count that high!
- Yes, yes, I knos: it's a three headed monkey.
- I thought that the bean dip had a strange taste.
- So THAT'S why you're scratching I'd go see a vet.
- Sadly, your breath should be equally reckoned.
- I'm shocked that you're never goned at your wife.
- An over-the-counter defollant could help with that problem.
- I'm sure that spineless creatures everywhere are humbled by your might.
- It's laughter that's caused by your feathery grip.

1, 1, 1:	Máj	2, 2, 3:	Test
1, 1, 2:	Máj	2, 3, 1:	Test
1, 1, 3:	Máj	2, 3, 2:	Test
1, 2, 1:	Máj	2, 3, 3:	Gyomor
1, 2, 2:	Máj	3, 1, 1:	Gyomor
1, 2, 3:	Szív	3, 1, 2:	Gyomor
1, 3, 2:	Szív	3, 1, 3:	Gyomor
1, 3, 3:	Szív	3, 2, 1:	Láb
2, 1, 1:	Fej	3, 2, 2:	Láb
2, 1, 2:	Fej	3, 2, 3:	Láb
2, 1, 3:	Fej	3, 3, 1:	Láb
2, 2, 1:	Fej	3, 3, 2:	Fenek
2, 2, 2:	Bőr	3, 3, 3:	Fenek

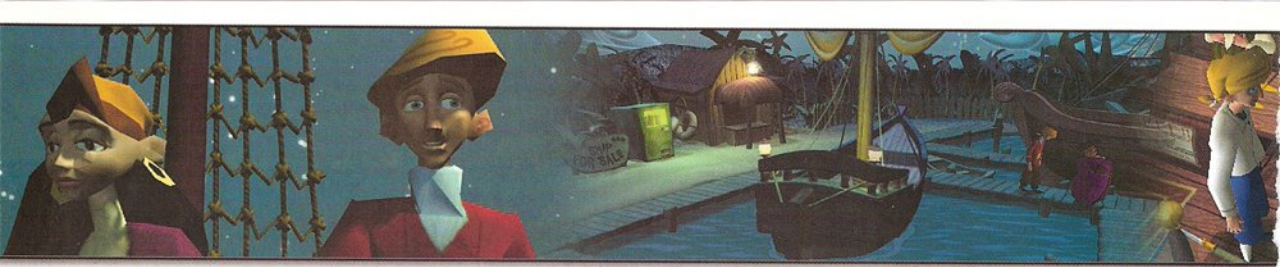
tehát ezen ünnepélyes megmozdulás után kipipálható a bevásárló listánkról, most már csak a szállítóeszköz léte lefixálni valahogy.

Nézzünk el újra a kikötőbe, ahol a kormányzói ereklyét felmutatva kétség sem férhet hozzá, hogy jogos az igényünk egy hajó iránt. E felett a hajós néni is fejet kell, hogy hajtson, tehát fateknőnköz vezet minket, ahol meglepve tapasztalhatjuk, hogy ez bizony rózsaszínre sikeredett. A hajómesterné már azon feltételeket sorolja, aminek meg kell felelnünk, ha el akarjuk vinni a hajót, de szegény Guybrush-t úgy kell felmosni,

hisz nem akar realizálódni benne: ez a hajó rózsaszín... Szerencsére legénységünk is éles szemekkel lett megáldva, így első megállapításuk - azon tényállás észrevétele mellett, hogy csapnivalók lennénk mint kapitány -, hogy a hajó biza' rózsaszín... Na, inkább menjünk innen...

A hajóút igen kellemes sikeredés után, mely teljes egészében köszönhető Ignatius-nak - a hangulatfelelősnek és kormányosnak egyaránt — kicsit leamortizálva érkezik a hajónk Lucre Island™ kikötőjébe. Így a vétkes a hajót szervizeli, legénységünk két tagja





pedig a kító két szélén strázsál. Mivel Elaine drága a lelkünkre kötötte, hogy elsősorban és teljes egészében az ügyvédek miatt hajóztunk erre a szigetre nem ártana felkeresni a városka közepén álldogáló ügyvédi irodát, hisz máshová addig nem is juthatunk be. A nyájás ügyvédek először vastag kis bankszámlát remélnek mögöttük egy zsíros kis gyanánt, azonban hamar le kell hűtenünk kedélyeiket, hogy csak egy egyszerű ingatlanvitáról van szó. Bár, hogy ismét magunkra irányítsuk figyelmüket, nem árt megjegyezni, hogy Mélee Island™ kormányzójának férje vagyunk... Meg is kapjuk a kedves nagyapai által írt levelet, melyet Elaine-nek kéne odaadnunk. Mivel ő most jelen pillanatban technikai okokból nem lehet jelen, talán nem fog megharagudni, ha picit beleolvassunk a levelebe... ..melyben üzenet lett itézve a kedves unokához az ügyben, hogy nagyapó meghalt, és a kedves leányzó megférjült. Ehhez 3 dolgot tudott hozzáfűzni a levél. Nászajándék természetesen dukál a fiatal arának, így ezt a városi bank egyik széfjében kell keresnünk. Mindahogy a kormányzói villa tulajdoni lapját is, végül pedig egyfajta nemvárt bónuszként az Ultimate Insult egyik kulcsa is abban a bizonyos rekeszben lapul. Elggé fel lettem csigáza, úgyhogy gyorsan rucanujnik is át a szomszédos bank épületébe.

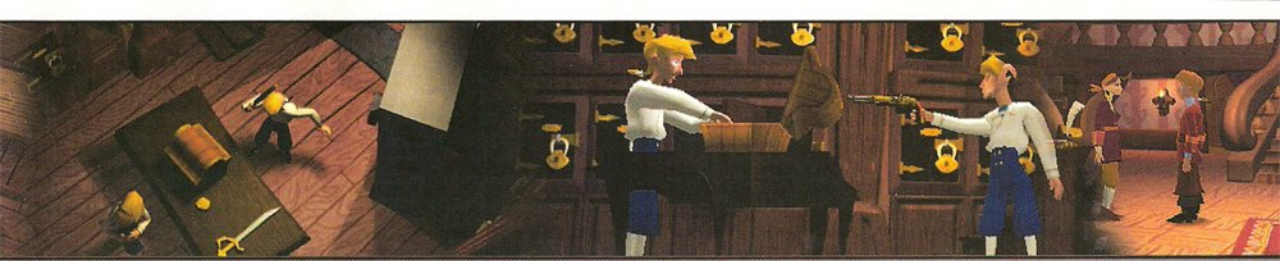
Itt kis köztájéé részeseivé léphetünk elő, vagy hogysomjomaj, léphetünk hátrá, mert csak csekellőli lehetünk egy beszélgetésnek, ahol holmi Ozzie Mandrill nevű Ausztrál fazonz itegesít halálra a cernavékony hangú előadó kisasszony. Miután az előbbi sétatápalán kitöltve minden dühét, távoztok, ez utóbbi csak heherészett tovább (szabadalmaztatás alatt álló szó, nyálás és életkorhoz egyáltalán nem köthető női jelenség, mely ok nélküli vihogásban nyilvánul meg). Lépjünk Britanny elé, majd jól szegezzünk neki minden kérdést, ami csak nálunk van. Miután se kölcsönt, se semmit nem tudunk igénybe venni a csak piaciag második banknak elnevezett épületből a szigeten, nemes egyszerűséggel jelentsük be, hogy H. T. Marley rekeszért jöttünk. Miután igazoltuk magunkat az ügyvédektől kapott papírossal és a kormányzóki bumszival, bejuthatunk az értelmegörző terembe. Hát talán még emberben nem csalódtam ekkorát, mint amikor Guybrush előhalászta a poros ládikából a gumicsirkét. Ez lenne a nászajándék. Ennyit megért az a rengeteg pénz, amibe a széf-bérelt került? Nem volt kicis gyógyos az öreg? De, ezen kérdéseinkre már nem tud felelni a banktisztviselő, hisz

kint újabb ügyfél várta. Pontosabban egy régi új, hiszen megint csak Mr. Threepwood állt a pultnál, most azonban jóval konkrétabb elképzelései voltak: bankot akart rabolni. No, de hogy lehet az, hogy kint is Threepwood, meg benti is Threepwood? A rejtély hamar megoldódik, hisz alteregónk belátogat hozzánk, hogy elzsákmányolja előlünk nagyapó kincsesládikáját. Azon megjegyzésünkre, hogy ő nem lehet mi, lerántja magáról a maszkot, és kiderül, hogy igazunk van. Viszont ez nem tölt het el sok boldogsággal, hisz az ajtó ránk lett zárva, mi pedig ott árvalódkost a teremben. No, de kalandjátékunk nem remít el az efféle történések imígyen alakulása, hanem lázas kutatólása kezd, találás reményét feltételezvé. Merthogy mi van ebben a piciny teremben? Rögton a földről vehetjük fel a rabló által elrejtett P. P. szignóví zsebkendőt, alóla pedig a kis tengeri műtyűt. Még kettő lesz belőle a szobában, egy a sarokban, egy pedig az asztalon. Kell még innen a kard, valamint a nyitott széfőből a zenedoboz, valamint a mögötte huncutul megbújó grogos flaska (talán mégsem volt annyira ökor az öreg...). Mivel jószereivel mindent magunkhoz szóllítottunk, amit csak tudunk, megint csak kombinációs készségünket kell előhalásznunk a kijutás kiagyalását tekintően. Mivel nem végigjátszás lenne a végigjátszás, ha nem árulnám el, mit kell cselekedni, így lépő oda az ajtóhoz, és az Inventory-ból előhalászva dőld a kardot az egyik pántba. Nos, félig már kint vagy, viszont a kard elég rendesen megsínylette ezt az akciót... Szóval ott állsz törött karddal. Törött kard, nem vén kard — tartja a mondás -, így nincs más hátra, mint a most kialakított repedésbe mártani a harcfigyerverre csak messziről emlékeztető tárgyat. Tágítási hadműveletünk ezzel kezdetét vette, de még mindig elég karcsú a hely, hogy itt kiferjünk. Nosza kapkodjuk elő a sárgán fénylő kegytárgyainkat és dugdosunk szépen a kard köré. Hát ezért tulajdonképpen meg is lennénk, és most már csak egy dolog van hátra: fájó szívvel, de instant korrodálást előidézni a grog segítségével. A tágulásnak köszönhetően az ajtó kifeszül, mi pedig megfeszülhetünk, mert bankrablás vádjával a sitten találjuk magunkat. Hogy aztán mi tettük-e vagy sem? Ez csöppet sem érdekl, a picit sem nihilista detektiv urak. Viszont, legalább a szigeten szabadon járhalhatunk fel, s alá, ami elől alatt talán megfeszíthetjük, mocsoktól beszennyezett nevünket. Bár az unkonfortábilis voodoo lábellel ebben

nagyban akadályozni igyekszik, hisz eleve létezése nem egy örömteli tény Guybrush-unk számára, és még a sziget elhagyását is teljes mértékben lehetetlené teszi. Miután megkaptuk az irányítást, tisztázzuk gyorsan a felügyelővel, hogy mik is azok a feltételek, amik a nem bűnös státusz kiérdemeléséhez szükségesek. Először is be kell bizonyítanunk, hogy tényleg az a disznóorrú Pegnose Pete rabolta ki a bankot, amire a felügyelő vajmi kevés esélyt ad, mondván ez nem az ő stílusa. Aztán elő kell kerülni az elrabolt tárgyaknak is. Szal' ez a feladat pont olyan kalóznak lett teremtetve, mint amilyenek mi lennénk. Vegyük fel a csirkétapót a kiző berendezés elől, majd ha kedvünk úgy szottyantja, akkor hátul beszédbe eleghedhetünk Otis-szal. Szegénynek túlbúrjázó érzelmei vannak mindennemű v-vel kezdődő és írágra végződő szóval kapcsolatban, így ő most azért pihen Lucre Island™ bővítőnek szerető hűvösében, mert egy kert hátuljában rajtakapták, hogy virágot lopott. Persze azért mi lennénk a lelketlenek, ha nem segítenék rajta. Jelen körülmények között ez azonban még lehetetlen, úgyhogy hagyjuk is el talán a hűvös falakat, és menjünk ki a fényre! Hah, de jó is szabadnak lenni! Csicseregnek a madarak, sőt a nap — mi kell még? Menjünk a szőkőkút mögötti részre, ahol egészen pontosan a parfümériás úrra(?) lesz szükségünk. Nos, ő Hugo a megtért kalóz, akiből csak sikerül kihozni Guybrush-nak a benne szunnyadó érzéseket a grom, hajók, és szellők iránt. Bár nyomozati jelleggel is fel lett ruházva kéredezobiztosunk, hisz azért mi megiscsak a tettes után, egy ornnéküli ember után kutatunk. Nos olyat ő nem látott, mi viszont igen lelkesen befutottunk az erdőbe. Aha. Ézt azért nem árt tudni. Köszönjük el tőle illetlődon, miután megdögtük, hogy a népek mostanában Eau de LeChuck-ot fújnak magukra és a bódéjéről, valamint az a melletti üres kölnisüveg halomból maroklójuk ki egyet-egyet a flaskák közül. A zöld domboldal végében rejtetik a sétatálcák boltja — ez legyen a következő állomásunk. Épphogy csak betesszük a lábunkat a boltba máris az Ausztrál fazon, Ozzie típ meg, miközben rágia a kefé, hogy már megint eltört a botja (amit pont a mi társaságunkban vitt véghez, még a bankban). Amikor kimarkol egy újabbat a bottartó bódéből, némi forgács keletkezik a földön, amit miután távozon őllasága, vegyünk is fel, majd lépünk oda a pulchis és beszélgesünk Freddie-vel. Ő itt a sétatálcák ura a szigeten, akit csak azért nem vásárolt

még fel Ozzie, mert szüksége van a pálcákra, hisz helente eltört négyét-ötöt. Valamint érdekes foszlányokat deríthetünk ki Pegnose Pete múltjával kapcsolatban. Hogy miért nincs neki orra valójában? Hát a legenda szerint egy kacsa harapta le valamikor. Ez pedig azért több mint érdekes, mert mint köztudomású: egy kacsa nem rendelkezik valami gigantikus álkapcsokkal. A tartózkodási helyéről pedig annyit sikerülhet kideríteni, hogy valamire a mocsárban rejtekik... Menjünk el balra a főterőről, ahol akár az ügyvédekkel is benézhetünk egy baráti csevele, de sok jóra ne számítsunk. Menjünk inkább a bank elé. Bár itt se... Miután megtudtuk, hogy a felügyelő, mint büntett helyszíneként számon tartott területet, bezáratta a bankot, és bejutni nem lehet, amíg nem lesz lezárva az ügy, éles-szeműek már fel is fedezték a nyitott ablakot a bank első emeletén. Hát igen, erre még visszatérünk... Most azonban haladjuk tovább, és nézzünk be a cacatok bódéjába. A pulthoz lépéven rögton egy érdekes jelenségre lehetünk figyelmesek, ugyanis az úriember úgy tűnik duplán szereti az élvezeleket, mert a kalózkora új jellemző szempontból kettővel is rendelkezik. Nem csoda hát, hogy a szaglására van ítéve szegény. Dave — mert, hogy ez a becsületes neve -, most szomorú, hisz elhagyta őt az egyetlen tulajdona, ami értékes volt számára: Pongo. Nemzetiségét tekintve majom volt, és remekül tudta kezelni az irattartó rendszert, amiben a vásárlók nevei vannak besorakoztatva. Enélkül most mocsani sem tudunk. Merthogy Pegnose Pete nevést sem tudjuk kikeresni így. Nézzünk körül a shop-ban, és tulajdonképpen egy tárgyat szúrhatnánk ki: a piros fakezet. Már ha be nem szólna folyton a kedves tulaj, hogy ugyan ha kifizetnénk... Mivel momentán nem nagyon vett fel a szedőves Guybrush barátunkat, így a megszerzés érdekében cselhez kell folyamodnunk. Rakjuk a zenedobozunkat a pultra, így annak a hangja elnyomja majd a mi lopási akciót. És máris egy piros kézzel lettünk gazdagabbak. Még elbeszélgethetünk vele az ajándékozatról, meg arról, hogy mi minden kacarat lehet itt ingyen szerezni. Egyszerűen csak ki kell böngészni az itt elrejtett táblázatból a választok sorrendjét az ő történetében, és máris néhány hasznos tárggyal leszünk gazdagabbak. Egészen pontosan szörnyűsülvőlet tudunk generálni a kapott ócskaságokból. Miután minden túl vagyunk, távozzunk innen. A kikötőben mustráljuk kicsit a szakkozó kalózkodat, majd miután se nem játszhatunk velük, se nem vehetjük





magunkhoz az órájukat, mondjuk mi lenne, ha... Először szóljunk az egyikükhöz. Beszéljük ki az összes-témát, majd forduljunk a másikhoz. Vele is vesézzük ki az összes menüpontot, majd így felváltva addig szórakoztassuk őket, míg el nem rontják a lépéseiket. Ezek után már egyenes út vezet ahhoz, hogy válogatott szitkokat szórjanak egymáshoz, többek között elhangzik a kedvencem is: Majom Moleasztól... Nos, ha már így fel-paprikáztuk őket, akkor talán lépünk innen. Bár előtte az órát nyugodt szívvel tegyük magunkévá (Óra Moleasztól...). Nézzünk el a börtön előtti parkba, annál is inkább, mert a csinos Britany is ott áldogál a szökökút előtt. Lépünk oda, és szólítsuk meg, hiszen az egyik sakkotól ahhoz a taktikai információhoz juthattunk, hogy ő bizony fülüg a kisasszonyba... Rögön exkuzálhatjuk magunkat az állásának elvesztéséért okozott galádságunkért, de elmondása szerint sosem szeretett ott dolgozni, és inkább szívesebben lenne. Majd akkor kegyetlenül tapintsunk a hölgyemény intim zónájába (ja, még nem adták ki az adult patch-et?), és kérdezzünk rá a barátjára. Informatív jellege nem lesz a dolgoknak, de jól szórakozhatunk a kisasszony által kiadott hangokon... Menjünk jobbra a halas áruháoz, ami előtt egy kacska kóvályog. Mivel ellenállásba nem ütökünk, nyugodt lelkiismerettel pakoljuk el zsebeink mélyére, majd lépünk be a halélarústól bődegájába. Rögön megcsap minket a tudás szele: itt akkora a bűz... Nézzünk körül, és jó kalandjátékoshoz méltóan nyúlunk mindent, amit csak érünk. Először is jobbra a dézsából egy halat. Aztán vessünk egy pillantást a bolhacirkuszra is. Olyan édesek, úgy elraknám őket... De ez, így, ebben a formában nem lehetséges, ugyanis a drága jó tulajdonos bácsi ezt nem tűri. Hát akkor aplikáljuk fel magunknak a piros kis műkezet, és rázzunk kezét vele a bolhákkal. Nos, most már van saját, különbejáratú szórakoztató egységünk is. Még lefuthatjuk a szokásos tiszteletközzel azzal, hogy kivésézzük beszélgetésünk minden egyes szó-szerkezetét, melyből megint csak annyifog kiderülni, hogy ez a Pegnose Pete egy kísértet, mert soha, senki nem látta még, nem lehet megtalálni, és a többi, és a többi. Lépünk tehát.

Most, hogy mindent bevizsgáltunk, a térképre váltva menjünk Ozzie koszos kis sufnijához. A miniatürizált szökökút előtt egy virágocska árvalkodik — persze csak addig, amíg fel nem veszed. Mivel a nyílt terepen más használható tárgy nem lesz, lépj be a házba. Itt végre személyesen is kontaktusba lép-

hetsz a nagy Ozzie Mandrill-lel, aki az egész Karib szigetvilág felvásárlásán dolgozik. Miután jól kibeszéltük a tervét, hogy turistalátványossággá, és mindenféle ilyen non-kaloz övezetté alakítaná szeretett otthonunkat, párbajra invitálhatjuk, ami kb. egyenlő lesz azzal, hogy kiteleportálódunk a házból, mert úgy nagyjából hozzá bőfogni sem tudunk a sértésekhez.

Már csak egyetlen helyen nem jártunk egész Lucre Island™-on, ez pedig a nagy, és misztikus mocsár. Menjünk Hát oda! Nos, kezdjük el átmenni kicsit Roden-be. Van nekünk egy bűnözőnk, akit el kéne kapnunk. Vagy, hogy pontosítsuk a tényállást: el kell kapnunk, különben örökre itt ragadunk — azt meg mégsem lehet! Szóval ő itt lapít valahol a mocsárban. De pontosan hol? Ha most így egy hangból nekiállnánk keresni őt, megmondom előre: nem sok eséllyel indulunk, így minden-képpen cselhez kell folyamodnunk. No, de mit lehetne tenni. Nos, ha Roden-ből visszaváltottál, akkor arra jöhettél rá, hogy a többiek között, hogy van egy csak szaglás alapján ítélt embered, és egy üres parfümöz üveged. Ez meg a mocsár, ahol a kismetel áldozat is lakozik. Hát akkor nyomjunk egy kis adagot a mocsárból az üvegcsébe! Ha ezzel végeztünk, térjünk vissza a városba.

A szökökútnál merítsük bele a flaskskákat a vízbe — ezzel is újabb összetevővel gazdagítsunk, majd a halárusnál tegyük meg ugyanezt, a halakon használva. Na most jött el az a pillanat, amikor bele kell kukkantanunk az inventory-nkba és ott garázdálkodjunk egy kicsit. Tegyük még hozzá az eddigi állatanyagokhoz a virágot, és a faforgácsot — így egy tényleg egyedi és megismételhetetlen szaganyagot sikerül előállítanunk. Rohanjunk vele gyorsan a kacsatoltójába, és permetezzük a stuffot Dave-re. Ő máris azonosít minket a legjobb vevőjeként, és örömmel üdvözlő. Mond egy nevet is, hogy kit vél bennünk felfedezni — ez lesz Pegnose Pete valódi neve. Azonban hála a LucasArts leírás-gyilkos stratégiájának, ez a név véletlenül szerencsés generáldók, így pontos útmutatást arra nézve adni, hogy kit kell keresni a mappázó rendszerrel — lehetetlen. Viszont, azért van itt egy kis segítség...

Nyúl = A-D, Pálmeta = E-H, Tökfej = I-M, Majom = N-S, Banán = T-Z

A megoldás tehát az lenne, hogy a kis aktakereső rendszeren kukackodjunk. Amint kijött a papírja, megkapjuk a pontos koordinátákat a házhoz. Óóó. De mi ez? Hány óra van? Na, mind! Menjünk a mocsárhoz, mert sosem fogjuk megtudni mik ezek a kricsz-krakszok

különbön. Használjuk az órát a tutajon, így némi téri-ido segédletünk mégis lesz, hogy hol járunk a nagy Myster O' Tyme Marshe-ban. Az aktán látott irányzék lesz az útmutató ahhoz, hogy merre is menjünk. Amit látunk lent időt, az szerint kell ugyanis kalauzolnunk a teknőnket. Nos, rajta hát! Amikor egy vaskapuhoz érkezel, fura események veszik kezdetüket. Megjelensz a túlloldal. Azonban most hál Istennek nem sok köze van a dolognak Pegnose-hoz, egyszerűen csak összefutottál saját magaddal a jövőben. Éppen ezért nagy jelentősége lesz annak, hogy mit cselekszel, és mit mondasz. Éppen ezért tudom ajánlani, hogy szóról szóra jegyezteled fel mindent, amit ti tesztek. A végén hajózz tovább. Kis bolyongás után magadba bolasz, de most már a múlt béli önmagaddal találkozol. Így nem kell mást tenned, mint lemodellezned az előbbi beszélgetést szóról-szóra. Utána egyenes út vezet Pegnose házához. Itt egy érdekes beszélgetés tanúli lehetünk, hiszen Pegnose és Ozzie a legeslegnagyobb spanokká váltak. Szóval ezek a tetvek intézkedtek itt, hogy börtönben silyngődjünk. Hát akkor elő a kombinatorikával... Ott egy csapda, ami nyitva találatik. Ott egy ember, aki fél a kacsától, és ott egy lábtörő, amin meg lehet csúszni. Már, ha tele van kenve csirkekajával... Tehát: öntsd a csirkés konzervet a lábtörőre és dob be a kacsát az ablakon... Figyeld a végeredményt... Hát, most már ketten ülünk a sitten Pegnose-zal, de még mindig nincs bizonyítva az ártatlanságunk...

A bank nekem valahogy irritálta a fantáziámat. Olyan áhitattal néztem befelé azon a nyitott ablakon... Valamit mindenképpen ki kellett fundálnom arra nézve, hogy bejuthassak. Kapjuk elő a törött karddarabot, amivel a csatorna tetejét simán le tudjuk piszkálni. Így van egy csatornatetőnk. Viszont lett egy tántogó lyukunk, és az ablak is nyitva állt... Helyezzük a ruganyos bőrdarabot az üres részre, s használjuk is gyorsan, így egy ugrásra bent teremhetünk a büntelt helyszínén.

Nos, másszunk le a létrán, és a láncal teremtsünk világosságot. Hehe. Mit látnak szemem? Fent a lámpás érdekes árnyékok vet. Olyan pinokkió szerű... Lent a kis asztalkáról vegyük fel a műanyag dobozokat, majd fedt nézzük meg alaposabban azt az árnyékokat. Már is egy orral lettünk gazdagabbak, amire tüstént megjelenik a felügyelő és elis kobozza. Talán akkor szabadon is engedhetnének. Azonban ez nem ilyen egyszerű. Még nincs meg az elrabolt kincs, és Pegnose az Istenért sem akarja elárulni, hogy hová rejtejté. Nos, már megint trükközni kell...

Ozzie házában permetezzük az illatfelhőt az egyik kitömött állatára, mire az idegességében kettőtőri a pálcáját. Nos ez azt fogja maga után vonna, hogy elmegy újat csináltatni. Mi meg menjünk szépen utána... A boltban máris ott virul az ő egyetlen kis setalpacája. Tegyük kicsit érdekesebbé a játékot, és szórjuk rá a bolháinkat a botjára. Ami a hatást illeti, az minden képzeletet felülmúl. Kicsit olyan Jancsi és Juliska szaga van az egésznek... Térjünk be hozzá az otthonában és pengessük meg neki a Pegnose-zal kialakult kis viszonyát. Dühödteben fel-pattan, és a botját megfogva elviharzik. Kövessük őt az erdőbe, a hagyott nyomok által.

Máris a kis szigeten és a domb mögötti lejártnál találjuk magunkat. Lent az asztal alatt, nyomjuk meg a nyomd meg gombot, mire feltárul a fűgöny. Ha-ha! Ott a kincs. Már csak egy ablaküvegni a távolság közte és köz-tünk. Hát a hevesebb vérmérsékletűek azt hiszem úgy vágják hozzá a csatorna fedelét, mint én — ez azonban nem képezi a megoldás részét. Menjünk ki, és a mély vízbe vetve magunkat kombináljuk a dobozokat és a halunkat, így már eséllyel vadászhatunk némiumvilágító halra. Menjünk be balra a barlangba, ahol örömmel konstatalhatjuk, hogy megvan a cucc! Még Pegnose orrának egy fémcsavart is megjelöljük, tehát teljes a siker! Irány a börtön, ahol tisztázzuk már, hogy mi a pálya... Mutassuk fel a kincset, és az orocska csavarját. Hamar kiderül — immáron hivatalosan is —, hogy láncra vert kománk a tettes. Már csak az a gáz, hogy még így láncra verve is meg tudott szököni...

Szóval visszakapjuk a szabadságunkat! Ideje visszahajózni az édeshez! Nos, ennek csak a játék legnagyobb poénja áll útjában: miszerint nem áll még készen a hajó az útra... Persze ez csak vicc volt, így a következő képsorok már mi kis villámlámban játszódnak. Bár sok jó vége nem lett az egészen, hisz egyrészt Elaine-t sikerül halálra untatni ádáz kalóz-történetekkel, másrészt, meg Charles L. Charles bácsiról kiderül, hogy ő valójában LeChuck bácsi...

Ezen a döb-benetesen dramaturgiai ponton szakítjuk félbe a végigjártást, hogy a jövő hónapban innen folytathassuk.

Bagó Péter





# Cinkelt lapok

## Metal Gear Solid

Szeretnéd, ha örök löszerez lenne a játékban? A következőket tedd: Amikor Ocelot megkínózza a játék során, a szomszédokat fel ne hergeld azzal, hogy hangosan üvöltözz, mert ez az apró baklövés azonnali Game Overrel jár. Amennyiben tudod tartani a szád, és nem is törsz meg, megmentheted Meryl életét! Ha a mazochista tantárgyból jelesre vizsgáztál és kibírtad a szenvedést, akkor a játék végén megjutalmaznak egy új mentéssel. Ha ezzel kezdted a játékot, már nálad lesz a Bandana. Amennyiben ezt viseled, akkor sosem fogy ki fegyvereidből a löszerez és az újonnan megszerzett cuccokból is végtelen mennyiségű lesz. Egy kis kínzás elviselése ennyit biztosan megéri!

Megszerezheted az örök láthatatlanságot is, (gondolj csak bele, mi mindenre ad ez lehetőséget neked!), de ennek sajnos súlyos ára van. Ebben az esetben is Ocelot a kulcsfigurát! Amikor megkínózza (ez egy szadista örült!) add fel és áruold el Meryl-t. (Hmmm! Tudom, most óriási a dilemma!) Az igaz, hogy ő sajnos meghal, de a kapott save file betöltése után nálad lesz a „stealth camouflage”, amelynek viselése során teljesen láthatatlan leszel, és innentől fogva senki sem látja majd hulló könnyeid Meryl-ért...

Új textúrákban és zenékben gyönyörködhet, ha követed az alábbi utasításokat: játszd végig teljesen a játékot kétszer, úgy hogy megszerzed a „Bandanát” és a „stealth camouflage-t”. Harmadszor is kezd el és menj arra a helyre, ahol először csaphatsz össze a ninjával. Ne használj, se a „bandana”-át sem a „stealth camouflage”-ot. Ha jól csináltad, akkor a ninja más ruhában fog felbukkanni, valamint Snake is új ruhát kap. A játék végén pedig egy teljesen új muzsikát hallhatsz. Ezért igazán érdemes ennyi időt eltöltened a gép előtt!

Szeretnél belépni a „Technical Demonstration mode”-ba? Akkor játszd végig a „Training”, „Time Trial”, „Gun Shooting” és „Survival” módokat. Ha jól csináltad egy új menü jelenik meg a „Technical Demonstration mode” felirattal. Hidd el, megéri!

Indítsd a játékot a következő paraméterrel — cheatenable. Ezek után a játékban a következő családok élnek

- F2 Isten mód ki-be.
- F4 Örök löszerez
- F5 Normál nézet
- F6 Közel nézet
- F7 Gyors pálya újrajrkezés

## Midtown Madness II

Újabb kocsikat hozhatsz elő a következő módszerrel. Válaszd ki a Voltswagen Beetle Rsi-t és a kocsi színének kiválasztásakor, lapozz felfelé addig, amíg fel nem tűnik a legfelső szín (MS Race Texture). Ha így nyered meg a futamot, újabb kocsikkal gazdagodik a választék.

## MTV Sports Skateboarding II

Választhatóvá teheted az összes deszkát, parkot, játékost és ruházatot, ha a Lifestyle módban kezdted a játékot és a neved helyére a „PASMWD” szót írod be.

## Star Trek: New Worlds

Néhány hasznos csalást hozhatsz elő, ha megkeresed és átírod a következő sorokat

a game.ini fájlban belül. (Hasznos, ha először biztonsági másolatot készítesz!)  
**FedLevel=1** — FedLevel=100  
**KliLevel=2** — KliLevel=200  
**RomLevel=3** — RomLevel=300  
**TauLevel=4** — TauLevel=400  
**MetLevel=5** — MetLevel=500  
**HubLevel=6** — HubLevel=600  
Ha a fentebbi sorokat sikeresen átírtad, az összes misszió közül választhatsz, bármelyik fajjal is játszol.

## Sanity Aiken's Artifact

Indítsd el a játékot, és miközben játszol a következő szavakat írhatod be csalásként. (az ENTER lenyomása után feltűnő konzolba)  
**mpjuiceme**  
maximum mana és életerő  
**mpshipit**  
választhatóvá válik az összes szint  
**mptedthead**  
istenmód ki/be

## Star Trek Voyager Elite Force

Az összes cheat-et kipróbálhatod a játékban ha előhívod a konzolra a gomb lenyomásával, majd beírod a következő sort  
**sv\_cheats 1** (ezzel aktiválod a cheateket).

**cg\_thirdperson 1**  
harmadik személyű nézet  
**give #**  
cuccok megszerzése # (lásd lentebb)  
**god**  
Istenmód ki/be  
**map #**  
pályaugrás # (lásd lentebb)  
**notarget**  
nem lát az ellenség  
**noclip**  
falon átjárás  
**undying**  
999 testpáncél, 999 életerő

A give # után a következő cuccokat szerezheted meg:  
**Scavenger Rifle**  
**IMOD** (Infinity modulátor)  
**Tricorder**  
**Health**  
**Ammo**  
**Weapons**  
**All**  
**Stasis Weapon**  
**Grenade Launcher**  
**Photon Burst**  
**Dreadnought WeaponArmor**

A map # után a következők a pályák nevei (sorrendben)

**SCAV3** — Conflicting Views  
**SCAV3b** — Conflicting Views (pt.2)  
**SCAV4** — Disorder  
**SCAV5** — Infiltration  
**SCAVBOSS** — The Hunter  
**VOY9** — Fallout  
**BORG3** — Proving Ground  
**BORG4** — Information  
**BORG5** — Covenant  
**BORG6** — Infestation  
**VOY13** — R and R  
**VOY14** — Visual Confirmation  
**VOY15** — Offense  
**DN1** — The Breach  
**DN2** — Command  
**DN3** — Primary Encounter  
**DN4** — The Skirmish  
**DN5** — Defensive Measures  
**TRAIN** — Transit  
**DN6** — Attunement  
**DN8** — Array

**VOY16** — Invasion  
**VOY17** — Decisions  
**VOY20** — Epilogue  
**FORGE1** — External Stimuli  
**FORGE2** — Matrix  
**FORGE3** — Onslaught  
**FORGE4** — Visual Magnitude  
**FORGE5** — Dissolution  
**FORGEBOSS** — Command Decision

## Wartorn

A játék kezdete után nyomd meg a C billentyűt, hogy előjőjön a chat boks és írd be a következő csalásokat:  
**debugcheatshoeweny** = 1  
megmutatja az összes ellenséges épület és jármű pontos helyét a térképen.  
**debugcheatfastbuild** = 1  
gyorsabban készülnek le az épületeid és a járműveid

## World War II

**ww2god**  
istenmód  
**ww2blood**  
összes cucc  
**ww2level**  
pályaugrás  
**ww2rate**  
frame per sec kiírása  
**ww2matt**  
bolondtén mód bekapcsolása (☺ ?)  
**ww2showmap**  
megmutatja az egész térképet  
**ww2ryan**  
istenmód +1 egység mindenből  
**ww2clip**  
falon átjárás  
**ww2debug**  
debug mód ki/be

## Blair With Project Vol. 1 Rustin Parr

A játék során nyomd meg az F10-et és gépeddel be a következő kódokat (utána ENTER):  
**WORKFORGOD**  
Istenmód  
**GETINTOMYBELLY**  
összes fegyver  
**BIGHEAD**  
nagy fejek  
**T2000**  
Terminator skin  
**GIVEMEFITH**  
újrátölti az életenergiát  
**NOO3D**  
láthatatlanság  
**HELLFREEZEOVER**  
lefagyasztja az ellenfeleket  
**RIGSTICKOFDEATH**  
megkapod a shotgunt  
**MEDIUMRARE**  
megkapod a Crossbow-t  
**GOODTIMESMAN**  
egy marék dinamit☺  
**BURNYOURASSOFF**  
lángszőnyeg  
**MEETMYPALTOOMY**  
Tommygun  
**SMILEYNOMORE**  
Elephant Gun  
**SUNORGOD**  
megkapod a Charge Radiance Emitter  
**IAMWIMPFORTHIS**  
100db sima löszerez  
**RECHARGE**  
újrátölti a zseblámpa telepeit  
**THEGODPARTED**  
gázálarc  
**ICANSEE**  
éjjellátó szemüveg

**WWEWARE**  
ezüst golyók (farkasemberek ellen)  
**VAMPEWARE**  
Könnyű golyók  
**DEMONWARE**  
mercury golyók (páncéltörő)  
**ISUCK**  
nagyon könnyű a játék  
**IRULE**  
nagyon nehéz a játék  
**COMBATISSCARY**  
nagyon könnyű a harc  
**PUZZLESARESCARY**  
könnyűek a rejtvények  
**INSTANTCRASH**  
összeomlik a játék  
**THUNDERSTORM**  
ha nincs vihar, akkor lesz  
**SNOWSTORM**  
egy kis hóesés  
**FLAMEMONASTICK**  
lángoló lövedékek  
**TIME**  
lassul vagy felgyorsul az idő  
**OLDHAT**  
furcsa kalapot visel mindenki  
**BLANK**  
minden tárgy fekete, illa és szürke lesz  
**DARK**  
sötétebb lesz a játék  
**STEP**  
átváltja a futást gyaloglásra és vissza

## FIFA 2001

Menj a főmenüben az opciókhoz és ott válassz a cheats opciókat, majd ide írhatod a családokat.  
**burnaby**  
EAC kommentár  
**dizzy**  
Alien mód  
**hooligan**  
Bonusz csapatok  
**momoney**  
örök pénz és hitel  
**modelightsout**  
Glow mód  
**sizzle**  
Lightning mód  
**lightsout**  
glow mód 2  
Válassz két csapatot a classic team menüben és a játék fekete-fehérben fog lezajlani. Ha egy sima és egy classic csapatot választasz, az egész játék narancs színű lesz.

## Hogs of War

Írd be a következő szavakat a „team name” helyére. Ha jól csináltad, a következő családok élnek:  
**MARDY PIGS**  
pályaválasztás  
**FRYING PIGS**  
látható az összes FMV videót  
**WATTA PORK**  
látható a bonusz FMV videót

## Jetfighter 4

A következő családokat simán a billentyűkkel előhívhatod:  
[Shift] + F — újrátölti a tankot  
[Shift] + M — újrátölti az összes löszert  
[Ctrl] + X or [Ctrl] + W — elpusztítja a bemért céltárgyat vagy gépet

## Earth 2150 / Moon project Challenge

Mielőtt beírod a családokat, engedélyeztesd a csalókódokat. Nyomd le az ENTER-t és írd be **I\_wanna\_cheat**, majd nyomd le a SHIFT+0+ENTER billentyűket. Ezek után egy hangot hallhatsz, jelezvén a cheatek





működését. A következőkben újra nyomd le az ENTER-t és ide írhatod a kódokat.

**x-mas\_pack**  
javítja és feltölti az összes löszert

**fireworks**  
aknákat kapsz

**i\_love\_this\_game #**  
a csillag helyére írt mennyiséget creditben megkapod

**i\_hate\_limits #**  
beállíthatod mennyibe kerüljön a kiválasztott cucc gyártása

**einstein 1**  
gyors felderítés be (0 ki)

**help\_me\_please!!! 1**  
gyors felderítés be (Csak a játékosnak)

**the\_hammer\_of\_thor**  
minden körülötted lévő kipurcan (max. 8 egység távon)

**massacre**  
minden körülötted lévő épület megsemmisül (max. 8 egység távon)

**see\_you\_next\_life**  
a kiválasztott egység elpusztul

**hasta\_la\_vista\_enemigos**  
minden látható egység és ellenfél kipurcan

**bad\_time\_bad\_place**  
minden közvetlen melletted lévő elpusztul.

**eagle\_eye**  
mindent látsz

**let\_be\_darkness**  
semmit sem látsz

**no\_one\_hides**  
csak a unitokat látod

**no\_more\_secrets**  
teljes térkép

**armageddon**  
meteoreső

#### Pac Man Adventures in Time

**Pacstats**  
belépés a debug menübe

**Getalife**  
egy extra élet

**Missionimpossible**  
gyorsabban mozgó ellenfelek

**upcloseandpersona** vagy  
**beingpacmanovich**  
első személyű nézet

**iaintscared**  
istenmód ki/be

**honeyblewuppacman**  
nagy Pac Man

**showmethemazes**  
pályaválasztás

**inedthepoints** vagy **inedanexit**  
pályaugrás

**killme**  
elveszted az összes életet

**senselesswaste**  
elvesztesz egy életet

**plankton**  
nincs zene az aktuális pályán

**steveaustin**  
lassú mozgás

**honeyishrunpacman**  
kicsi Pac Man

**ihavenohonor**  
végtelen az életeid száma

#### Sudden Strike

A játék közben simán nyomd meg az ENTER-t és géped be a következő kódokat.

**\*\*superman**  
A saját csapataid nem sérülnek harc közben

**\*\*starcraft**  
99 darab szőnyegbombázást kérhetsz

**\*\*nofog**  
Látható az egész térkép és az összes egység is

**\*\*staticfog**  
kikapcsolja a „nofog” opciót.

#### No One Lives Forever

Játék közben nyomd meg a „T” billentyűt és géped be a cheateket.

**mpimyourfather**  
Istenmód ki - be

**mpwegotdeathstar**  
Óröklösz

**mpkingofthehonstars**  
Összes fegyver és max. lösz

**mpmimimi**  
Összes fegyver és max. lösz

**mpmaphole**  
Küldetés teljesíve

**mpcdrdentz**  
Feltölti az energiát

**mpwonderbra**  
Feltölti a páncélzatot

**mpyoulooklikeyouneedamonkey**  
Megkapod az összes armor opciót

**mpgoattech**  
Megkapod az összes fegyverfejlesztést

**mpmiked**  
Kilépés

**mpbuild**  
Játék felépítése (debug)

**mpasscam**  
Harmadik személyű nézet

**mppos**  
Pozíció kijelzése be - ki

**mprosebud**  
Kapsz egy hőmóbil

**mpcracerboy**  
Kapsz egy hőmóbil

Egy kis lista a nem azonosított csalásokról (próbálkozzatok):

**mpexorbitantamounts, mphookmeup, mpcamos, mpwhoami, mpbeenthere, mpcam, mpbreach, mptriggers, mpboisuck, mppoly, mpfov, mplightadd, mplightscale, mpcamera, mpwpmos, mpwpos, mpsanta, mpteleport, mpcplip**

#### Deep Spare Nine: The FALLEN.

A cheat mód engedélyezéséhez a következő konzolparancsot kell beírunk.

**„set plyr.ds9\_sisko bcheatconsole true”.**

Ennek szövege mindig úgy módosul, hogy éppen melyik karakterrel játszunk. A felső parancsral Sisco csalásait engedélyezhetjük, de ha Worf-al kezdjük a játékot, akkor már módosítanunk kell a sort:

**„set plyr.ds9\_worff bcheatconsole true”.**

Ezek után a következő csalások lesznek aktívak:

**GOD**  
Isten mód

**ALLAMMO**  
Összes lösz

**FLY**  
Repülés

**WALK**  
Újra járás

**GHOST**  
Falon átjárás

**KILLPAWNS**  
elpusztítja az összes ellenfelet az aktuális pályán.

Az F8 lenyomásával változtatható a első és harmadik személyű nézet.

Ha a játék system könyvtárban megkeresitek a „user.ini” és a „default.ini” fájlokat, ezek beállításában is elkövethetünk néhány turpisságot. Ebben saját kedvetek szerint átírogathatjátok a Class=PLYR.DS9\_Sisko, Class=PLYR.DS9\_Kira, Class=PLYR.DS9\_Worf bejegyzéseket. A fentiekkel újabb hangokat és karakter animációkat hívhattok elő.

#### Gunman Chronicles

Indítsátok a játékot a következő paraméterrel: -dev -console -game rewolf

Ezek után a következő csalások élnek:

**/God**  
isten mód

**/Noclip**  
falon átjárás

**/map x**  
pályaugrás (x a pálya neve)

**/Impulse 101**  
összes fegyver és lösz

**/Give x**  
tárgy megszerzése (x a tárgy neve)

**/Notarget**  
láthatatlanság

Pálya nevek

**takeoff**  
**rusted**  
**meltdown**  
**highnoon**  
**frontier**  
**cinematic1**  
**cinematic2**  
**cinematic3**  
**cinematic4**

**city1a**  
**city1b**  
**city2a**  
**city2b**  
**city3a**  
**city3b**  
**endl**  
**end2**  
**mayan0a**  
**mayan0b**  
**mayan1**  
**mayan3a**  
**mayan4**  
**mayan6**  
**mayan8**  
**rebar0a**  
**rebar0b**  
**rebar2a**  
**rebar2b**  
**rebar2c**  
**rebar2d**  
**rebar2e**  
**rebar2f**  
**rebar2g**  
**rebar2h**  
**rebar2i**  
**rebar2j**  
**rebar2k**  
**rebar2l**  
**rebar3b**  
**rebar3d**  
**rebar3e**  
**rust1**  
**rust2a**  
**rust2b**  
**rust3a**  
**rust4a**  
**rust4b**  
**rust4c**  
**rust5a**  
**rust6a**  
**rust6b**  
**rust6c**  
**rust6d**  
**rust7a**  
**rust7b**  
**rust7c**  
**rust7d**  
**rust7e**  
**rust8a**  
**rust9a**  
**west1**  
**west2**  
**west3a**  
**west3b**

**west4a**  
**west4b**  
**west5b**  
**west6a**  
**west6b**  
**west6c**  
**west6d**  
**west6e**

Lehetséges tárgyak

**weapon\_fists**  
**weapon\_gausspistol**  
**weapon\_shotgun**  
**weapon\_minigun**  
**weapon\_beamgun**  
**weapon\_dml**  
**weapon\_SPchemicalgun**  
**ammo\_gaussclip**  
**ammo\_buckshot**  
**ammo\_minigunClip**  
**ammo\_beamgunclip**  
**ammo\_dmlclip**  
**ammo\_chemical**  
**item\_healthkit**  
**item\_armor**  
**player\_armor**  
**vehicle\_tank**

#### Hitman: Codename 47.

Nyisd meg a „hitman.ini” fájlt, majd írd be ide az „enableconsole 1” parancsot. Ezek után a programban a ~ billentyű lenyomásával feltűnik a konzol, ahol a következő csalások élnek:

**Granted Wish**  
fő cheat kód

**God 1**  
isten mód

**Giveall**  
minden fegyver és cucc

**Infammo**  
örök lösz

**Invisible**  
láthatatlanság

#### Project IGI

A kezdőképernyőn a „NADA” szó beírása után a következő csalások élnek:

**Allgod**  
isten mód neked és a csapatod tagjainak

**Allammo**  
végtelen lösz

**Easy**  
könnyű játékmenet

**Ewww**  
minden ellenfél meghal

#### Cultures

Nyomd le az F2 billentyűt és írd be „funspeedup”.

Két futó lábacskaja jelenik meg a képernyőn, melynek hatására felgyorsul a játékmenet. Ha lenyomod a „P” gombot, pauzálódik a program és visszatér a normál sebesség.

#### Delta Force LAND WARRIOR

Nyomd le a ~ gombot és az előbukkanó konzolban a következő csalásokat használhatod.

**Drury**  
összes lösz

**Kariya**  
örök lösz

**Roy**  
isten mód

**Corbet**  
láthatatlanság

**Domi**  
légi támogatást kapsz

**dualcpu**  
dual processzor támogatása ki/be

**fly\_up**  
repülés



# SZÖSSZE NET

## Empty Web Site@

<http://emptywebsite.com/>

Nem is értem, hogy eddig hogy nem jutott eszembe felkeresni ezt a lelkiállapot-nyugtató site-ot. Itt ugyanis minden megtalálható ahhoz, hogy kicsit ellazulj, és elengedd magad a mindennapi rohanás közepette.

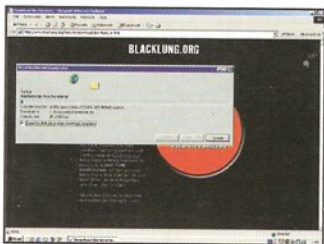
Legelőször is nincs a képernyőn semmi, ami zavarhatna, ugyanis — mint talán at URL-ből is kiderült — ez egy tökéletes page (persze én meg vártam vagy fél órát, hogy történjen valami, mert azt hittem csak tölt...).



## Download the Internet

[http://www.blacklung.org/features/download/download\\_ie.htm](http://www.blacklung.org/features/download/download_ie.htm)

Annyi információ hever már szanaszét a Neten, hogy azt mind átlátni és összefogni lehetetlen. De mi van akkor, ha Neked minden kell? Nem akarsz kihagyni egy árva hírfosz-lányt, egy képmorzsát se? Akkor ezt a webhelyet Neked találták ki, hisz nemes egyszerűséggel a nagy piros gombra kattintva letöltheted az EGÉSZ Internetet. Úgy, ahogy van. Jó időtöltést hozza...



## MátrixNet

<http://www.morpheus.hu/>

A Mátrix jött, látott és győzött. Ezen nincs mit tagadni. Megreformált egy olyan piacot, amit már százszer eltemettek és felélesztettek ötletek szintjén (mert ugye pénz az mindig volt benne). És világszerte kiírt a Mátrix-láz. A film bemutatását követően bombamód szaporodtak a Neo, Morpheus, Trinity nick-ek a neten, milliószámra jelentek meg a honlapok, s ez



csak tetőzött, amióta tudni lehet, hogy 2 résszel fogják folytatni a mozifilmet. Nos, egészen mostanáig kellett várni arra, hogy módfelett módszeres internetes oldalak kereső mechanizmusom rátaláljon eme magyar gyöngyszemre. Bár az igazságot megvallva más mátrixos magyar lapot nem is ismerek. De azért számomra megfelelő minőséget

rakott le az asztalra a lapot készítő Csibuk™ úr arra vonatkozólag, hogy itt is helyet adjunk neki. Mert mi is van az ő weblapján? Először is egy rakás összegyűjtött cucc arról, hogy mit is kell tudni a filmről, a hozzá kapcsolódó nevekről, utalásokról. Vannak itt fejtegetések, forgatókönyv részletek, cikkek, videók, zenék, képek — szóval letölteni is lehet elég rendesen. Bár jómagam kifejezetten rühellem a Mátrix jelenséget (ami megcáfolni látszik az orrom előtt lógó óriási eredeti filmplakát — hallom a háttérből, de valamivel pukkasztani kell a polgárokat...), ez egy jó száj, amit ha értékelnem kéne, egy jó osztályzatot kapna (jön a félév úgylis... ☺).

(Majd én megpukkantalak hátulról, aztán meg ellopom a plakátod! — Sz.JVC.)



## Rate My Picture.com

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



Megvallom őszintén, amikor először kerültem ezen oldal közelébe, csak igen felületesen sikkoltam el felette, és nem is gondoltam át a benne rejlő lehetőségeket. Viszont ma már... De miről is van szó tulaj-

donképpen? Van itt egy nemzetközi adatbázis, ahol bárki ember fia / lánya beküldheti a fényképét elbírálás céljából. Ehhez csak ki kell tölteni egy kis kérdőívet, meg néhány adatot megadnod magadról, és máris várhatod, miként ítélik meg a népek. De Te is tudod ugyanezt a kegyet gyakorolni mások felett! Persze további bónusz adalékok is színesítik az oldalt, mint például egy chat, vagy hangposta.



## My Own Email -- FREE Email with PERSONALITY!!

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



Mivel ma már nem nagy kunszt ingyenes levéladáshoz jutni, egy ideig úgy gondoltam, hogy itt, a SzösszeNet-ben is felesleges foglalkoznunk vele, de aztán szépen lassan rádöbbentem, hogy ez rossz elgondolás. Itt van például az a hely, ahol 200 fajta, és nem is akármilyen e-mail cím közül válogathatunk! Példának okáért egy rövid lista, amit kiszemeltem a kínálatból: @pulp-fiction.com, @dangerous-minds.com, @imtoosexy.com, @hehe.com, @mystupidschool.com...

## OMG! It's SKINTacular!

<http://www.skinz.org/>

Pár éve van kialakulóban, és egyre nagyobb ütemben terjed el az az örvendetes ötlet, hogy szabjad testre saját programjaidat oly módon, hogy külsőleg kicsit átváltoztatód, vagyis egy úgynevezett Skin-t helyezel el rá. Nos, azt hiszem, bemutatathatom az egyik legnagyobb skin gyűjteményt, melyben összesen 14166 darab lehetőséget kínál fel a lehető legkülönbözőbb kategóriákban. Van itt bő FTP programokhoz, ICQ-hoz, és természetesen zenelejátszóhoz is. Bőngéssz el pár órát, mert hatalmas a választék, és néha még jó cuccokra is lehetsz...





### Andromeda.pmmf.hu

<http://andromeda.pmmf.hu/docs/EgysorosHulyesegekPalotaja/main.html>

Íme az oldal, melynek címe: Egysoros Hulyeségek Palotája. Nos ez a készítőik által saját magukra ragasztott bélyeg igen summásan összefoglalja azt, amire az oldalon számítani lehet. Bár ez talán sokatoknak semmit sem jelent, én azért elmondom, hogy amikor bejött az oldal és elkezdtem olvasgatni az első sorokat, kissé finoman szólva is kuncogtam. Aztán elkezdtem nevetgélni, kacagni, végül pedig már a szomszéd házból szólókat át, hogy mi van. Nagyon bejövős poékok vannak rajta. Bár az is biztos, hogy egy jó párat ismersz már, de nem hiszem, hogy mindazt az 1000 darabot megközelítő egysoros marhaságot hallottad volna már. Van itt minden témában: üzenetreggizitós szövegek, utolsó mondatok, filmek, iskolai bemondások, érdekes nevek, és még rengeteg más, amin garantáltan szétkaparod magad az esztelen hahotázástól.



### Kolbász Online

<http://www.kolbi.hu/>



Elég rendesen rá vagyok állva az idiotia ötletekre, ha még nem vettétek volna észre, és most kivételesen el is magyarázom, hogy miért. Eddig itt díszelgett a Martin azon hangzatos kijelentése, hogy van 25 millió weblap, amiből jó, ha megnézed az 1%-át egy emberöltő alatt. Nos, tényleg annyi van belőlük, mint égen a csillag, és ha már rutinos róka révén „szűrőgecc”, akkor előbb utóbb kialakul egy megfelelő védekezési mechanizmus a kommersz szenny ellen. Senkit nincs szándékomban megsérteni (per pillanat persze), de pont ezen megfontolásból gondoltam úgy, hogy esetleg lesz olyan valaki is, aki örülni fog annak, hogy van például Kolbász Online. Én már akkor vágtam egy érdekes fejet, amikor megláttam az oldal címét. Na, mondom ez nekem való lesz! És nem csalódtam... Hogy mit kell várnunk a kolbi.hu címen rejtőző társulatól? Oridzsinál! Tajparaszt kolbászt teső! Mert, ahogy a site is írja, ha ma minőségi házi kolbászhoz szeretnél jutni, akkor az biza, ma már nem megy olyan zökkenőmentesen. A tömeges gyártás kiölte az ízt, a hangulatot a valódi kolbászból. A múltkor nyitok be óvatlanul a konyhába, és mit kellett látnom? Hát a kedves tőrdelő és főszerkesztő urakat ebédelni. De nem akármit ám! Finom dolog is az a szalonna kacok... ☺

(Ha „má kiacc” bennünket, tedd teljesen! Pirospaprikával gazdagon hintett abatt szalonna volt, ami mellől csak a lila hagyma hiányzott..., de hát azt már tényleg nem mertük megkockáztatni, félve a konyhából való kiüzetetésünktől... — Sz.JVC.)

El is határoztam gyorsan, hogy legközelebb meglepem őket egy ilyen kolbással, amit online fogok megrendelni. (Támogatjuk az ötleted Peti!) További részletek a weblapon.



### Szöke Nős Viccek!

<http://w3.swi.hu/szvn/>



Miután kifordult belőlem a himsoviniszta állat, egyből rájöttem milyen szájtokat is kell nektek mutatnom... Azokról az ártatlan kinézetű, olykor igen kihívóan néző, tündéri, igéző szépségű lányokról, akik ha fejben nincsenek mindig is ott egy kapcsolat-

ban, meg úgy az életben — de mi pont ezért szeretjük őket... Hát igen. A cím elmond mindent. Menj, azt kacag ki magad Te is, a rendszeres frissítésű oldalon.

### DVD-Center

<http://www.dvdcenter.hu/>

Filmek, filmek, és filmek. Ha jelmezni kéne az életemet, akkor kb. így tudnánk definiálni. Szeretem a mozi, szeretem a filmeket, így nem csoda, ha mostanában azzal szórakoztatom a jobb sorsra szerdült kollégáimat, hogy tűzforró teaser-eket, és trailer-eket mutogatok nekim üres perceikben. Aztán rájöttem, hogy a DVD nevű találmánnyal mindezt a saját szobámba is varázsolhatom, és ezzel egy teljesen új világ nyílt meg előttem. És talán most már többetek előtt is, és pont nekünk fog kedvezni ez az incyiklandozó site, ahol DVD van minden mennyiségben. Eszrevételeim alapján inkább a mélyebb ismeretekre, a felhasználó maximális igényeinek kielégítésére mennek a fiúk, akik megmutatkoznak a remek lemez tesztek. Elérhetőek itt egy csomó mozifilmnek Vob-os formátumú előzetesei, a fórumban kiélheted mindenfajta grafomán hajlamaidat, és természetesen van itt online „bót” is. Szerintem be fog jönni nektek is!



### Jimmy a király

<http://www.jimmykiraly.hu/>

Várj! Állj meg egy pillanatra, még mielőtt a képre néznél, vagy tüstént izziánad klaviatúrád, hogy bevésd eme szent karaktereket a brózerredbe. És bird ki röhögés nélkül azt, hogy azon fantáziálsz, vajon mi lehet az oldalon... Megmondom az őszintét: nekem nem ment. Egy drága cimborám e-mail-jében jött a cím, s úgy feldobta azt az álmos szombat délelőttömöt, amikor megláttam. Amúgy maga szajt nem ér semmit, és a Jimmy-ről szóló könyvet reklámozza, de úgy éreztem ezt a címet nem lehetett kihagyni...

### Temető

<http://www.temeto.net>



Nos, igen nehéz helyzetben voltam, amikor a szokásommá váló hónap szájja képzeletbeli címét kellett volna odaadományozni az ehavi termék valamelyikének, mert egyrészt voltak itt bitang jó ötletek, másrészt, meg, hogy őszinte is legyek: majd vért izzadtam, hogy valami szemetek elé érdekes honlapra leljek. Nos, jön a totálbrutál, a Lola T (© by Mária), az Ultimate Insult (© by Guybrush), az ájdiya, ami mindent út: tessed el szerette utált, és utálva szeretett felebarátodat, vagy munkatársadat, esetleg főnöködet. A beléptetési rendszer után pontgyűjtés kezdődik, mely úgy gyarapítható részéről, hogy gyakorta temetgetsz. És jó sokat. Ezekután a buznyákjaidon vehetsz szép sírlemékeket holmi dóglótt macskák és színes TV-k személyében. Szóval az ötlet istencsászár... Temess el bárkit... Jövő hónapban megpróbálom előbányászni magam a föld alóla Monkey 4 cikem miatt. Kösz, hogy velem vagytok... ☺



Bagó Péter



„Jól kezdődik az év” — gondolhatják, és én megerősítem, hogy a látászat ellenére valóban jól kezdődik! Rengeteg program érkezett (valószínűleg pedig decemberben a megszokottnál kevesebb) ezért ideiglenesen a Csevegő most két oldalra zsugorodott. A választokat Sheriff történetéből állítottam össze, ha tetszik; fogadjatok szeretettel, he nem: követték halálra az ötlet kiagyaloját...

Hil! Látom, divat a történetek mesélése a Cseveiben, szóval itt van kettő: Egyik irodalom órán a Búza nevű diák mókás párbeszédet folytatott a tanárjával. A tanárónak már vörös volt a feje a röhögéstől, és utolsó, mindent elsőprő poénal akarta lezárni a vitát. De előtte megszólította: „Búzikám!” Persze becézni akarta, de nem éppen úgy sült el a dolog, ahogy akarta. Legalább három percig röhögünk folyamatosan! A másik történet: Egy fickó mindig festett hajjal jön be a suliba. Egyik nap szőke volt, a másikon meg valami undorító izé. Elektro órán a tanár a szokásos jelentés után végigné az osztályon, majd azt mondta: „Mátyus! Há eddig sem voltál egy Adonisz!” Valaki hátulról ordít: „Tanár úr, ez milyen szín?” Mire ő: „Hát talán a háromnapos cékla és tejberisz hányadékra hasonlít.” Ez sem volt semmi! (...) Szévesz. D

„Imádja a mókás iskolai történeteket. Neki is van pár. Gimnáziumba járt, és a biológia órákat mindig nagyon komolyan vette, mert tudta, hogy abból fog nemcsak érettségizni, hanem felvételizni is. Egyszer a legnagyobb jegyzetelése közepette megindult vele a világ, szemel okadták a csillagokat, mert a mókás tanár úrnak úgy tetszett, hogy egy emberi combon talint egy golf- vagy baseball ütővel teljes erővel hátra vágta őt. Bár ökle összeszorult, a bele névelt tisztelet megállította, nem törte össze os nasale-ját (latin: orrcsont). Ugyanez a „nemzet napszámosa” megtette vele azt is, hogy év végén, az utolsó órán, amikor már mindenki tudta, hogy milyen jeget fog kapni (simán ötösre állt) kihívta felelni, és csupa év eleji anyagból faggatva lépre csalta. A nyilvánvaló jóindulat ellenére sem tudott négyesnél rosszabb jeget kapni — még ma is emlékszik mivel házták csöbe (a petefészekből a petesejt nem közvetlenül a petevezetékbe, hanem „köztes állomásként” — mint mondta mestere: a hasüregbe kerül) de az év végi ötöst már nem „érdemelte” emiatt. (A célkereszt tisztán ült a paraszt homlokán, mégsem húzta meg a ravasz...) Hogy mi ebben a két történetben a humoros? Annak idején ő sem találta annak, de most, hogy nyomtatásban is megjelenik, nagyon mulattatja, mert tanítójára biztosan nem gondolta 26-27 évvel ezelőtt, hogy a szadista jóindulatát kitarítja majd egyszer ország-világ előtt. („Gyalázatos tetteknek Wanted-táblán a helyük — mert iver valgyon, hogy lesújt majd az ököi, és öldörül a pokolnak fegyvere.”) Sok pedagógus felejt el, hogy

egyszer majd felnő az ebadta nebuló, és nem biztos, hogy addigra mindent elfelejt — se jót, se rosszat. Örök szabály, hogy akinek nem inge ne vegye magára, de „azé”: Reszkessenek az időtánerők!”

Údv neked (és mindenkinek) Sz.JVC! Most kapsz egy levelet sok értelmességgel: 1.) Döntöttem: elegend van az újság-árusomból, ezentúl nem veszem meg az 576 KByte-ot. (Na most meglepődöttél, mi?)

„Rémülten vette észre, hogy golyóálló fakabátjáró ma reggel megfellekedett. Időt kellett nyernie, há elengedte füle mellett a sértést...”

Na és miért is nem veszem meg? Mert előfizető lettem!!!)

„Ó, ha tudta volna az a másik, hogy hajszályaival volt már attól, hogy előírása fegyverét...”

(...) 2.) Más: tudom szeretitek a mókás történeteket: 1-2 hete osztálykirándulásra voltunk. Szokásomhoz híven a tászkám nagy részét a korábbi 576-ok foglalták el. Mivel előtte nem volt időm elolvasni, a vonaton olvastam el a Csevit. Nagyon tetszett. Ott tartottam, hogy más lett a szaga az újságnak. Nekiallám szaglásní (veszemre), hátha megérzem. Mivel nem éreztem nagyon, jó sokáig szagláztam. Azt viszont nem figyeltem, hogy hol szagolgotam. Pont a képe!!! szagolgtam (ami tudjál milyen), amikor odaléptem az osztályfőnök. Eszrevettem, és fél órán keresztül üvöltözött velem, hogy milyen vagyok. (Kitalálhatod a végeredményt.) „Az időtáner üvöltözés közben eszébe jutottak indiai barátai, akik az orrukkal nemcsak olvasni tudtak...”

3.) Nagy gondom volt, hogy hogyan ejtem ki azt, hogy 576. Mivel a haverok miatt úgy maradt meg bennem, hogy ösötvenhat így gondtam az újságosnak (csak állt és nézett, mit akarhatok?). Szóval légyiszi, válogasd ki: ötvenhat, ötéthat, ötszázötvenhat, vagy másé. Igaz sok a „hüle” újságos, de most már mind egy 4.) Akár hiszed, akár nem, de eszembe jutottak a karácsonyfa alatt. Most le is írom: Boldog Karácsony!!! (kicsit megkevese ugyan). Boldog Új Évet Kívánok!!! Vágo Zoltán

„Nem szerette a logikai feladványokat. Ő nem a számok, hanem a tettek embere volt. Miért ne hívhatná ülőbőliny egyszülött fiát, csak ahogy kiszalad a száján: KByte-nak?”

Szia Sz.JVC! Egy nagy-nagy 576 rajongó/vásárló vagyok. Megmondom őszintén borzasztóan érintett az előző főszerkesztő távozása. Magamban hűbörögtem, hogy soha többé nem veszek 576-ot, ugyanis félttem, hogy többé nem fogom azt kapni a pénzemért, amit szeretnék. Kellően csalódtam! Ugyanaján jó az újság, mint volt és eszaját magam szegénységibizonyítvány, ugyanis totálisan lelet voltam negatív előítéletekkel, minden ok nélkül. Szerintem sokan voltunk (!) így ezzel. Végeztül szeretném Neked és az egész kialakulóban lévő csapatnak kívánni, hogy valósítsátok meg azt, amit akartok,

társuljon még mindehhez lelkes munkakedv, szerencse, rengeteg új előfizető, és a lehető legkevesebb fennakadás. Egyébként rohadtul nem gondoltam ezelőtt 2 hónappal, hogy így fogom dicsérni az új 576-ot, de hát megérdemli. Údv: Stop1975 „A városba idegenként érkeztek. Amikor a Saloonba beléptek, mindenki azonnal nekik esett. Utótték vágták egymást, néhányszor Coltjaik is felugattak az éjszakában. Mára már a varratokat kiszedték sebeitől, sőt a járomcsontja is összeforr — a halotlak sirján gacsomók éktelenkednek. A kocsmába amikor belép, a tisztelelejeként többen a kalapjuk karimája alá böknek, (ugyanazok, akik régen csak köptek)... Megmutatta nekik, hogy tőkös gyerek, bár amikor erre gondol, még mindig sajognak az első csata szorongató emlékképei...”

Szia Sz.JVC! Már elég régóta vevője vagyok a számítógépes újságok királyának (nem, nem a...nak hanem nekem Ő, fejből most nem tudom mióta. Igazán büszke vagyok rád, hiszen mikor te vetted át az újság irányítását, már-már azt terveztem, nem veszem meg többet... De adtam neked esélyt, és nagyon-nagyon kellemes csalódtam benned. Az újság a régi fényében tündököl, ha nem jobban. Kedvenceim a sportprogramok, így először mindig azt olvasom el. Az én véleményem szerint a legjobb tagja az 576 teamnek Adam. Lehet, hogy ez azért van, mert jól írja a sportprogramok. Más: A borítók egyre jobbabbak, a decemberi baromji jól néz ki. A decemberi bevezetőben azt írtad, senki írásába nem érződött a karácsony. Szerintem meg igen. Elégé nagy pontszámokat osztogattatok. Leginkább GyZ véleményért kérdőjelezném meg. Jó-jó játék Grinck, de azért, hogy minden idők legjobb játéka lenne, azt kétkell. Legalábbis a képek alapján. Egyébként én is a k.a.v (kép aláírások vissza) csoportba tartozom. Szerintem ez adta az újság pikantériáját. De végül is a tibelátásaitok szerint kell döntenetek, nekem, mint laikus olvasónak, nem sok beleszólásom lehet. Örüljek, hogy ennyi pénzért egy ilyen jó újságot kapok... Mindannyiunk sajnálatára itt most elfogyott az e havi levelem... Ne szomorodjatok, Januárban újra írok. Melysleges tisztelettel: Shev „Odamennek az asztalukhoz, és eléjük tolnak egy poharat, „nesze haver igitál”... Ő tudta, hogy egyszer jó ivócimborákká válnak, csak a korszok után nehezen szokják meg a whisksy poharat... Jó, hogy hozta magával ezt az Adam gyereket? Bár hozhatott volna egy Évát is, de majdcsak rátalálnak! GyZ kid még sokat szeretlenkedik, a zongorista kalapját átlólin rendszeresen... de hát ő már csak ilyen, — többek között ezért is szeretik...”

Haj Sz.JVC! Én egy dolgot nem szeretek! Ha valaki beszél valamit és közben más témára vált — ezt utálok! Az újság király, képzeld hozott a Miksi csokit, karácsonyra citromot kértem.

A Csevegőt mindig elolvasom, képzeld megdöglött a kutyam. Hü olvasd Krisano!

„A pultnál megállva, a tükörből figyeldeberséget! Ingerelni a sheriffet jó móka ugye? Megpörgeted a lasszód, közben bemutatót összes kártyatrükködét, feldobsz egy érmet, és átlóvöd. Nyugi kispajtos, látott már őt ilyet, sőt különbet is! Duplacsövűjével az asztal alatt, már amikor beálltál a képbe, megcölözta a hü dog tojásait...”

Hát háló diór János! Tegnap megvettem a decemberi lapot, és buzgó olvasása után csomóminden eszembe jutott, amit meg akartam osztani Veled. (...)

„Párba hídod, vagy csak inni akarsz vele egy jó nyagot?”

95/5-ben előfizettem. Mondhatni megélt egy s más az újsággal. Anno Zolee távozása nagyon leembózott, utána CoVboy az első néhán alkalommal még nagyon szerepelt, de aztán beledüld. Ami azt illeti Őt már soha nem tudtam annyira megkedvelni, de azért színes és jópofa alak volt. (...)

„Zolee apó még tudta az indiai varázslatokat, a tehenészfü pedig: az volt, bárhol is lebeg most a préri fölött szelleme...”

De aztán jötték a gondok, és ugye tudjuk mi lett a vége. Sajnálom. Őszinte leszek: 99-ben már egyre sz@bb@bb@k lettek az újságok, a 2000-eseknél ez kiteljesedett. Akkoriban már nem voltam előfizető, és a 2000/2-est már csak azért vettem meg, hogy meglegyen egy példány a 100 oldalas verzióból is. (...)

„Az idősebb májnyagbódásban szenvedők ezt nem így látták, a rózsaszín ködben nekik minden szép, és jó volt — aztán nagyon nehezen ment a kijázanás...”

Na, tehát jött a váltás, (közben a 00/04-et még megvettem), legközelebb a 00/08-at szerettem be. Hej hajji Totál mélypont. Már ne is haragudj, de... szóval természetesen a csevegővel kezdem és valami borzalom volt. Halálhangulat, északon sz@r, idegesítő poérok, utagás és veszett védekezés. Ahogy minden második szó mögé beszúrtál valami egyszerű marhaságot, hát az teljesen kiborított. Akkor tettem a lapot, azt gondoltam, innen már nincs visszaút.

„Fentebb már megírattok, hogy a kezdő ismerkedésben repkedtek a kőkemény pofonok. Ököllé zúzták, be egymás lágy részei, vöröslött az ingükn, és iszaposan ragadt a sanguine terra rubet (véráztatta föld) csizmájuk alatt...”

Misztanság ilyen 576 hiányom volt, és hát karácsonykor úgyis jó szokott lenni a leosztás, há csak megvettem. Már megint mik derültek ki?.. Elment TJ, VZ, szóval az utolsó hírmondók is.

„Nem körorznek már tetemeik felett az óriás madarak, a feketeruhás, levette a méretet róluik is...”

És láss csodát, mégis tetszik! A Cseve jópofa, normális levelekkel és válaszokkal, a cikkek pedig határozottan jók! Ugyan még csak párat olvastam el, de ez nagyon ígértes. Tény hogy más lett a lap érája, de az újak új szint hoztak,



és jól csinálják. Nálam a két top Uriel és GyZ. (bár azt nem értem, hogy kaphatott a Grincs 99-et... te jó égi!) Uriel hangulatos cikkeket ír, GyZ pedig szórakoztatókat. Mindkettő élvezet. (...) Hát-hát, lehet hogy tudnék még írni, de egyelőre asszem ennyi elég lesz. Minden jól, meg persze BUEK!:) \_under\_

„Hmmm. Hintaszéke nem hintázik, és kalapja orrára csúszva imitálja, legfőbb elfoglaltsága a tespedt semmittevés. Parkolóórához kötözött lova horkant, majd toppantva jelzi: Hé! Egy ssheriff nem alhat tétlenül hivatala előtt. Nyughass fehérsórány! Sarkantyúja már alig várja, hogy bőködhessen oldalad.”

ui.: „SZJVC: úgy néz ki mint egy profi bigámista, úgyhogy óva intem a jelenlegi feleségét.” emléxel? hhhjjjjjjjjjj azok a régi szép idők! És még azóta se láttam azt a stábfotót! Tegyel már légszi felre nekem egy 94/7-8-as számot mert egy-szer úgys eljövök érte! ui.: tudják egyáltalán a mai emberek, hogy mit is jelent: SzJVC?-)“

„Még mint a nosztalgia illatát hozza felé a szél! Hogy miért hihettek az akkori képeről, hogy profi?? ☺ Most meg ír fávágó... ☺ Összegyűrve élesztette az a plakát — talán egy kandalló tüzet. Senki sem tudja mi volt rajta, mára csak legendája él.” — Azt hiszi, táborítzék fejénél néha-néha, még felidézki jelentését a beavatott old man-ek...

Üdv kis fehér főnök és stábj! Vagyis Sheriff, és a segéd-sheriffek — maradjunk ennyiben!

Tegnap kaptam néhány mailt barátaitól, miszerint mindenképpen vegyem meg az 576-ot.

Mivel barátaim ismerik érdeklődési köröm, gondoltam az újság tetejébe van pucos-nékel. (Hhhhh...)

Továbbolvagatva a leveleket kiderült, hogy nem nénikről van szó lezser semiben, hanem most vissze! Én vagyok a Csevideben, vagy valaki vissyáé! a neveimel. Na mond má! 32 évesen bekerültem a Csevegőbe. Nagydolg? (Azóta már bekeretkeztem az oldalát. Itt lóg a falon.-:)) A munkaidő ment tovább, túl-éltünk egy Polgármesteri látogatást, meg volt a protokoll, elkattintottam néhány tucat fényképet, a digitálissal is készítettem néhány jpg-t, aztán idültam haza. Útközben véletlenül betérem egy újságozshoz, (több mint egy rohadó órát mászkáltam 4 pavilonon keresztül, mire az 5.-ben kaptam végre!) és megvettem a lapot. Csak azért, mert a borítója megtetszett. Haza érve leültem, és olvasgattam a bevezetőt. Nahát! Ilyen elképedett hangulatú írást már régen nem olvastam! Ilyet is tudsz?!) (Öregszel).

„A távolba mered, és régi emlékek képét pergeti szeme előtt. Megidézí ifjúságának féktelen hevé, — mosolya szája szélén jelzi, ő még nem érzi, hogy elérte volna a delelőt...”

Mindig megleps valamivel! Innen nyomtás a csevegő. Na ezért szeretem ezt az újságot! Mindig megtudok valami újat! Most Pl. a gilisztráról tudtam meg renge-

teg fontos infót! (Már elkezdtem gyűjteni „öket”, mármint a gilisztrákat!) És igen! Valóban az Én leveleim vannak ott! Majd' 4 hasáb! Majd egy egész oldal! (Igen, igen, igen! Ez az!) És vannak puccos nénik is! Köszike! Gondolom így volt Neked egyszerűbb. Nem kellett annyit írnod. (Karácsony előtt lógunk egy kicsit mi?) Na jó! Ha gondold, írhatjuk együtt a csevit.-:) Bár a kommentárod meglepett egy kicsit. :-)) El is küldtem az ügyvédemet. A fenébe!! És amikor kérdezte, hogy mi bajom van vele, megmutattam neki, amit írtál. Mégpedig, hogy rongyos 20%-ért elárulja az ügyfelét, aki valahol a barátja is volt. Erre megsértődött és azt mondta, hogy úgy beperel Téged, hogy 620 évig ingyen dolgozhatsz majd a lapnak, mire kifizeted a kamatokat. Aztán kezdetted a törlesztést. Igyekeztem megnyugtatlíni! Mondtam, hogy van elég bajod, mivel főszéri vagy, meg a Csevit is Te írod, és néha rep. szimekről is írnod kell, úgyhogy van elég bajod így is! És különben is beraktál a Csevide 4 hasábon. Annyit sikerült élnem, hogy hajlandó peren kívül megegyezni Veled. Mondanám a feltételeket!

1. Te és a stáb hozzájárultok, hogy előfizessék a lapra!  
2. Továbbra is így, vagy még jobban szerkeszítitek a lapot!  
„Ma nem volt kedve átküldeni a mászólagra társalgó felét. Kópott egyet félre a porba, aztán elfogadta annak, feléje nyújtott kezét. Kemény szorításában ott volt az üzenet: ne alkudozzon az, ki még egy perce hálálkodott! És ha ezek után, nem állná szavát: csizmája orrával rúgja szét v@l@t gát.”

Ha ezeket teljesítet, akkor elvan felejtve az a kis malőr. Na ismét hokszóra nyúltam. Be is fejezem. Még csak annyit úgy komolyan: elég régóta nem iszom alkoholt, de a szokásos kőlyökepszó adagomból 1-2 pohárral Rád, Rátok, és Akik közele állnak a szivetekhez egészségére fogok felhajtani, azon a szilveszteri éjszakán. (Ha így is megfelel.) Továbbá Kellemes Karácsonyi Ünnepeket, és kiemelkedő eredményekben gazdag boldog újévzedet kívánok az 576 stábjának, és családokat összes tagjainak! Maradok 4 hasábos tengeremély tisztellel! Sőreg István (Sir Lajhár)

„Az indiánok tudják, a tüzés-vízet szeretik a segítő szellemek. Kőlyökepszó, és szalmazás, ehhh! Whisky-csatában szerzett sebekre jelent gyógyírt a jókívánság!”

Szia Szjvc! (...) Most, hogy jobb kezekbe került az irányítás, rá mertem szállni magam, hogy Geronimo néven küldjelek idegyógyintézetbe, így vivva ki magamnak a világ legidegesítőbb embere címet... Namármost: szegény CoV-ot zaklattam mindig havonta kb. 10-20 levelel úgy, hogy fellettem neki kérdéseket, ő meg azt hitte, hogy ha megválaszolja őket, akkor egyszer csak kilyogok a kérdésekből, és nemcsak a szobahagyom... Hát tévedett, és szerintem én idegeltem ki annyira, hogy végül nem bírt tovább, és inkább kieszközölte a leváltását. Hát akkor most el is érkeztünk ahhoz a pillanathoz, mikor Te követ-

kezel ebben a kiképzésben, de remélem Te sokkal jobban fogod bírni, és téged nem kell leváltani egy ideig. Ezt már csak azért is mondom, mert most kezdelek/kezdünk csak igazán megszokni/megszerezni. Hát akkor közelíthatnek is a kérdések: -Hogy készül az újság? (nem kell annyira részletesen, elég címszavakban felvázolni a helyzetet. Erre a kérdésre a Cov nem válaszolt, úgyhogy Te próbáld meg, légszizl!)

„Ütonálló és indiánok csapdán átvergődve, az új programokat meghozza a postakocsi, mely szállítmányt, a válogatás és elosztás után kiadja szakértőinek elemzésre. Miután ő megállapítják, hogy mi a dörögés, papíra vetik a megadott számú karaktert, lőnek hozzá képeket, és ezt visszaviszik. A sheriff nekiáll, és elkezd kijavítani a főrmedvényeket, olykor-olykor előfordul már, hogy majdnem újra is írta azokat, (mert ha „vacakot” engedne ki kezei közül, akkor is rajta vernék el a port)... Ha úgy gondolja, hogy készen van, akkor átkerül az egész a grafikus asztalára, aki a firkálmányok köré rajzolja rémálmat. Amikor már ő is végzett, akkor következik a levilágító, majd a nyomda. Ezek után egyszer csak azon kapják magukat, hogy: „jé, a coyotok már megint az alkotásuk kottafüzeteiből dalolnak éjszaka a Hold felé!”

(...) Na, a Gy.Z. megin' nagyot alakított! Ilyen nagy máhát (nem szőszerint) még életemben nem láttam (csak múltkor a hűkörben...). Na, ha eddig hiányoltuk a tumorkor néhány cikkirő iránynyából, akkor ő, meg az Uriel és a KeFe (nem tudok WordPad-déltéemmet írni, mint már mondtam) biztos pótolják. Egyébként most szólt a tesóm (itt ül mellettem, és tanulja a fizikát. Tudvalevőleg a tesóm legjobb elfoglaltságai közé tartozik, hogy akkor jön le hangosan tanulni a nappaliba, mikor egy fontos „üzleti” levelet írok a kedvenc újságom főszerkesztőjének, és általában mikor éppen kitaláltam egy marha jó mondatot, akkor kérdez tőlem valami baromságot.

Ez az érzés, ismerős neki is, csak neki nem a tesója szokta megkavarni a gondolatait!

„Először, még tétovázott, hogy mit csináljon a gondolatkeverővel... Aztán a lehető legegyszerűbb megoldást választotta: lelőtte!” ☺

(...) Hű, most jutott eszembe, hogy nemtom' mennyire vagytok beleesve a legendás szeptemberi számba, de azért jó lenne, ha belekukkantanátok a novemberi szám „elköszönőjébe”, mer' körülbelül ez áll benne: „Mindannyiunk sajnálatára most elfogyott a SZEPTEMBERI 576...”- idézet vége. Lehet, hogy én nem értem meg zseniális gondolatokat, s csak így próbáljátok az idő múlását lelassítani, de nem novemberet kellett volna írni szeptember helyett? Ez csak egy kis gonoszkodás volt tőlem, de t'úgyis szűkében vagytok a gonoszkodásoknak, gondolom ne legyen má' hiányérzetetek!

„Tesztek szánta, hogy megtudja, az olvasók mennyire kapják fel fejüket

egy ekkora „minibakira”! Szerencséjükre kevesen, — már közel sem olyan égbekiáltó bűn, mint a júliusi számban volt bármí is! —, mert akik felkapták, azok üveges szemmel meredtek a vörösbén játszó naplementére...”

Háááát, úgy nézem, megin' dől belőlem a karakter, de nem baj, kibírjuk... Hehe, tők jó, hogy visszaraktátok a CS képregényt, nagyot dob a hangulaton. Ezeket egyébként ki rajzolja? Talán Martin? Vagy Te? Esetleg a Net-ről szeditek le?

„A préri szőlőttekét, semmit sem gyűlött jobban a felesleges szószaporításnál... Martin, az aranyosok gyöngyfény-szemű tudós prókátora, unalmas estéi egykedős már írta képregény történetéről... Meg kellene keresni, visszalapozni az első képregényhez, és elolvasni újra!”

(...) Nagyon szerencsés, hogy minden hónapban két nappal előbb jelentek meg, mer' nem kell egy egész hónapot várni a következő szám megjelenéséig. Mi lesz a végső megjelenési dátum? Engem abszolút nem zavar, ha a Csaviben csak a „mü” után írod le arról a véleményed, de az is igaz, hogy akkor nem kell keresgélni a levélben, hogy mire is céloztál utána, hanem egyszerre elolvashatjuk róla a kommentárodat.

Azért sem fogja kirádirózni, amit eddig írt! „Az első Cseviye után a csipőből tüzelő technikáját sokan kifogásolták, igaz, akkor szertelenül tüzelt mindenre, ami élt és mozgott, (fentebb írodott, neki estek, nem tehetett mást), és ezt csak (még ő is, mert egyébként más „harcmodorhoz” szokott!) nehezen viselték. (...)

Ja igen: itt én most össze-vissza fecsegtem mindent, de a sok marhaság mögött ott lapul az igazság, azazhogy én teljes mértékben mellettek állók és támogatók benneteket! Bár ebben a levelemben megpróbáltam rávilágítani néhány apró bakira, ezek mégsem annyira égők, hogy vérben forgó szemekkel rátok rontsunk néhány baltával/láncfűrészsel. De azért jó, hogy lehallottól róluk a lepel, és most ki tudjátok javítani őket. Őket? Nem is volt olyan sok! ☺)

„Kevesen tudták róla, hogy kóbor indiánok, egyszer még tomahawok (vagy csákány?) is akartak a fejébe állítani! Aztán az ősök intelmének ellenére, kalpját is kockáztatva megáltagotta a Topic-tavak vidékét is. Szétnézett és látta, hogy nincs érteleme keresgélnie ott bármit is. Mérgezett szellemek halott vidéke az! Hagyni kell őket, tomboljanak, ha akarnak, (b)olondlyukból bolondszei fűj”). Közben megtapasztalhatta azt is, hogy a kevés híba is nagyok sok, ha azokat szándékosan keresik!”

Na Szial! Geronimo U.i.: Sok szerencsét! Köszöni a többiek nevében is!

Ennyi fért Sheriff történeteiből az a havi csevegőbe. Ha tetszett, akár folytathatjuk, ha nem, akkor a feledés homályába merül — mint minden, ez is csak rajtatok múlik...

Sz. JVC.  
szjvc@576.hu





## FUR FIGHTERS

Érdekes ellentétet vonultat fel az Acclaim minden platformra megjelenő játéka a Fur Fighters. Hiszen a főhősök cuki kis szőrmók babák, akik nem álltanak fegyvert ragadni, és lehetnek ők bármennyire is csukik, de kegyetlenül meg fogják adni a világnak, amit érdemelnek. Illetve a világ azon részének, akik köztözködni mernek, mert ő főhősünk egy kiképzőcenter szerves tagsorába tartozik. Innen rabolja el a gonosz Viggio tábornok a csemete korban lévő állatkákat, hogy gigantikus méretű zsarolásba kezdjen. Nekünk meg végig kell ugrálni és lövöldözni ezt az amúgy nem éppen komoly hangvételre vett ügyességi / akció játékot.

## STUPID INVADERS



Franciaország baró hely. Ezt már sikerült a fejembe vésnem az évek során, hiszen az igazán emlékezetes címek, formabontó ötletek, és rendhagyó megvalósítású játékok szülőhazája is egyben. Jelen pillanatban a Xilam fejlesztőcsapatáról tárgyalunk, akik mondhatni egy az egyben lemásolták az azonos címmel szereplő rajzfilmsorozatot, és egy 4 CD hosszúságú kalandjátékot pakoltak le az Ubi Soft segítségével az asztalra. Van egy bájosan debil, sajátos, és tipikusan (rajz)filmes gegekre építő hangulata, hisz rengeteg benne a jó minőségű átvezetőmozi. A történet pedig azokról a Földre szakadt idegenekről szól, akik végre szeretnének hazajutni, ám az utolsó pillanatban mindig közbejön valami (szokás szerint)...



## QUAKE III - TEAM ARENA

A csak internetes játéokra tervezett Quake 3 is megkapta az első hivatalos kiegészítőlemezt Team Arena címmel, melyben meglepő módon az original változat vélelmezett hibáit, hiányosságait szándékozták javítani a készítők. Mivel mindenki másban tiszteli az ő first person shooter listénét, így nem akarok olyan hangzatos szavakkal élni, hogy ezzel a kis pakkal az id újra a csúcsra repíti a játékát, mert félok, hogy a CS, vagy UT fanok hada söpör el. Az biztos, hogy lesz benne 3 új játékmód és felvehető extra, 1 új fegyver, 12 pálya — amiknek a külön érdekessége, hogy bitang nagy nyílt területen játszódznak, így akár 64-en is lehet egyszerre nyomni — és a legnagyobb újítás a fragok pontokra való cserélése.

## KINGDOM UNDER FIRE



Egészen 2001-ig kellett várni a pillanatra, hogy egy koreai csapat — nevezetesen a Phantagram — fel tudja kavarni a játékok állóvizét, és a Kingdom Under Fire-rel egy hibrid programot előállítva, ellopkodja mindenki állát. Mert miről is van szó? Hát kéremszépen, nem kevesebbre tessék felkészülni, minthogy valósidejű stratégiai programot teccenek majd játszani, még hozzá RPG köntösben. Igen, igen. Valahogy úgy kéne elképzelni ezt az egész mókát, hogy adva legyen a piciny bázisunk, ahol építkezünk, fejlesztgetünk, majd elindulunk a karaktereinkkel. Betérünk egy barlangba, ahol már nem építkezünk, nem is fejlesztgetünk, hanem harcolgatunk. A'lá Diablo, vagy Baldur's Gate.

# TOPLISTÁK

### Angol eladási lista

1. WWTB A Millionaire (Eidos)
2. Champ. Manager 00/01 (Eidos)
3. C&C: Red Alert 2 (EA)
4. The Sims (EA)
5. The Sims: Livin it up (EA)

### USA eladási lista

1. The Sims (EA)
2. Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
3. WWTB A Millionaire 2nd (Disney)
4. The Sims: Livin Large (EA)
5. C&C: Red Alert 2 (EA)

### Demo letöltési lista

1. Diablo 2 (Havas)
2. Oni (Take 2)
3. Serious Sam (TBA)
4. Q3: Team Arena (Activision)
5. Fallout: Tactics (Interplay)

## A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldurs Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Icwind Dale (Interplay)
5. Heroes of Might & Magic III (3DO)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Age of Empires II (Microsoft)
8. Deus Ex (Eidos)
9. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
10. The Longest Journey (Funcom)



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

**FARLAP  
TOYS**



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

**4.999,-**

**SPAWN  
CLASSIC**

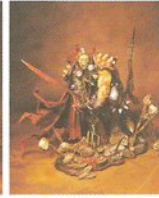
**4.999,-**



The Clown



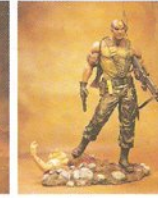
Malebolgia



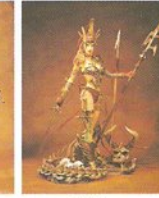
Medieval Spawn



Spawn 5



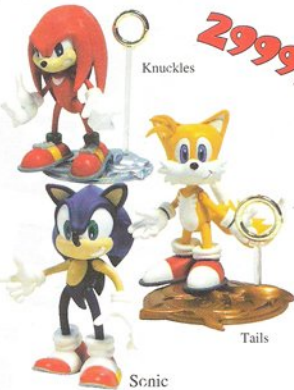
Al Simmons



Tiffany

**SONIC  
ADVENTURE**

**2.999,-**



Knuckles

Tails

Sonic

**3.999,-**  
**TACTICAL ESPIONAGE ACTION FIGURES  
METAL GEAR  
SOLID**

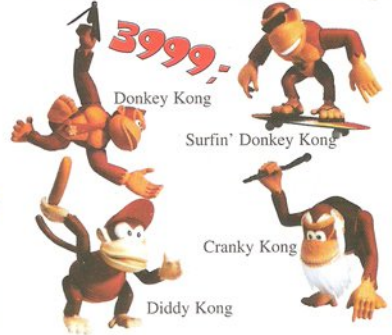


Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis Sniper Wolf

Solid Snake Meryl Silverburgh Vulcan Raven Ninja

**DONKEY KONG**

**3.999,-**



Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong

**DANGER  
GIRL**

**3.999,-**



Abbey Chase

Natalia Kastle

Major Maxim

Sydney Savage

**3.999,-**  
**STREET FIGHTER  
ACTION FIGURES**



Blanka

Cammy

Alex

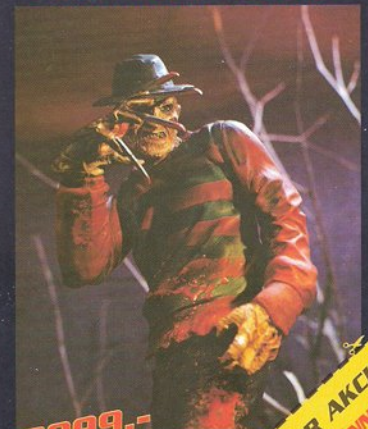
Vega

Ken

Ryu

Teljes figura választékunkat megtalálod boltjainkban és a [www.576.hu](http://www.576.hu) honlapunkon.

**FREDDY KRUEGER  
AKCIÓ  
JANUÁR 15-TŐL  
FEBRUÁR 15-IG**



**3.999,-  
HELYETT  
2.222,-**  
**FREDDY KRUEGER AKCIÓ!  
CSAK AKCIÓS SZELVÉNYEL  
ÉRVÉNYES!**



# MOST MÁR **NÉGY** HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

# 576<sup>KByte</sup>

## 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

NINTENDO<sup>64</sup>  
NN



NINTENDO<sup>64</sup>  
NN

PC  
CD  
ROM



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

Dreamcast™

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



SEGA™



COLOR  
GAME BOY



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