

PROJECT EDEN, POOL OF RADIANCE, CODENAME OUTBREAK, FI 2001, PATRICIAN II, STRONGHOLD, ZOO TYCOON

# 576

KByte

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

S.W.I.N.E.  
exkluzív bemutató



## THRONE OF DARKNESS



KI AZ A KUROSAWA?

Ára: 796,- Ft

2001. NOVEMBER #127







**Ú**gy vélem, e havi vezetőnk első sora minden vérbeli PC játékos szívét megdobogtatja: nagyon olybá tűnik, hogy a karácsony előtti játékdömping az idén a vártnál is korábban kezdődött el.

Alig egy hónappal ezelőtt még panaszkodtam, hogy minden anyag az utolsó pillanatban szakadt a nyakunkba, és örült rohanás közepette sikerült csak időben befejeznünk a magazin októberi számát. A helyzet novemberre gyökeresen megváltozott: sorra jöttek az ígéretnél ígéletesebb címek, a várva várt játékok, és jönnek még most is, amikor kénytelen-kelletlen már le kellett zárunk az aktuális számot. Már most annyi anyag van a szerkesztőség polcain, amivel megtölthetnénk a karácsonyi KByte-ot, és csak jönnek, csak jönnek — ilyenkor tűnik igazán kevésnek az újság vége felé leledző „következő havi ajánló”, és remélem, nem árulok el nagy titkot, ha fellebbentek még néhány igencsak vonzó címet a decemberi tartalomról: Civilization III, 4X4 Evolution 2, Rally Trophy, Empire Earth... És hol van még a decemberi lapzárta...!

De hogy egy kicsit aktuálisabb hangot üssünk meg: e számunk is bővelkedik a jobbnál jobb ingyencségeken. A nagyon-nagyon beharangozott, gyanús-titikos Eidos sikervárományos e havi kedvencünké avanszált, jóllehet, erős holtverseny volt közte, és a többi igazán nivós cucc között. GyZ alaposan kiemelte a témát, és olyan belemerülten ecsetelgette nekünk a progi finomságait, hogy még a cipője talpát is sikerült odakaparnia a szerkesztőség böhöm cserépkályhájára. Megjött végre a nagy klasszikus, a Pool of Radiance folytatása is, mely a vártnál jócskán visszafogottabb reakciókat váltott ki belőlünk. Némi kárpótlást jelentett a városstromokra kihegyezett Stronghold, és az überjapán Throne of Darkness — de igazándiból csak a Zoo Tycoon láttán esett le az állunk.

Mindezt csak tetézte az, hogy egy szép, derűs napon a Stormregion fejlesztőgárda egyik oszlopos tagja megkeresett minket, lenne-e kedvünk nagy hirtelen letesztelni a már nagyon várt S.W.I.N.E.-t. Mi persze egyből rájuk szabadítottuk Balage-t, aki azóta oda is költözött hozzájuk, lévén az egész csapatot ismeri homályba vesző gyermekora óta. Szóval van interjú, meg exkluzívítás, meg nagy nyereményjáték is, és csak annyit fűzhetek hozzá: tényleg le a kalappal a magyar srácok előtt. Sportrajongók se aggódjanak, a múlt hónapban bemutatásra került FA Premier League Manager legnagyobb rivalisa, a Championship Manager idei kiadása is menetrendszerűen befutott, de ha még ez sem lenne elég, akkor nekik javasolom az F1 2001-et, kikapcsolódás gyanánt. Egy új rovat is született, amely talán állandósul is, bár a dolog ezen része sokkal inkább múlik a hazai disztribútorokon, mint rajtunk: a Lokalizált Játékok címen futó rovat a „magyarított” gamékkal foglalkozik — e számunkban egy kisbse csoportra való sikerült kiemelni belőlük. Ne feledkezzünk meg a Virgin hányattatott sorsú Codename Outbreakjéről sem, vagy a vártnál gyengébbre sikerült Evil Twinről sem — de itt figyelj a régi-régi klasszikus, a Patricia második epizódjának elképesztő mélységekbe merülő ismertetője is.

Más.

Úgy látszik, kedves levélírógató olvasóink is kezdik megemberelni magukat végre: rengeteg emilt kaptunk. E havi Csevegőnk mégis valamelyest rendellenesre sikerült — megpróbáltam ugyanis néhány olyan levelet kiemelni, amelyek tartalmukban, vagy mondandójukban érdekesebbek lehetnek a számotokra. Van közte anyázás is, meg dicséret is, de még így sem fért be annyi, amennyit szerettem volna.

Sebaj, majd jövő hónapban!

Rengeteg válasz érkezett a Commandos 2 játékra is — aki kimaradt a nyereményosztásból, az se izguljon, mert most aztán akad megpályázni való bőven.

Szóval ti csak dőljetek hátra, olvassatok, emilezettek, küldjétek a válaszókat, és ki tudja, talán karácsonyra a ti fátkok alatt is ott figyel majd egy S.W.I.N.E. CD. De ha nem is, egy 576 KByte biztosan.

Varga Balázs

Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

**Commandos 2 posztert** nyertek: *Bredán Máté (Budapest), Farkas Gábor (Szekszárd), Ladányi Ákos (Gyula), Jancsó Balázs (Pásztó), Elek Zoltán (Pölgár), Gyöngyösi Nándor (Peremarton), Balogh József (Gesztérd), Forró Ádám (Komárom), Récz Attila (Szombathely), Kincsem Dávid (Kazincbarcika)*

**Commandos 2 PC-CDROM**-ot nyert: *Veréb Szabolcs (Nyíregyháza)*

Nyereményeiket postán küldjük!

2001.  
november

<b>Bevezető</b>	2
<b>Tartalom</b>	2

### HÍREK, ELŐZETESEK

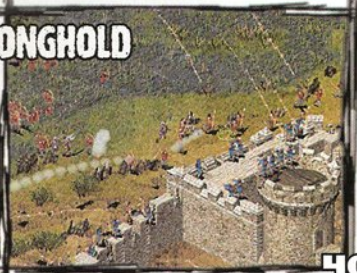
<b>Hírek</b>	4
<b>Heroes of Might &amp; Magic IV</b>	10
<b>Arx Fatalis</b>	12
<b>Duality</b>	14

### ISMERTETŐK

<b>Project Eden</b>	16
<b>Evil Twin</b>	22
<b>Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor</b>	26



**STRONGHOLD**



40

30

**SWINE**



**ZOO TYCOON**



66



# TARTALOM

## CHEATEK

Codename Outbreak	30
Stronghold	36
Throne of Darkness	40
Urmunka: Morbus Gravis	44
World War 3: Black Gold	52
Dead War	56
Proteccion 2	60
Manapoly Tycoon	62
Worm Tycoon	64
Zoo Tycoon	65
Championship Manager Season 2001/2002	66
F1 2001	68

## CHEATEK, EGYEBEK

30		
36	Lokalizált Játékok	74
40	Kult Játékok: The Incredible Machine	76
44	Visszatekintő	78
52	Cinkelt lapok	82
56	Hardver Teszt: Titan processzorhűtők	84
60	HardWARE	86
62	SzösszeNET	88
64	A hónap dumája	90
65	A hónap bukása: Hot Wheels Mechanix	91
66	Csevegő	92
68	Decemberi ajánló	96
70	Toplisták	96

POOL OF RADIANCE

F1 2001

PROJECT EDEN

16

CODENAME OUTBREAK

36

70

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

Szerkeszti: 576 Team

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

Tördelés: Soltész Tamás

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

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

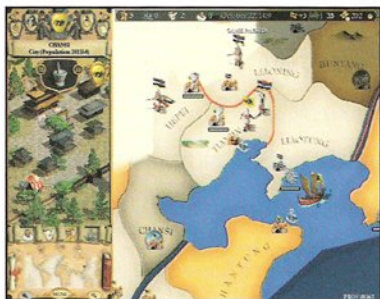


## EUROPA UNIVERSALIS 2 Ubisoft/Paradox Entertainment [www.europa-universalis.com/eu2.asp](http://www.europa-universalis.com/eu2.asp)

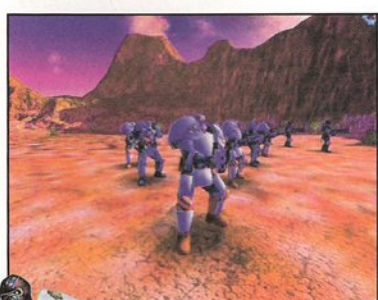
Nemrégiben egész meglepő sikerrel kavarta fel a PC-s játékipiac csendes állóvizét egy Europa Universalis nevezetű RTS: komplexitásával, kiforrottságával kiemelt helyet vívott ki magának a rajongók szívében (tényleg nem azért mondom, de épp ezen számunkban írunk a játék lokalizált változatáról).

Mi hát a következő lépés egy ilyen esetben? Természetesen készítsünk folytatást! Vegyük például a Jeanne D'Arc és Napoleon közti időszakot (a fő kampány 1419-1820-ig tart); javítsunk a diplomácia, kereskedelem, hadviselés rendszerén; fejlesszük a grafikát (ezúttal akár 1280x1024-ben is nyomhatjuk), a zenét, a hangokat, a kezelést. Növeljük tovább az eddig is nagy számokat (azt szeretik a népek!): 180 választható ország, 120 új provincia — köztük olyan újdonságok, mint Kína, Zimbabwe, vagy a Cherokee törzsek területe (!) —, sőt, adjuk a játékos kezébe az eszközöket, hogy saját maga tervezhesse meg országát és a vidéket. Ahogy láthatjuk, a fejlesztők tényleg kitesznek magukért... Naggyon impresszív!

Megjelenés: 2002. Q1



## MUTANT CHRONICLES: WARZONE ONLINE Paradox Entertainment [warzone.paradoxplaza.com](http://warzone.paradoxplaza.com)



Na, ha valaki nem tudná, a Mutant Chronicles eredetileg egy táblás játék: nagyjából annyit elég tudni róla, hogy a messiás jövőben játszódik, amikor is az emberi faj, és a Setét Légio vívják globális háborújukat.

Mint neve is mutatja, a Warzone csak és kizárólag multiplayer játékmódra kiélezve készült: afféle 3D RTS, akció és taktika kombinációja. A képeket elnézve a látvány már most lenyűgöző — nem is beszélve arról, hogy lesz itt mindenféle dinamikus időjárás: eső, hó, köd, vihar, villámles, amik jelentős kihívással lesznek a

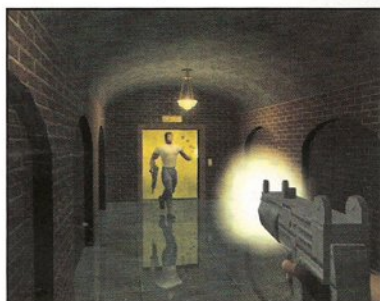
játékmenetre. Szakadó esőben a nehéz egységek lassabban mozognak, ködben csökken a látótávolság, északotbbi. A full 3D-s játék alapjául egy saját fejlesztésű engine, a Valpurgius szolgál, segítségével még a táj felszínét is deformálhatjuk harc közben. A Warzone Online-t egyszerre fejlesztik X-Boxra és PC-re, de tervezik a PS2 verzió elkészítését is.

Megjelenés: 2002. Q1

## THE UNDERWORLD: CRIME DOES PAY Phoenix Entertainment [www.underworldgame.com](http://www.underworldgame.com)

A bűnözéssel foglalkozó játékok mindig is kitüntetett figyelmet érdemeltek nálam — talán azért, mert elég zúros környéken nőttem fel, hahaha... Már a címe is mutatja, hogy az Underworldben bizony nem kis helyes tapsi-hapik teregetésével kell foglalatkoskodnunk: sokkal inkább maroknyi bűnbandánk hatalmas bünszervezetté váló fejlesztése lesz a feladat ebben a 3D RTS, RPG, FPS kombinációban.

Az Underworldben a bűnözés minden formája helyet kapott: lopás, gyilkosság, rablás egyaránt a feladatunk lesz, ugyanakkor hatalmunk növekedésével miránk három alfőnökeink kinevezése, kiképzése, skilljeik, képzettségük, fegyvereik, fel-



szereleik kiválasztása is.

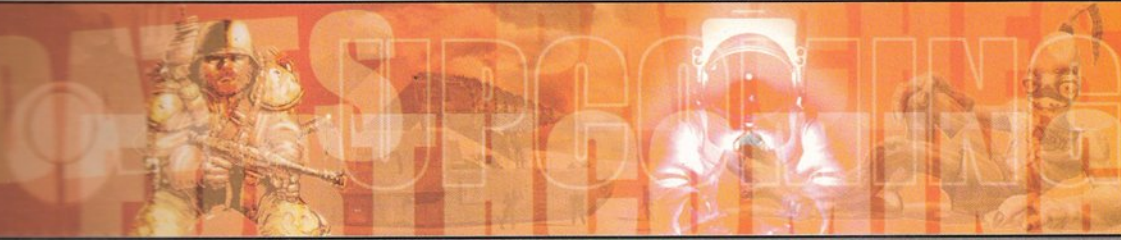
Ugyanakkor gondot kell fordítanunk bandák menedzselésére is: utasíthatjuk csapatunkat, hogy kikémleljék a rivális bandákat, vagy akár arra is, hogy valamilyen legális fedőtevékenységbe kezdjenek. De még ezen feladatok ellátása közepette is bármikor átválthatunk 3<sup>rd</sup> person nézetre, és máris az utcán találhatjuk magunkat: és lehetünk bármilyen nagy főnökök, a



lehetőség mindig adott, hogy mi végezzük ki a rivális banda fejét! A játék site-ján oldalon át vesézik ki a számtalan lehetőséget, amit ez a játék kínál nekünk: és azt kell mondjam, az Underworld igen jó eséllyel bír arra, hogy némileg megreformálja a játékipiacot.

Megjelenés: 2002.





**THE TROMA PROJECT**  
 Zuxxez Entertainment/Nekrossoft  
[www.zuxxez.com](http://www.zuxxez.com)

"Troma" fejlesztés után hamarosan kész a világ első un-PC PC játéka — nemcsak Troma Project reklámszövege. Megjelenés időpontja: un-PC = politikailag NEM korrekt; PC = Személyi számítógép, hm. Nem is csodálom, ha néhány okból kifolyólag nem igazán sikerült tisztázni a Troma univerzum mibenlétét (ez afféle média örület, asszem, inkább komolyabban érdekel, az nézze meg a [www.troma.com](http://www.troma.com)-ot), egy

személyes látás: a fejlesztés számára a Troma egy elrettentő, szörnyű, szexuálisan szociálisan — végülis a világ nem a Troma szociális, bulimia, a Troma a Troma. Szociális, bulimia, a Troma a Troma. Szociális, bulimia, a Troma a Troma. Szociális, bulimia, a Troma a Troma.



hogy a német hatóságok (leginkább az USK) már jó ideje huzavonáznak a kiadóval: csökkentse a brutalitást és az obszcenitást ebben a 7 fejezetre, és fejezetenként több mint tíz 10 küldetésre épülő, körökre osztott stratégiában. A végső megoldást három különböző verzió (más-más durvasági szinttel) jelentette, melyeket három különböző cég disztributál. Már csak a felhajtás miatt is érdemes lesz egy próbát tennünk a Troma Projecttel, de van itt még egy pár húzóerő: az átvezető animokban

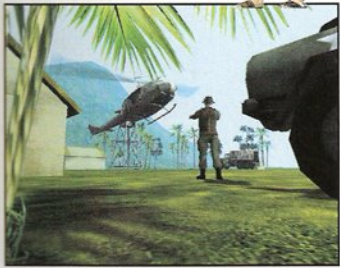


olyan személyiségek fordulnak elő, mint a Motörheades Lemmy, vagy a SouthPark készítői, a játék zenéjét pedig olyan neves metál bandák szereztek, mint a Nevomore, vagy a Loose Nuts. Kíváncsiágunk határtalan.

Megjelenés: 2001. Q4

**CALL SIGN: CHARLIE**  
 Outsider Development  
[www.outsiderdevelopment.sk/](http://www.outsiderdevelopment.sk/)

Van egy újabb háborús FPS — igaz, a helyszín ezúttal a közelmúltban közeledik, mégpedig az oly sokat vitatott vietnami háború. De nem is sem kell lennie, hogy ez a játék is csapatalapú: egy bizonyos zónáspakást kell irányításunk alá vonnunk, és minden véghezvinni az übertitkos missziókat — persze az ideológiai konfliktus mögött! Tíz évvel ezelőtti játékról lévén szó, nem feledekezünk meg a realitási hányados értékét igen csak növelő technológiai fejlesztéseiről, járművekről, helyszínekről sem —



Call Sign: Charlie mindenképpen érdekes. A játékot az Outsider Development fejlesztésével, a Deforce 3-ra készítették, ami egy realitási hányados értékét igen csak növelő technológiai fejlesztéseiről, járművekről, helyszínekről sem —



Megjelenés: 2003. Q2

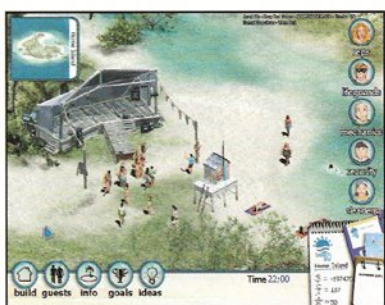
**BEACH LIFE**  
 Eidos/Deep Red  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

Se szeri, se száma a különböző gazdasági folyamatok, egységek, szférák szimulálásának — elég, ha csak a közelmúlt kínálatára vetünk egy röpke pillantást: Fast Food Tycoon, Ski Resort Tycoon, Rockmanager, vagy az épp e számunkban bemutatásra kerülő Zoo Tycoon, Moon Tycoon, Monopoly Tycoon.

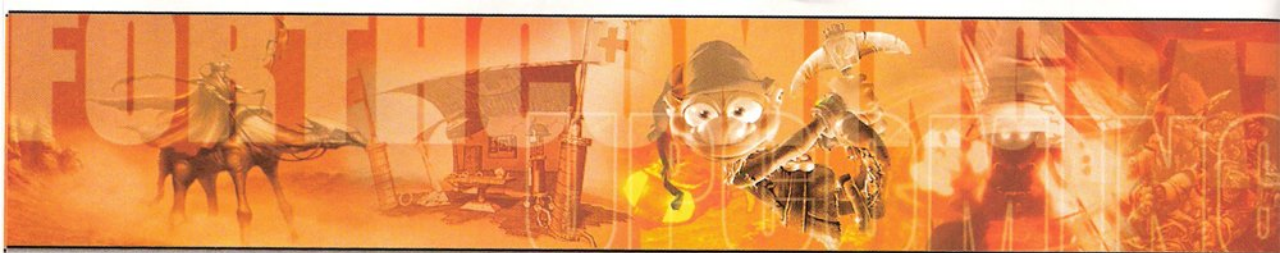
A Deep Red csapata egy mindezidáig kiaknázatlan terület szimulálására épülő program fejlesztésén dolgozik, melynek témája: a hálidéj! Adott egy egzotikus, minden-turista-álma üdülőhely — és persze a mi feladatunk lesz felvirágoztatni.

Erre rengeteg eszköz és lehetőség rendelkezésünkre is áll majd: szállodák, bárók, klubok, partik és vízi sportok — hadd ne soroljam tovább. Sikeres ténykedésünk esetén afféle Simses románcok köthetnek, de olyan problémákkal is szembekerülhetünk, mint a természeti csapások, az ételmérgezés, vagy a szűnyogok hada. Szóval Tycoon, Theme rajongók: irány Ibiza — homok, napfény, monokinis csajok, kóla, ropi, jó hangulat.

Megjelenés: 2002. nyár







## ATMA: THE MYTHIC LIGHT OF INDIA

4D Games

[www.4dgames.com](http://www.4dgames.com)

Manapság nagy divat egy-egy nagyobb sikert elkönyvelt játék engine-jét licenszelve belefogni újabb programok fejlesztésébe. A végeredmény a legtöbb esetben nem is más, mint az adott grafikai motor eredeti tulajdonosának klónja — persze mint mindig, ez alól is van kivétel, lásd a Quake 3 engine-t használó American McGee's Alice-t.

Ezen tendenciát üdvözlendő az Iowa-i illetőségű Vinyak 4D Games meg-

vásárolta az Epic Unreal Warfare motorját, és belekezdett a sejtelmes című Atma: The Mythic Light of India fejlesztésébe.

Az Atma az ősi, mítikus ködbe burkoló Indiába repít vissza minket — de az Unreal engine jelenléte ne tévesszen meg



senkit: a készítőк bevallásuk szerint a Myst sorozat által lefektetett műfaj sajátosságok nyomdokain kívánnak haladni. Pörgő akció helyett inkább az agysejteket próbára tevő feladványok, rejtvények lesznek a főbb jellemzőк. És persze az igen impresszív látvány, hiszen az FPS-ekre oly jellemző gyors játékmenet hiányában az engine nincs leterhelve, így adott a lehetőség a karakterek, environmentek részletesebb, nagyobb

poligonszámú ki-telezésére — ajakszinkronizáció, hatalmasterek, miázmas. A fejlesztés jelenlegi állása szerint az Atma akár fél éven belül világot is láthatna — amennyiben minél előbb sikerül kiadót találni.

Megjelenés: 2002. Q2



## CHROME Techland

[www.techlandsoft.com](http://www.techlandsoft.com)

A lengyel illetőségű Techland Software neve minden bizonnyal ismerős lehet azoknak, akik gyűjteményükben tudhatják a Crime Cities nevű opuszt.

A maréknyi csapat ezúttal egy FPS fejlesztésébe vágta a fejszét: a Chrome egy távoli csillagrendszer kolonizált planetáin játszódik, ahol is egy csillagközi fejdadász bőrébe bújva kell ténykednünk. A mostanában oly divatos lopakodós, sniperkedős alapokra épülő játékban a Deus Ex-hez hasonlatos skillrendszerben fejlődik majd hősünk.

A fejlesztők 10 különböző helyszín prezentálását tervezik, úgymint: esőerdő, futurisztikus katonai bázisok, bányák, űrállomások, holdfelszín, stb.

A Techlandos srákok esküsznek, hogy eddig soha nem látott karakter-, és járműfizika, nyílt terek, realisztikus effektek lesznek a Chrome ficsőrei, de számíthatunk afféle cyberpunkos implantátumokra is, sőt: állítólag egy nagyon-nagyon forradalmi multiplayer mód is lesz.

És természetesen fegyverek és felszerelések egész garadája vár majd ránk, ahogy az már lenni szokott. Az, hogy az EON a Crime Cities után bevállalja-e a program publikálását, egyelőre kérdéses.

Megjelenés: 2002. tavasz



## CHASER

Fishtank Interactive/Cauldron

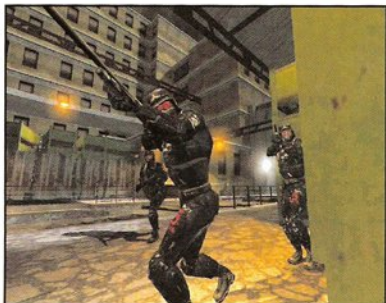
[www.fishtankgames.de](http://www.fishtankgames.de)

Jóllehet, a Chaser szerepelt már ECTS hírek sorában, ám végre napvilágot láttak az első in-game screenshotsok — ezen esemény alkalmából prezentáljuk nektek újítást ez a felettebb ígéretes játékot. Ha valaki esetleg nem emlékezne: a Chaser egy FPS, mégpedig az a fajta, amelyik az agyatlan akció helyett a feladványok, lopakodás, és izgalmas történetvezetés előnyei alapoz. Afféle science fiction kémtörténet: főhősünk egy baleset folytán elveszti

emlékeit, majd amikor egyre forróbbá válik lába alatt a talaj, úgy dönt, ideje utánanézni, miért is akarja a világ majd minden rendvédelmi szerve (na meg persze az alvilág szervezetei is) tálcan látni a fejét.

Azt már eddig is tudtuk, hogy a prezentáció nem mindennapi lesz, hiszen a korai screenshotsok, és a technikai demó igen meggyőző volt — de hogy mindezt a játék folyamán is vissza tudják adni? Hát kérem — MOST tessék idepislantani néhányat a képekre —, a válaszom: igen!

Megjelenés: 2002. Q4



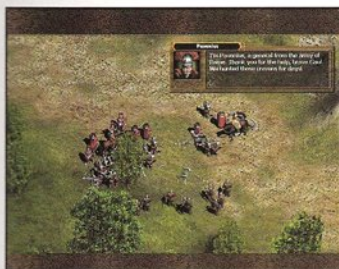


**THE DRUID KING**  
Haemimont Games

[www.haemimont.com/druidking/](http://www.haemimont.com/druidking/)

A Haemimont Games neve ismerős lehet mindenk számára, aki játszottak a Total War: The Burden of Crown című 1999-ban megjelent RTS-vel. Az írókúlművei a hamarosan megjelenésre kerülő The Druid King munkaszerzői játékokat írták.

A The Druid King szellemi gyökere a hagyományos RTS játékokkal: a készítőik megpróbálták minél több elemet és szerepjáték elemet megőrizni a programban, és elvonatkoztatni az egy map-egy játékos iránti szokástól. Úgyak, mi is lehet hát vorozóvá sző-



munkra a The Druid Kinget: először is a hatalmas, bejárható világ, ahol tetszésünk szerint navigálhatunk a térképek között; hősök által kommandírozott hadseregek; áldozati mágia (finom!); gyönyörű és részletes megjelenítés (akár 100.000 pixel, 5.000 egység egyetlen mapen), és persze pályaszerkesztő. RTS rajongóknak, és a kelta mondavilág iránt érdeklődőknek szigorúan kötelező darab — lesz. Hamarosan.

Megjelenés: 2002. Q1



**BATTLEFIELD 1942**  
Electronic Arts/Digital Illusions

[www.dice.se](http://www.dice.se)



Emlékeztek még a Codename Eagle nevezetű, II. Világháborús FPS-re? Nos, az említett játékot elkövető svéd fejlesztőcsapat ezúttal sem képes elszakadni kedvenc témájától: így a Battlefield 1942 sem más, mint egy világháborús Firts Person Shooter. A Digital Illusion is beáll a sorba, olybá tűnik: hiszen a koncepció szerint a játék egy multiplayer központú, csapatjátéka épülő (és persze járműveket felvonultató) anyag-nak ígérkezik, a la Counter-Strike. Azért lesz egyjátékos mód is, ahol négy fő helyszínen

(Csendes-Óceáni hadszíntér, Kelet-, és Nyugat-Európa, Észak-Afrika), brit, amerikai, orosz, német, illetve japán mundérbán küzdheti végig magát az egyszerű jüzer Sztálingrádtól Iwo Jimaig. Operation Flashpoint rajongók számára nagyon impresszív lehet a játékban vezethető járművek száma: 3 különböző repülő, 5 féle hajó, tankok, dzsippek — összesen 32 járgányba pattanhatunk majd be. Jólehet, a program már alpha állapotban leledzik, a fejlesztők nem akarják elsietni a megjelenést, így jövő tavaszig még polirozzák egy kicsit.

Megjelenés: 2002. tavasz

**SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER**

Take 2 Interactive/Croteam

[www.croteam.com](http://www.croteam.com)

Amikor egy éve megjelent Serious Samet sokan azért szerették annyira, mert újra életet leheltek az ós-Doom életérzésbe: csak menni kellett, nem törődni semmivel, és széttrancsírozni minden utunkba kerülő szörnyemutat.

Csak nem így, ezért nem szerették.

És így történt, hogy a Croteam továbbra sem jött, és keményebben dolgoznak, hogy a Serious Sam a legújabb verziójáig meg az idén szombatig pályára kerülhessen.

A játék világában mit sem változott, leginkább a karakterekről van szó, amelyek az egész fejlesztésnek köszönhetőek.



nagyobb interaktivitással bíró környezet, az egyiptomi terep lecserélése illetve bővítése: az új helyszínek között lesz például azték hangulatot árasztó terep fűvel, fával, épületekkel, külső-belső helyszínekkel egyaránt. Kapunk három új fegyvert (láncfűrész, lángszóró, és még egy, de az a titok) és hét új ellenfelet is, valamint egy új deathmatch játékmódot a 12 single-player küldetés mellé.

A készítőik esküdnek, hogy az új epizód is tömve lesz easter egg-ekkel (ez a különböző programokban elrejtett poénok neve) — nos, aki mit sem áhit jobban, mint egy saját kis mézszárszékét a monitorja képernyőjére, az készüljön!



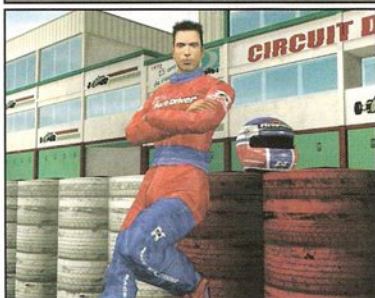
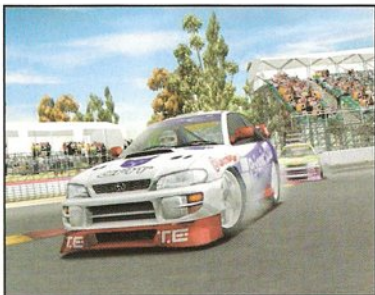
Megjelenés: 2001. Q4



## TOCA RACE DRIVER Codemasters

[www.codemasters.com/racedriver](http://www.codemasters.com/racedriver)

A Codemasters újra előveszi a Colin McRae melletti másik ütős autós címét, a TOCA-t: szokás szerint minden javítanak egy kicsit — jobb vezetési élmény, fejlesztett mesterséges intelligencia, és egy vadonat új fizikai szisztéma. Ez a FEM — Finite Element Modelling sérülési rendszer, amely szimulálja az autók struktúrájának deformációját, kiszámolja, hogy ütközés esetén kívül-belül mennyire károsodjon járművünk, csavarodjon, tőnjön-e a kasznit, ez a rendszer mindezt még nem került bemutatásra, de állítólag nagyon valóságosá teszi a karambolokat.



A Colin legújabb epizódjához hasonlóan nagy hangsúlyt fektetnek a karrier építésének személyessé tételére, ezzel is növelve a játék atmoszféráját — Ryan McKane pilóta bőrébe bújva építhetjük karrierünket a tesztpilótai posztól potenciális világbajnokig.

A fejlesztők keményen dolgoznak azon is, hogy a TOCA hanghatásai a lehető legrealisztikusabbak legyenek: e célból egy akusztikailag speciálisan kialakított stúdióban vették fel a különböző autók motorhangjait — szóval, hogy stílszerűek maradjunk: a TOCA Race Driver „harapni” fog.

Megjelenés: 2002. június

## QUAKE 4 Activision/Id Software

[www.idsoftware.com](http://www.idsoftware.com)

Nem kamu, nem kacsa — az Activision hivatalosan is bejelentette, hogy ezúttal is védőszárnyai alá veszi az Id Software legújabb Quake opuszát, amely a rendkívül meglepő és frappáns Quake 4 címet viseli. Túl sok információ mindazonáltal most sem került nyilvánosságra: annyit azért lehet tudni, hogy a fejlesztésben szervesen részt vesz a Raven Software, akinek többek közt a Star Trek: Elite Force-ot és a Soldier of Fortune-t is köszönhetjük, és a program a legújabb fejlesztésű Id Software engine-t, az új Doom 3 motort használja majd.



A készítőik leginkább a Quake 2 oly népszerű hangulatát, filmingjét szeretnék visszaidézni — ennek megfelelően erős hangsúlyt fektetnek a single player mód dominanciájára, és afféle Matrix-szerű effekteteket is terveznek. A megjelenés totálisan bizonytalan, hiszen még maga az engine sincs teljesen kész, így képek sajnos még nincsenek, de álljon itt egy igen barátságos figura — csak hogy egy kicsit megidézzük a játék majdani hangulatát. Stroggs rula!

Megjelenés: majd valamikor...

## FALCONE: INTO THE MAELSTROM Virgin/Darkworks

[www.vie.co.uk](http://www.vie.co.uk)

Már régebben is irigykedve néztem a Maelstrom készültéről szóló híreket: az „új generációs FPS arcade action”-ként titulált játék ugyanis mindeztáig úgy tűnt, elkerült a PC piacot, és csak az új generációs konzolokra jelenik meg. Ám megtört a jég, és ezúttal mi sem maradunk ki az áldásból. Lássuk:

A játék során őrkalózként kell tevékenykednünk: de nem elég azonban légi harcban elfogni a kereskedőhajókat — ha egyszer a fedélzeten vagyunk, ott már bizonyos test-test ellen kell legyőzni az ellenállást! Mint látható tehát, a Maelstrom a spaceshooterek és az FPS-ek előnyeit igyekszik ötvözni, némi RPG fűszerezéssel, hiszen csapatjaink speciál-



zálódnak, így ki hackerként, ki robbantási szakértőként tevékenykedik a minél nagyobb zsákmány megszerzésének érdekében.

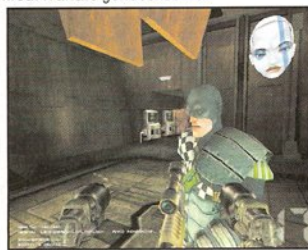
A játék 20 egyjátékos küldetést kínál: a sztorira nem lesz panasz, hiszen a Judge Dredd képregény írója, Robbie Morrison neve félmjelzi azt. Lesz 5 multi térkép is, hiszen ez azért manapság elengedhetetlen.

A látványra sem mondhatunk rosszat, hiszen a legújabb Unreal engine, az Unreal Warfare gondoskodik a megjelenítésről,

a karakterek dizájnját pedig egy igen hozzáértő emberre, a

Batman és a Judge Dredd rajzolójára, Jim Murray-re bízta. Nem semmi...

Megjelenés: 2002.





## WARLORDS BATTLECRY 2 Ubisoft/Strategic Studies Group [www.ssg.com.au/wbc2/](http://www.ssg.com.au/wbc2/)



A fenti címben leledző „2”-es szám ne tévesszen meg senkit: hisz minden valaminek a stratégia rajongó jól tudja, hogy a Warlords sorozat indulása bizony jóval a Battlecry megjelenése előtt keltezhető. Mégis a Battlecry volt az, amely haladva a korral, jóval fejlet-

ttebb grafikával, és folytonos, nem körökre osztott játékmennel örvendeztet meg minket (az már más kérdés, hogy a 2D megjelenítés ekkoriban már minden túlhaladottnak volt nevezhető). Immáron javában folyik a folytatás fejlesztése is, mely meglepő: Warlords Battlecry 2 néven.

Érdegy, hogy újul-e nekünk? Lássuk csak: immáron full 3D-ben érkezik a sereg, 12 választható nép (természetesen más-más technológiákkal és építőkkel, egységekkel), több mint 100 varázslat a tűzalapúaktól a varázslatokig, mintegy 140 különböző fantasy egység.

Központok tapasztalati pontokat gyűjtenek, a nyersanyag gyűjtögetést pedig mindig háttérbe szorítják a harc kedvéért, és még sorolhatnánk.

Természetesen nem feledkezhetünk meg a Warlordsra oly jellemző

hasonlóan: 12 választható híd-faj, 13 híd-ostály, összesen 100 varázslat és 100 varázsló — megannyi új, új technológiát megjelenít a játék is, a különféle harc közben megközelíthető varázslók, varázslók.



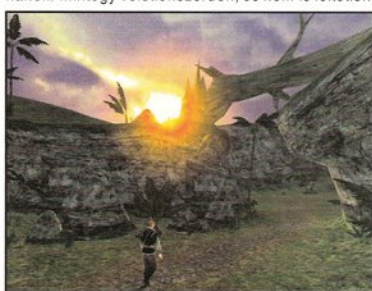
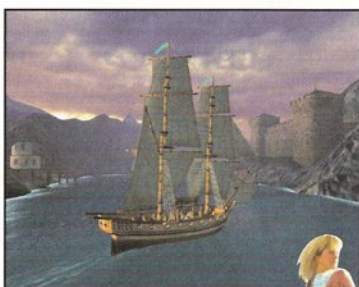
Megjelenés: 2002. Q1

## SEA DOGS 2 Bethesda Softworks/Akella [www.akella.com/seadogs2](http://www.akella.com/seadogs2)

Minden bizonnyal sokan emlékeznek még a nem is olyan régen megjelent Sea Dogsra: ez afféle kalóz-szimulátor volt, amelyben egy feltörekvő fiatal tengerész bőrbe bújva kellett majdnai tengeri ördög ázsionkat kiépitni.

Jóllehet, a Sea Dogs nem aratott elsőpró sikert, az Akella programozói még mindig látnak fantáziát a témában: így már készül is a folytatás, melyre nem áttalották már előzetesen is ráaggatni az RPG-3D akció műfaji jelzőt.

A játék sztorija nem kapcsolódik közvetlenül az előző részhez, de egyes karakterek itt is megjelennek majd. A legfontosabb változás azonban az, hogy karakterünk ezúttal tényleg ott köthet ki és szállhat partra, ahol csak akar — megkötések nélkül, valamint a játék állítólagos quest-generátora, amely az újrátjátszhatósági százalékot igyekszik növelni: magyarul questjeink nem az előre megírt plot (figyeltek?) szerint kerülnek utunkba, hanem mintegy véletlenszerűen, és nem is feltétlenül ugyanazok,



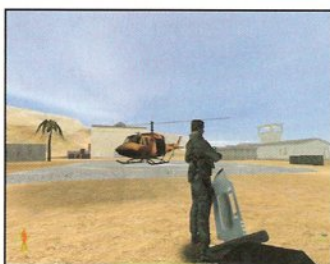
mint az előző végjátás esetében. Természetesen szebb is lesz (a screenshotra tessék nézni), jobb is lesz, és multiplayer is lesz benne, ami az előzőből kimaradt, asszem. Várjuk nagyon!

Megjelenés: 2002. tavasz

## PROJECT IGI 2 Codemasters/Innerloop Studios [www.innerloop.com](http://www.innerloop.com)

Emlékeztél még...? Hát reméljük, hogy emlékeztél a Project IGI-re. Jóféle kalandos, taktikázós FPS, szép grafikával, intenzíven mondható történet, és néha gongolós mesterséges intelligenciával.

Nem, az első Innerloop Studio-műveivel ellentétben a második epizódban, amelyben továbbra is David James ex-SAS katoná kalandjait kísérhetjük figyelemmel. Marad a reaktívus játékmenet is. A történet továbbra is folytatódik, ahol az első részben vége szakadt: újra megújultam, csak a helyszín módosul — Oroszországtól Líbián keresztül Afganisztánig megismerhetjük magunkat, katonai bázisokon, kikötőkben, és katonai táborokban.



A fejlesztők ígérete szerint a Project IGI 2 teljesen felújított AI-t kap: az ellenségek kiszúrnak, becsékesznek, levadásznak, mielőtt kettőt pislognánk — az első epizódban tapasztaltak (tudjátok, amikor lelőjük az együtt járózó katonák egyikét, a másik meg rágyújt egy staubra) immár a múlté.

Olybá tűnik, a készítő minden eddigi hibát áthidalni igyekezzenek, ami igen dicséretes: a Project IGI-t szerettük — szeretni fogjuk ezt is.

Megjelenés: 2002. Q2

VargaB.



# HEROES OF MIGHT & MAGIC IV



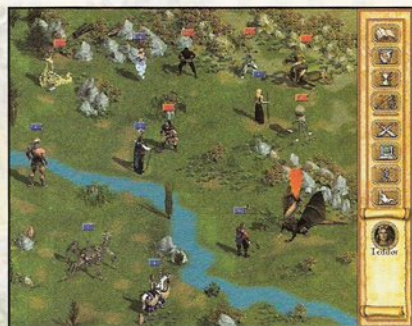
We DO need another heeerooooo - !TADADAMMM!

Minden idők legnépszerűbb körökre osztott fantasy stratégiája eddig már két alkalommal nyert folytatást. A Heroes mondakört publikáló 3DO-t aligha sorolhatjuk a diszkrét marketinget viselő kiadók sorába. A cég gyakorta ragadhatja magát egyazon szisztéma többszöri elsütésére — emlékezzünk a forradalminak mondható Might & Magic VI nevezetű RPG-re, melynek hetedik s nyolcadik epizódjai már-már az izléstelenség határait súrolták, lévén évekkkel későbbi keltezésük ellenére sem voltak képesek érdemi fejlesztések, újítások felmutatására. Az egyre szélesebb körű rajongóbázisnak örvendő 3<sup>rd</sup> Person stílus dialmamentét látván, a 3DO sietősen publikál egy Crusaders of Might & Magic nevű, a cég kései szerepjátékaival szoros párhuzamot mutató, ugyancsak harmatgyenge 3<sup>rd</sup> Person darabot. Mi sem természetesebb, minthogy a Counter Strike sikeressége sem hagyhatja hidegen a cég érdekelteit — így az egész ígéretesnek tűnő, eredetileg Enrothi kalandok sokaságát hirdető Legends of Might &

Magic holmi bizarr, nivón aluli Counter Strike kópiává lesz. Ha ez nem lenne elég: a 3DO, köszönhetően a Heroes of Might & Magic III-hoz ontott „kiegészítők” szünni nem akaró áradatának, a közelmúlt során a Guinness Rekordok Könyvének oldalait is bevette az „Egy játékhoz megjelentetett, legtöbb kiegészítő csomagot publikáló szoftverház” címszó alatt. Szóval, kétség sem fér hozzá, hogy a 3DO üzletpolitikájának jelenlegi szabályzó elvei egyfelől gyomorforgatóak, másfelől az efféle terhes vehemencia által vezérelt piaci stratégia bármely kiadó alapvető presztízsét kikezdeheti. Megsejthették ezt a PR osztályon Guinness kiadványokat lapozgató, holtra sápadt 3DO menedzserek is, lévén minden jel arra mutat: a cég végre egyszer s mindenkorra lezártak tekintni a Heroes III mondakört illető kiegészítők publikálását, s már egy ideje a sorozat negyedik részének munkálatait felülyeli. A készülő project címe: Heroes of Might & Magic IV. Fajtája: körökre osztott stratégia.

élveztek. A mítosz negyedik epizódja immár teljes mértékben kifőrt lát-szik a második dimenzió fogságából — a játékvilág látványszínvona-láért továbbra is a fejlesztőtől megszokott, aprólékos grafikus kidolgozottság, ám már a realiztikusabb képet alkotó, izometrikus ábrázolásmód felel.

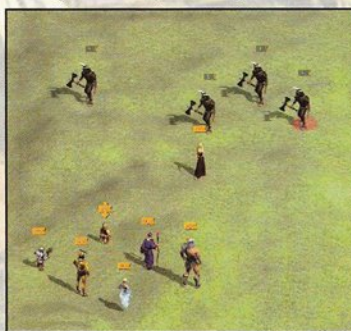
Az új motornak hála, rengeteg lehetőseggel hullott az alkotók ölebe, melyek egy részét egész sajátos módon kamatoztatták. Példa: a sorozat eddigi darabjai közül, érdekes módon egyik sem volt képes egynél több karaktert célzott, egyazon időben történő animálására. A negyedik epizód már képes lesz erre. Természetesen megmaradnak a hangulatfokozó, nuánsznyi Heroes sajátosságok, mint az animált hát-térelmek — vizimalom, sőt állítólagosan állatvilág (!) — míg egyes források tudni vélik, hogy az időjárás-i tényezők is szerepet játszanak majd a kész játékban. S noha a darab jelen idő szerint még csupán alig-béte állapotban leledzik, a képi megvalósítás már most lenyűgözőnek tűnik. Szó van választható, 32 bites színmélységről — mely, a körökre osztott stratégiák mezején bizony ritkaságszámba megy — valamint 1024-ig növelhető felbontásról is. Így minden jel arra mutat, hogy a Heroes of Might & Magic IV folytatja a New World Computing azon sorozatát, mely szerint az alkotók új műveik



révén rendre jóval magasabb színvonalú grafikus miliót hívnak életre mind az önmaguk, mind a konkurencia műveikhez viszonyítva.

## Szarántények Szekció

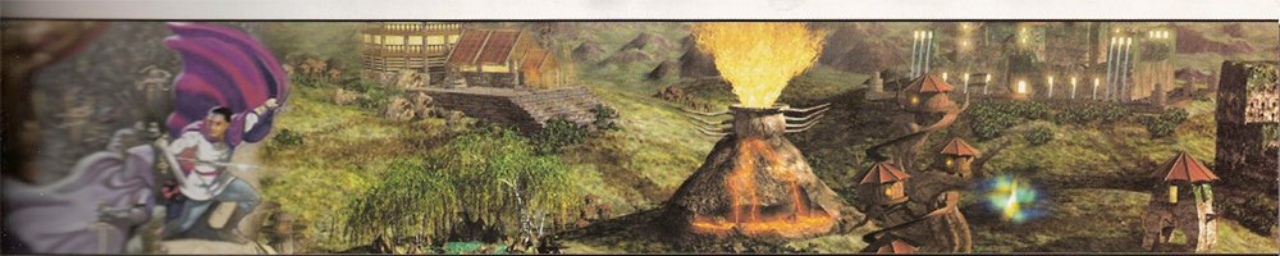
Tekintsük át mindazon újdonságokat s fejlesztéseket, melyek a Heroes of Might & Magic IV alapvető szisztémáját jellemzik majd. Nos, míg a sorozat harmadik epizódjában egyszerre maximum nyolc sereg, s így nyolc, az ezek irányításáért felelős hős tartozhatott Ómagasságunk Rettenő Kacsója alá, addig az új epizód maximális seregszáma — szintén nyolc. Ám, seregenként több hősrezt is lehetőségünk van szerepeltetni, akik különleges képességei ily módon összeadódnak. Lám, lám: az ötlet poleonegyszerű mivolta ellenére is, beláthatóan kombinációs lehetőségek tucatjait vetíti előre. A nekünk kedves hősök megválasztása, majd későbbi, RPG szerű fejlesztgetésük is — hát — finomhangolódik. Szemben a harmadik epizód tizennyolc karakterosztályával, a folytatásban számos, az



**2D után Izometrikus**  
A sorozat rajongói jól tudják, hogy minden eddigi Heroes felülnézeti megjelenítést használt a stratégiai manőverek bonyolítását lehetővé tevő világterkép ábrázolására, míg a taktikai elemekre támaszkodó fightok afféle „2.5D”-s megvalósítást

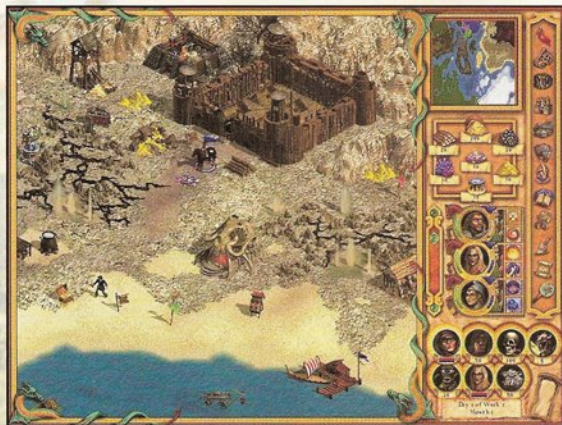






...körüli által hanyagolhatónak vélt... szabadulunk meg —... így az alapkasztok szá... melyeket aztán... felvehetünk a... (1) ... kínál a játékosnak. ... pedig, számos újszerű... az eredeti... is. Az autentikus... már amúgy sem túlzottan... előtől belátha... nyílnak meg a negye... . Azt hiszitek, ... szemben... epizód maximálisan... 34-edik szintű hőrozszaival, ... szintű Paladin, és ... Nekromanta csep... alaphangoltságú... 66 féle kre... alkotók, melyek

mindegyike rendelkezik majd a sorozattól megszokott különleges képességekkel. A Cyclopszok egy jelkeskednek majd a területre ható támadások kivitelezésében, míg a Beholderek véletlenszerűen castolgatják a lényiségükkel együtt járó spellhegyek valamely illusztris komponensét. Lényegesen realiztikusabb alapokon nyugvó fightrendszerrel, s jóval pontosabb méretarányokról is hallani lehet, jóllehet utóbbi állításukat konkrét példákkal megerősíteni az alkotók — nem kívánták. Sejtelmes mosolyuk okán mindenesetre érdemes lehet komolyan venni ígéretüket. Mágia rendszer: immár öt varázslóskola repertoárjához férhetünk hozzá, melyek: Élet, Rend, Káosz, Halál, Természet. A mágiarendszer mintájára, karaktereink képzettségfája is merőben új lehetőségekkel, s állítólagosan — még logikusabb alapokon nyugvó fejlesztési szisztémával



párosul. Ez már ahhoz képest is meglepő, hogy a képzettségfákkal aztán tényleg semmi baj nem volt — így érdeklődéssel várjuk az alkotók itt eszközölt fejlesztéseit. Annyi bizonyos, hogy a skillrendszer alapjait négy főbb skill-góc jelenti majd, melyeken keresztül számtalan, ötletes javadalmakat kínál képzettséghez férhetünk hozzá, értelemszerűen a góciók profílija szerint. A Scouting góc képzettségei így többek között hatékonyabb közlekedést, észlelést tesznek lehetővé. A Combat csoport képzettségei mindegyike az ütközetek során jut jelentőséghez, hasonlóan a Tactichoz. Am, utóbbi még a fíhtok megkezdése előtti sorrendezésre, s ehhez hasonló műveletekre ad majd lehetőséget. Az utolsó csoport, a Nobility, többek között diplomáciai készségünk minőségét jellemzi. Nem lebecsülendő: kellő modorral s kellő dumával közelítvén meg egy raklap parasztot, még az is előfordulhat, hogy szíves-örömmel csatlakoznak ügyünkhöz. A modortalan ptilákok pedig örök háborúban állhatnak mindekivel, aki csak a vidéket rója. Hogy a klasszikust idézzem: „Etikett nélkül ma senki sem boldogul, se gazdag, se csóré nem élhet boldogul. S a konstelláció akár-hogy alakul, csakis az etikett szolgálhat alapul.” Egyébiránt, erősítendő a darab RPG jellegét, tavernákban vásárolt hőseinket már számos szempont szerint nyílik saját elgondolásaink nyomán hangolgtatni: megadhatjuk nemüket, nevüket, szexuális érdeklődésüket, valamint az őket szignózó portréit is magunk választhatjuk meg. Az egyik kitétel hamis.

### Egyebek

A Heroes of Might & Magic IV gerincét nem kevesebb, mint hét kampány alkotja majd, melyek igazodván a sorozat már bevált metódusához — fokozatosan nehezdedő, scenario szerű missziók hosszas sorából állnak majd. A hét kampányhoz sejtethetően hét szuverén sztori és nehézségi szint dukál — noha az alkotók állítják, egyik küldetésorozat sem nélkülözi majd a kellemes, s kellemetlen meglepetéseket — így a folytatás szavatossága eleve garantálnak látszik. Ami még biztos: adott lesz a jó öreg, egy gépen bonyolódó, Hot Seat alapú többjátékos party lehetőség, s persze nem hiányozhat a térképeditör sem. Szó van egyéb, merőben újszerű multiplayer lehetőségekről is — ám arra hivatkozván, hogy éppen ezeket szánják a szisztéma legkarakteresebb újításainak, az alkotók erről közelebbit nem árulnak el a kész mű megjelenése előtt. Összességében minden esély megvan rá, hogy ez év karácsonyi kínálatából a kultikus Heroes sorozat méltó folytatását kaparinthatjuk kezünkbe, mely révén a 3DO végre újra méltó lehet önön hírnevéhez. S tudván tudva, hogy a New World Computing az eddigiek során egyszer sem baltázta el a Heroes mondatkór megújítását, különösebb okunk nem lehet kételkedésre afelől, hogy: ez is nadddon, nadddon jó fog lenni.

by GYZ

web: [www.3DO.com](http://www.3DO.com)  
fejlesztő: New World Computing  
kiadó: 3DO  
megjelenés: 2001.04.





# Arx Fatalis

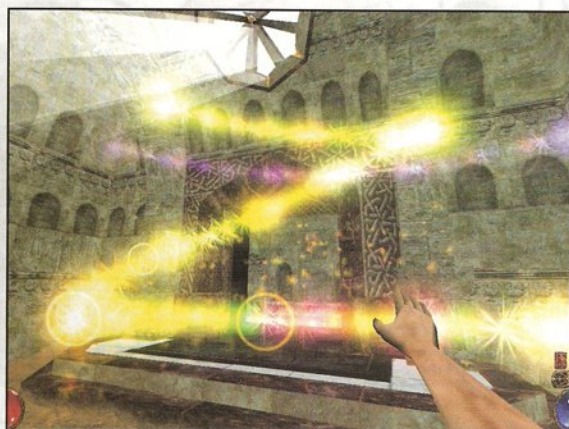
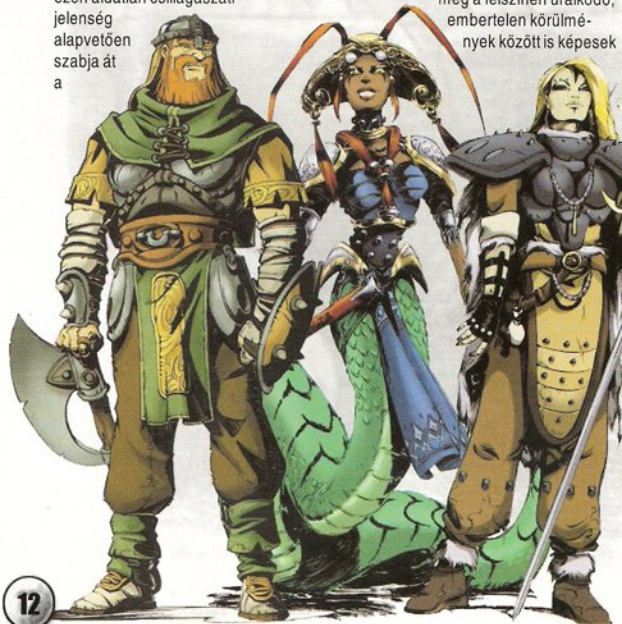
... a Föld Alól Is!

A jelek szerint két fajta megközelítés jöhet szóba, ha napjaink kisebb/hagyobb fejlesztőcsapatai RPG készítésre adják fejüket: vagy a már számtalanszor bizonyított, izometrikus ábrázolásmódot részesítik előnyben, avagy visszanyúlva a műtáj tulajdonképpeni gyökereihez — FPS szemszögből prezentálják elgondolásait. Az Arcane Studios nevű fejlesztőcsapat az utóbbi metódus mellett tette le voksát, így a német illetőségű FishTank Interactive gondozásában, 2002 elejére ütemezett Arx Fatalis — FPS-RPG lesz. I! — yikes! De mi azért továbbra is őszintén reméljük, hogy ettől függetlenül is kedvünkre való anyag kerekedik belőle — mindenekelőtt tekintünk át, mely történeti elgondolások is szolgáztatják a készülő mű alappilléreit.



bolygó faunáját. Egyetemes sötétség, valamint irtalmatlan hideg kezeskednek a bolygófelszinen való létezés lehetetlenségéről. Arx lakosságának tetemes része, lévén képtelennek mutatkoznak alkalmazkodni a megváltozott környezeti körülményekhez, járványok és éhínség következtében megborul. A szívósabb, szervezettebb embercsoportosulások, egyébként létfórmák Fallout mintára emelgetnek, helyesebben: vágóatnak — sorry — földalatti óvóhelyeket, melyektől megváltást, s egy új élet ígérétet remélik. Tudván, hogy a humanoidok természetüknél fogva jobb szeretik a bolygófelszinen tengetni ünnep- és valamilyen hétköznapiakat, aligha lehet meglepő, hogy az idők folyamán úgynevezett Vándorokat képeznek ki: ők azok, akik különleges adottságaik folytán még a felszínen uralkodó, embertelen körülmények között is képesek

**Sztoribord**  
Nézzenek oda — a vidék már nem pörög. Megállt, vagy mi... Konstatálhatják az Arx Fatalis játérendszer otthonául is szolgáló Arx lakói. A történeti vonalvezetés régóta nem tapasztalt eleganciával nyit: egyszer csak eltűnik a bolygó napja. Mint az sejthető, ezen áldatlan csillagászati jelenség alapvetően szabja át a



lehetnek a túlélésre. Feladatuk: megállítani az Ellenállás vezető alakját, John Connort, ám ha nem találának rá — akkor kiképzők annyival is megelégednek, ha képesek valamiféle megoldást találni arra nézve, miképpen is szüntethető meg az Arx földjeit sújtó, elviselethetetlen átok. Merthogy a Nagytudású Bölcsenek biztosra veszik: átokról van itt szó, valóban. A Vándorok idővel össze is akadnak egy szerfelett kétes arccal, aki fajtájára nézve: démonlord, tevékenységi köre: bizonyít. Az Akbaa névre hallgató teremtmény állítja, ismeri az

Arxi fauna visszaállításának módozatait, ám lévén szó démonlordról: ezen fogások konkrét ismertetésére csupán többszörös haszonkulcs fennforgása esetén hajlik. A készítők itt befejezik a felszíni történetesővést, hogy aztán a jelen idő szerint bétaközel állapotban leledző project kezdeti helyszíneire, az Arx földje alatti kazamatákba repítsenek minket, valamint jobb sorsra érdemes (?) karakterünket is.

## Ketrecek

Nagyon úgy tűnik, jelen évezredünk alkotóinak valamilyen szinten megártottak a ketrecek, valamint a nem-annnyira-higiénikus ágyékkötők is. Az Arx Fatalis is egyetlen ágyékkötővel, valamint az életerünket jelentő cellával



kedveskedik számunkra a kezdetekkor. Noha a fejlesztés jelen idő szerint — jobb kétszer, mint egyszer sem — bétaközel fázisban van, a cselekmény-szál főbb irányonai már tisztázottak. Eszerint, elsődleges objektívánk a fogvatartóink markából való kitorés, hogy aztán hosszas hanyattatások során a bolygófelszín közelébe, majd annak kieső ólre keveredjünk. S noha kalandjaink végkifejlete valószínűsíthetően alapjaiban érinti Arx birodalmának későbbi sorsát is, az alkotók természetesen nem szívesen boncolgatják a sztori későbbi irányonait. Nézzük azonban mindazt, amit az E3-on is közléstől tesztverzió segítségével már szívesen boncolgat az Arcane Studios.

## Karakterek

Adott tehát az FPS alapú, s tegyük hozzá: előreláthatólag meglehetősen gazdagon kimunkált világmodell. Közlekedni, nézelődni, s egyáltalán: létezni is úgy fogunk majd, akár valamely quake klón társaságában múltatnánk az időt. Az FPS alapú megközelítés tükrében egyszerre tűnik meglepő,



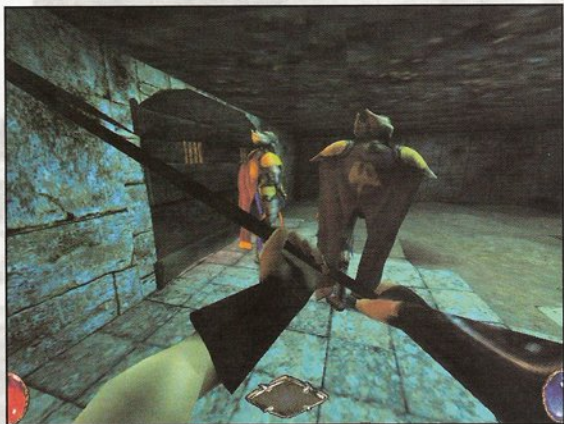


...megoldásnak, hogy az Arx Fatalis előtti ismeretlen...  
...a Wizards & Warriors...  
...a valódi idejű...  
...az Arx Fatalis...  
...am nyomatokban más...  
...alapuló modellt...  
...a műfajról elvárható...  
...vizsgálatával dönti...  
...mennyire, mekkorát, s milyen...  
...zafhatunk az ellen...  
...örvényes orca...  
...a híres...  
...első pár óráját...  
...hasonlatos...  
...hányszor...  
...sokfé...  
...szem előtt...  
...eredményez...  
...XP növeke...  
...vettét óhatat...  
...gvanó, mely szerint...  
...Dungeon Master II...  
...hack 'n slash gyár...  
...Ezen feltételezést már...  
...alá töl...  
...módon nemleges

válasszal reflektálnak a felvetésre. Állítják, a monumentális Arx Fatalis játékvilágának csupán elenyésző töredéke a földalatti börtönkolóniát bemutató térképreneteg, az érdemi játék során Arx birodalmának temérdek zegét-zugát bejárhatjuk majd. Ehhez dukál ugyebár a Fallout, Arcanum mintára implementált fő-és mellékquest koncepció — hogy utóbbiak közül mit, s hogyan teljesítünk, jóllehet ezúttal is egyéni megítélésünkre bízatik, übertáppá válni csak mindenre kész attitűd esetén van szan-szunk.

### Mágia

A Black & White "ikonékküliségéből" származtatható megoldások bizonyos tételei, im meghódítani látszanak a számítógépes szerepjáték szentszéges partjait. Az Arx Fatalisban ábrázolt mágiarendszerről beszélünk, mely hasonlóan a Black & White-ban ábrázolt mágiához: rúna rajzolásai készségünkön alapszik. Noha a darab által kínált kasztok — már, ha az Arx Fatalis kasztrendszeren alapszik majd egyáltalán — nem ismeretesek, a mágia használatára előreláthatólag minden karakternek lehetősége nyílik majd. A szint a következő: minden bűvige mellé tartozik egy rúna. Egy rúna, melynek bonyolultsága egyenes arányban áll a bűvige hatékonyságával. Feladatunk mi más is lenne, mint a Black & White



spellengési módszerével párhuzamban, a monitorra rajzolni ezen rúnákat. Zseniális ötlet, mely révén nem a karakter számszerű tulajdonságai s statisztikái, hanem a játékos önnön képességei szabnak határt az általa viselt mágia hatékonyságának. Fényvarázs esetén így elég csupán egyetlen kört rajzolnod — ám, ha te is villámmal sújtanád a gaz ellen sorait — úgy érdemes lehet megbarátkoznod a cikkcakkos háromszög cseppent sem kézre álló karakterisztikájával. A játék tesztelését végző egyének egyébiránt jelezték, hogy zseniális elgondolás így, vagy úgy: a magasabb szintű bűvigékhez tartozó rúnák egy része szinte már izléstelen fokú bonyolultságról tett tanúbizonyságot. Az alkotók, jöllehet belátták a tesztverzió ezen sajátosságát, azonnali változtatások helyett Everquest, Diablo szerű quick slotokat tettek — ezeken keresztül így azt castolhatunk, amit csak akarunk. Megkötés: a slotok száma erősen korlátozott, így igazán változatos spellreperatórral csupán a rúna-alapú castolás elkötelezett művelői büszkélkedhetnek majd.

### Felszerelés, prezentáció

Noha alapvetően FPS darabról van szó, előreláthatólag valamely más szemszög is ábrázolásra kerül a kész műben, tudniillik: az alkotók ropant büszkék rá, hogy az általuk alkotott tárgyak, legyenek azok bármely természetűek, különféle páncélok s gyűrűköt át egészen a kétkezes pallasokig — grafikus szempontok szerint is befolyásolják karakterünk ábrázolását. Noha kétségtelen tény, hogy jelen idő szerint öröndhetünk az Arcane Studios ezirányú ígéréte-

nek, a számítógépes szerepjátékok fejlesztőinek lassacsakán már illenek alapvető szükségszerűségként tekinteni eme megoldásra. Érdemes szót ejteni a készülő mű prezentációjáról is, már ami a karakterek ábrázolását illeti. Elég az hozzá, hogy az Arx Fatalisban ábrázolt zombiknál undorítóbbakat nemhogy számítógépen, de még az Evil Dead I-ben sem láthatunk — pedig ott azért van kínálat. S noha a nemrégiben bemutatott tesztverzióban még számos modell szaladgál fej, avagy karok nélkül, — pedig lesz majd nekik — az Arx Fatalisnak komoly sansza van előrelépni mind NPC kultúra s intelligencia, mind ezek vizuális kivitelesésének tárgykörében. Állítják az alkotók. Ne feleddjük, ez egy előzetes. S ha előzetes: én csak mondom, amit hallok, én csak mondom, amit hallok.

### 2002

Ha a fejlesztők s a kiadó képes tartani az eredeti ütemtervet, úgy Arx világának feltérképezésébe már a jövő év elején belefoghatunk. A kifejezetten ötletesnek tűnő sztori, valamint az RPG-ktől mindaddig szokatlan alapon nyugvó fight s mágiamodellel révén a 2002-es szezon főbb irányadói közé avanszálna a darab — ha beváltaná az öt évező várakozásainkat. Hogy ez megtörténik-e? Nos, látatlanban nem bocsátkoznék találgatásokba. Azért, mert csak.

by GyZ

web: [www.fishtankgames.de](http://www.fishtankgames.de)  
fejlesztő: Arcane Studios  
kiadó: Fishtank Interactive  
megjelenés: 2002.01.





# DUALITY

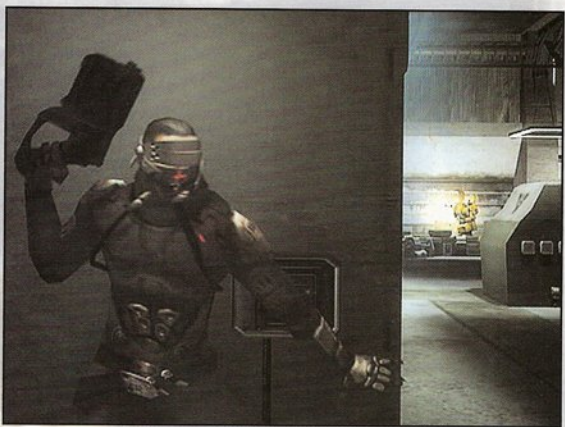


## Krómromantika

**M**a már bizony Dr. Octopusnak is gondot jelentene kezein/csápjain számlálni meg az eddigiekig publikált cyber kalandokat. Cyberia agyin-dva, Cybermage, Bioforge, Nightlong — hogy csak a sikerültebb adventure darabokat említsük. Napjainkra, mint azt a Phantagram igen helyesen felismerte, a cyber birodalom úgy mond: "elvalósíthatóságot" — a fejlesztők egyre ritkábban jelentkeznek a még részletesebb grafikus megvalósítást lehetővé tevő, előre renderelt háttérreket manipuláló cyberpunk játékokkal. Ez nem is csoda, lévén az efféle darabok elkészítése bizony annak ellenére is több energiát s időt követel az alkotóktól, hogy ezen művek során csak meghatározott szemszögekben lehetünk részesei a

### Multivitámin

Annyi már biztos, hogy a Duality igen magas szavatosságot nyújt majd — játékos karaktereink száma három, melyek mindegyikéhez különálló motívációk, s így sztori is tartozik. Főszereplőink között egy Travis névre hallgató zsoldosembert, egy mindez idáig nem tisztázott nevű hackert, valamint Cube-ot, a mesterséges intelligenciát köszönhetjük. Mindhármas célja más-más, ám a történetészövés szeszélyei folytán gyakorta adódik majd úgy, hogy a szuverén sztorik sarkalatos pontjai keresztezik egymást. Efféle megoldásokat már láthatunk ugyan más darabokban is — ott van például rögtön az Alone in the Dark közelmúltban keltezett, negyedik epizódja — ám egy a végletekig



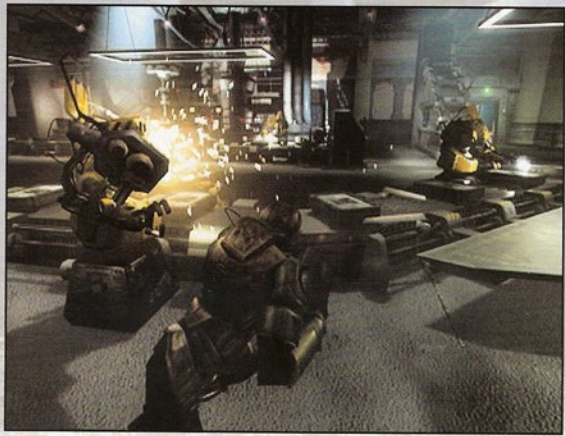
hagyományú, hard core adventure-től ma is szokatlan, egyszerűsége, ha rögtön három testből s szemszögből prezentálja az itt megalkotott világ sajátosságait. A darab beharangozott, előre renderelt mivoltához képest igen

implantátumokra fordítjuk majd. Hackerként elsődleges célunk az információszerzés, illetve info-szerzési-készségünk lehető legteljesebb fejlesztése. Ami a harmadik főszereplőt, Cube-ot illeti — az ő története igazi ingyenségnek ígérkezik még azon igényes sci-fi rajongóknak is, akiknek az új Majmok Bolygója alatt kifordult szájúregükből a mélyálm előtti, uccsó marok popcorn. Szóval, emberünk egykoron híres-neves tudósként tevékenykedett, majd ismeretlenek, ismeretlen okból törölték emlékeit, s a tökéletes cyberterbe vetették, hogy ott Cube-ként életre kelve, önnön természetének kutatásába foghasson. Mint arra csakhamar ráébred, létezésének ezen sik emberfeletti képességeket biztosít, így Cube rövid időn belül az innen való kitorés, valamint az öt megalkotó érdek megbüntetésének gondolatával kezd kacérkodni.

Nos az eddig leírtak alapján, fogékonyabb használatoknak már meglehetősen gyanús a szint: a szereplők ismertetése, illetve az őket jellemző lehetőségek vajmi kevés párhuzamot mutatnak a klasszikus adventure hősök puzzle-alapú kommunikációs csatornáival. Gyanakvó helyes: a Phantagram egyfajta Resident Evil, Bioforge, illetve Metal Gear Solid ötvözetnek deklarálja a Dualityt — így előre renderelt háttérrel ellát, valós időben számolt karakterek irányítására számíthatunk, a lá klasszikus survival horror. A történeti szájak kidolgozottsága, s az elhírt puzzle renetgekek révén azonban, az alkotók egyértelműen kalandként (is) nevezik meg művüket, melyben éppúgy teret élveznek majd az akció, mint a hagyományos RPG elemek. Egysszóval, a Duality vérbeli multivitáminnak készül s ígérkezik, így az iránta tanúsított érdeklődés mind fogyasztói, mind kritikai részről igen nagy. S noha a munkálatok már javában folynak, a Phantagram szerencsés módon a továbbiakban sem óhajt eljárnai semmit — a kész művet így előreláthatólag a 2002-es év vége felé, de legjobb esetben is, annak derekán vehetjük kezünkbe. Addig javasolom, a stíll elkötelezett hívei tollják végig a System Shock 2-t Impossible fokozaton — mire annak a végére érnek, garantáltan neki is foghatnak a Duality nyüstölésnek.

játékvilágnak. A legutóbbi, érdemlegesnek nevezhető renderelt cyber darabok a már említett Nightlong, s Blade Runner voltak. A Koreai Phantagram elérkezettnek látja az időt, hogy újabb adventure-t dobjon a közönsé — egy kalandot, mely

meglepőek lehetnek a Phantagram főszereplőkről közölt, előzetes információi. Eszerint, zsoldosként klienskörünk kívánalmainak teljesítésén szorgoskodunk majd, lett légyenek azok bármely természetűek is — az ily módon akkumulált tőkét pedig, sejtethetőn hatékonyabb fegyverekre, felszerelésre, s az elmaradhatatlan



számos újítása révén számos lehet felkelteni érdeklődésünket, egyúttal hűnek mutatkozik a klasszikusok prerenderelt, részletgazdag eszmeiségéhez is. Címe: Duality.

by GyZ

fejlesztő: Trilobite  
kiadó: Phantagram  
web: [www.e-duality.com](http://www.e-duality.com)  
megjelenés: Valamikor 2002-ben



**Az egyetlen interaktív televízió  
Magyarországon.**

**Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.**

**Fogható az UHF26-os földi csatornán,  
kábelén és az Interneten.**



### **Műsorainkról:**

**Netburger:** Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

**Boxer:** forró hangulatú erotikus műsor minden pénteken és vasárnap éjjel. Szex, szerelem és a szükséges kellékek... Persze nem csak beszélünk a témáról, hanem látványos showelemekkel fűszerezzük az adást.



### **Hol fogható a fix.tv műsora?**

Budapest teljes területén és 60 km-es körzetében az UHF26-os csatornán szobaantennával, vagy tetőantennával bármely TV készüléken vehető a fix.tv adása. Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép, próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.



<http://www.kafos.tv>

<http://www.fix.tv>  
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találsz a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.  
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live” menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.



A HÓNAP JÁTÉKA  
2001. NOVEMBER



EDEN



# PROJECT EDEN

Ismertető



## szebb jövő felé

**2** ezer-évtized-sokra — a Project Eden elsőként határozza meg a jövőnk dátumozás közlésétől — az anyagi-technikai fejlettsége alapján csak növekvő népszaporulat mellett is elérhető teszi a tömegek elmozdítását, elemzését. Az ökoszisztéma-élmények képtelen megismerkedni a tömeg-konfektó-felhő-mentesítésről, a fogyasztói társadalmat nem-vehető hasznosító megvalósításokról, im beigazolódni látunk. A társadalmi szintezőzések egyre csak tovább kerülnek egymástól — mindezen, középosztálybeli, az állományban üldöző elem, akár más-más univerzumok lakói tekintenek egymásra, a mutatóknak képtelennek a valódi kommunikációra. Egyébiránt, a megvalósítás szükségé nincis is az ökoszisztéma jövőkép aktiv résztvevőinek az információ csatornák segítségével immár minden szükség-szerűen hatékony módon bonyolít-ható a megvalósítás, s az azt megvalósító eljárással. A társadalomhoz hozzák a pizzadroidok, a megvalósításról meg számlálható a megvalósítás — ilyenkor én is megvalósítok — tudós, míg szórakozás minden hétköznap egy Quake 11, vagy Székelykapuszula. Ezen érdekességet tekintve sejtethetően a megvalósításra ártatlan jackdugón keresztül megvalósítás, hogy az ember-vehető elmozdít a kapszula által keltett virtuális világokban. Ne felejtsek a jegestehajúnokapszula megvalósítását. Szóval, az ember-embertől kommunikáció visszazsúr-olás, ezért általános lelki s szellemi megvalósítás, valamint csupán a faj-mentesítésre szorító kapcsolattá-ponthoz a középosztály — a megvalósítás társadalmi réteg — jelen-legesen részének mindennapjait — állít-ják meg a szociológusai. A nincstelenek, azok nem is nincstelenek. Őket megvalósítás kevésbé érinti a technika

élén, ők gyártják a tonnaszám ontható szintetikus húst, a Székely és persze Jegestehajúnokapszulákat, s persze a legújabb generációs videókérdőívüket is. A fogyasztói társadalom cézarai ők, akiknek vagy ölükbe hullott ezen kegy — örökség útján, teszem fel — avagy még időben dobta be egy olyan ötletet, mely az évek során megvalósulatta, s így temérdek profitát növelte ki magát. A legviccesebb az egészben az, hogy a világ működőképes. Már addig a pontig, míg pár középosztálybeli be nem kattan kétezerrel amolyan Johnny Rotten módra, s el nem határozzák: ezennel társadalom-mo- delt átszabásának esetét helyezik kilátásba. Ehhez kell: pár nagy puska. Azt meg sem kell említenünk, hogy puska- hová jutni ezen jövőkép tükreben alig bonyolultabb, mint vattacukrot vásárolni 2002. augusztus 16-án. (Ha addigra poszt nukleár lenne a vidék, vegyetek helyette azbesztpán- célt.) Szükséges lehet még az inkogni- to: fejenként egy darab halálfejes átlar révén ezen jótékony hatást a megfélemlítés eszközével kombinál- hatják a mozgalom értelmi szerzői. Így halálfejes maszkokat öltenek. Végül, kell még az elszántság, valamint az ezt erősítő antidepresszáns is. Legalábbis nekik. Így előljáróban annyit, hogy a mindenre elszánt gazdikkó némi ver- erekre juttatott vegyület segítségével alapozzák meg az áramokfutás jó han- gulatát, melyet még ekkor is úgy nevez- nek: drog. Hm. Úgy tűnik, Max Payne óta kifejezetten ciki egy gaztevő szá- mára, ha elhatárolódik a drogfogyasz- tástól.

A szerfelelt ijesztő emberek készen állnak, hogy tervek megvalósításába fogjanak. Hogy mi is konkrét tervek, az a játék folyamán fokozatos jelleggel bontakozik majd ki. Am az, hogy mi tervek első fázisa, már a Project Eden bejelentkezését követő pillanatok során is kiderül: elfoglaltak a Real Meat

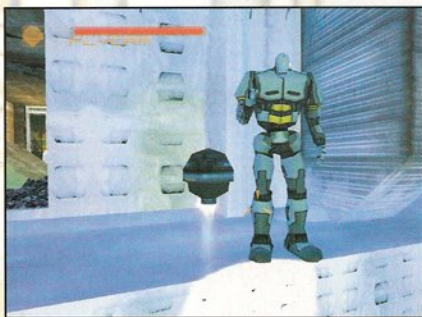
Corporationt, majd ismeretlen megfon- tolásból, az ott tevékenykedő technika- sok elrablásán, valamint a létesítmény területén szolgálatot teljesítő bizton- ságiak kiiktatásán szorgoskodnak. De jupiié, jupiié: tudja már a UPA!

### UPA

Urban Protection Agency. Sacc: Városvédő Ügynökség. A rendfen- tartó szervek különleges alakulata a bevetések során négy főből álló, spe- cialisan kiképzett csapatot csoportosít a célterületre. Céljük nem más, mint kimenekíteni az ártatlanokat, valamint elejét venni az ott kavargó, közérdekeket sértő csoportosulások csalfa üzemle- inei. Mindenekelőtt javasolunk, ismer- kedjünk meg az irányításunk alá rendelt UPA osztag prominens szemé- liségeivel, majd hatoljunk be. Mármint az épületbe.

### Irányítás

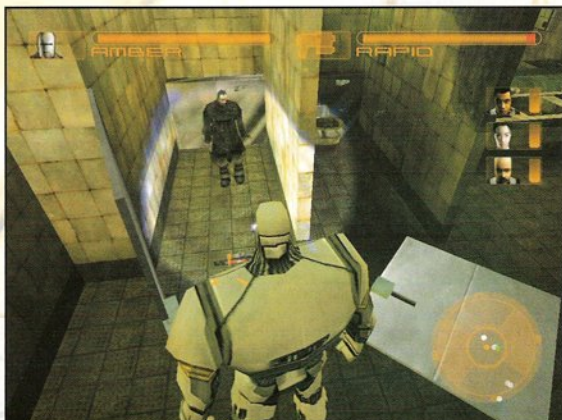
Aktuálisan kiválasztott hősnöket alap- kiosztás szerint 3<sup>rd</sup> Person nézetből navigáljuk, egér és billentyűzet segít- ségével. A stílushoz képest meglepő lehet, hogy hőseink nem képesek ugrabugrálni, valamint a pere- mekben való megkapaszkodás sem tartozik ked- velt elfoglaltságaik közé. A Control segítségével leguggolhatunk, avagy nyomva tartva azt, lopa- kodó üzemmódba kapcsolhatunk.



▲ Medveeee! Medveeee!



▲ — [drogfüggőnőianítést] —

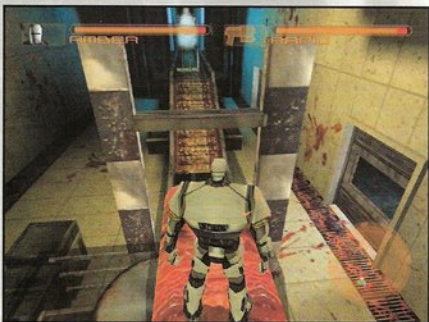


▲ Amber mai üsora: "You don't seem to understand - this is Federal Business here."



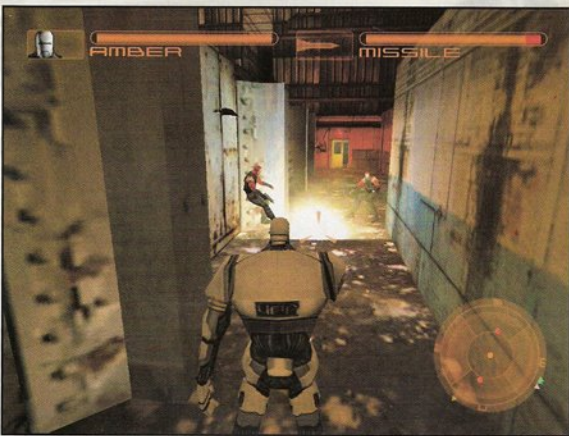


„Honnan ismerősek ezek a nevek?” — kérdi egy merőben más műfaj iránt is mély elkötelezettséggel viselő játékos a Project Eden végét záró kreditlista olvasásakor. Kérném: a Project Eden alkotói között a Tomb Raider csaknem teljes fejlesztőgárdája ott sorakozik, ám ezúttal meglehetősen újhullámosra veszik a figurát. Több kiadó és fejlesztőcsapat részéről is világosan megfigyelhető a törekvés, hogy számos, — lehetőség szerint legalább két-három — játéktípus legkarakteresebb vonásait gyúrák össze egyetlen egészé. Az elgondolás úttörői a szinte egyazon időben keltezett, Interplay által publikált Giants s Sacrifice voltak. Mindkét darab a domináns akció elemeket színesítette némi RTS beütéssel — jöllehet a Sacrifice még a Giantsnál is komolyabb hangsúlyt fektetett ez utóbbi hozadék kidolgozottságára. A Project Eden alkotóit hasonló elgondolás vezérelte, ám a stratégiai elemeket klasszikus adventure elemekre cserélvén építették fel a játékot, megspékelvén egy ósré, ám máig is zseniális ötlettel. Az ötlet első hordozójának neve: Lost Vikings. Hasonlóan az Elveszett Vikingek kalandozásaihoz — mely darabért, jéé, szintén az Interplay volt felelős — a Project Edenben is ügynököket fogunk irányítani. A párhuzam tovább folytatódik — csakúgy, mint a Lost Vikings három főhőse, a Project Eden egyes ügynökei is birtokában vannak bizonyos képességeknek, melyekkel a többiek nem rendelkeznek. Így, ahogy Olaf képes volt hallatlan hatékonysággal kamatoztatni sajátos bélműködését, úgy az itt prezentált ügynökök kezelése során is az lehet legfontosabb feladatunk, hogy ráébredjünk: mikor, miért, s kit érdemes/lehet használni egy akadály leküzdésére. Az igazság az, hogy egy efféle ötlet — még ha kölcsönvett is — bizony megtöbbszörözheti egy játék alapvető színvonalát, s szavatosságát. Remélhetőleg a kiadók is felismerik ezt, s a közeljövőben már a Giants, Project Eden, Sacrifice brigád mintájára, „multi-ötlet” által vezérelt darabok mielőbbi felkarolásának gondolatával lesznek szívesek mintegy: kacérkodni.

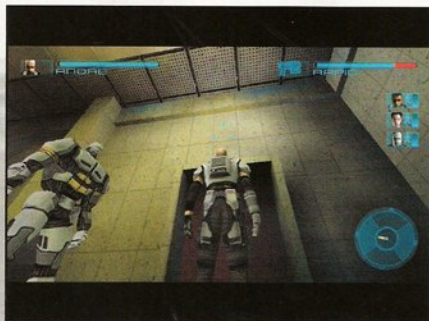


▲ Ajjaj... süppedsz, süppedsz...

rálhatja a tréfbib játékosokat, akik a Half Life-ban azért egy quick save után csak leszedgeték a jobb sorsra érdemes tudósokat — persze szigorúan csak a tucatnyi jóféle halál-animáció kedvéért. A Project Edenben erre ugyan nincs lehetőségünk, ám hosszabb soro-



▲ - ELSŐ figyelmeztetés



▲ Akkor háromra...

zatot leadva, majd óvatlan pillanatban ártatlan, avagy szövetséges lényre irányítván a célkeresztet — azért megcsiklandozhatjuk azokat. Látványeffekt nulla, de legalább produkálnak egy jelzésértékű jaggatást. Meg vagyunk nyugodva. Ötletes megoldás, hogy ügynökeink pár másodperces, nem-tüzelést követően automatikusan elrakják a stukkert. Fegyvereink egy része, mint a UPA ügynökök alapfelszereltségéhez tartozó Pulse Gun is, két módjegyében alkalmazható. Folyamatos, „amíg-csak-bírja” alapú sorozatot, illetve jelentősebb tüzerővel, ám jóval lassabb ismétlésszámmal járó töltött lövéseket adhatunk le. Sejtetően, utóbbiak jelentékenyebb mértékben amortizálják ellenfeleink egészségét állapotát, ám ezt ellensúlyozandó, a töltött lövésekkel való célzás jóval körülményesebb. A kérdés immár adott: hogyan s miképpen gondoskodunk majd a lőszerutánpótlásról? Nos, vannak ezek a UPA terminálok. Szerepeltetésüket a Bukatók szekcióban mélyebb elemzés tárgyává tesszük, ám mindenkéltől ismerkedjünk meg velük közelebbről is. Tök jó szerkentük: nekik köszönhetően a játék előtt elvi síkon nem ismeretes a halott ügynök fogalma. Ha valamely emberünk megborulna, úgy határozottan látványos halálközeli élményt követően az utolsóknak érintett UPA terminállal találja magát szemben. S lám, a szerkezet már vigan szorgoskodik az elhalálozott ügynök regenerálásán. Az embereink egészségét szignózó, bal felső szekcióban figyelő health barok feltöltésére tehát UPA terminálok fogunk igénybe venni. Használatuk szinte már szemtelenül egyszerű: más dolgunk nincs, mint nyugalmas tempóban a terminál körzetébe vonszolni megsebesített kis magunkat, s a regeneráló feature automatikusan működésbe lép. Ugyanez a szint a fegyverekkel is: mint látni fogjuk, a jobb felső sarokban feltüntetett energiabank szinte minden eszköz alkalmazásakor szerephez jut — a

munició használata szintén az itt látható készleteket apasztja. A kultúraltabb UPA terminálokhoz — jelzem, nem mind-egyikhez — tartozik egy panel is, melyen keresztül energiabankunkat tölthetjük fel, pukkadásig. Egyébként minden terminál korlátlan utánpótlással rendelkezik. Az önmagát rutinos kiberpáncnak valló használó kicsoly fenntartásokkal viselthet: micsodaaa? Nem lehet a játékot



elvesztenii? Nem lehet benne meghalni? Nos, a Project Eden főbb profílija szerencsés módon fényekkel túlmutat az alapvetően lövöldözésre kihegyezett darabok főbb sajátosságain. Mondhatni, nem ez benne a lényeg. Hogy mi is az, hamarosan nyílt elemzés tárgyává tesszük, ám annyit már most megjegyezhetünk — halhatatlan karakterek, gyakorlatilag végtelen munició ide-oda: sokat unatkoznai leeresztett stukkerral sem fogunk.

### Cath up, Ketchup!

Effejejttem mondani, hogy az F3 billentyűn keresztül izlés szerint átkapcsolhatunk FPS nézetbe, illetve a T gomb megnyomásával aktiválhatóak





ügynökeink kifogyhatatlan halántékfákvá. Ideje megdununk, mi is szorultatja pontosan a Project Eden rendőrséget, ezért triviális példa következik a névze, hogyan-miképp is találjuk az ügymenet. Nos: bezárt ajtó, szűk terminál. Mint az hamarosan világossá válik, az ajtó melletti készülék annak kinyitására szolgál — már, ha ismerjük a helyes kódot. Lévé, a robotnem ismerjük, Minoko szakértelmére fogunk hagyatkozni. Lightos robotnőnek informatikus tudásában nem okozhat gondot a virtuális meghackelése — úgyhogy meghackeljük azt. Ennek pontos módát majd később. Az ajtó ugyan nem, ám csaldódságunkra mérges gázok tömege fel levelező lépcsősor szatárjékéből. Embereinknek lejut-



célzatos kis emberke ikonnal bővül. Ilyenkor Entert nyomva utasítást adhatunk a közelben tartózkodónak, hogy kövessen minket, míg az Enter újból megnyomása az egész csoportot feloszlatja — mehetünk tovább egy karakterrel. Kiegészítés: interakcióra képes tárgyra mutatván, azokat a kiválasztott hős szinkódjával egyező színű célkereszt szignózza. A Project Eden esszenciája így nem más, mint az előállt körülmények tükrében, összehangolt csapatmunka keretein belül kamatoztatni ügynökeink képességeit. Amber mintájára, akinek meg sem kottyan sem tűz, sem nitrogén, s egyáltalán: semmiféle Hazardous Environment, hőseink mindegyike rendelkezik bizonyos képességekkel, melyek csak rá jellemzőek. Ne gondoljunk egyébként semmiféle látványos dologra. Andre nem fog Dhalsim módra méteres végtagokat növeszteni, hogy meghúzhasson egy kapcsolót, mint ahogy Carter sem fogja menekülő túsók hangját utánozni, kicsalogatandó rejtekükből a közeli terroristákat. Fizikai szempontok szerint egyedül Amber környezeti kikezdetetlensége kerül ábrázolásra, a többiek „szesőlebilítt” pedig, ekképp alakulnak: Carter: lévé, ő az osztag parancsnoka, csak neki van módja bizonyos UPA ajtók s konzolok kinyitására, használátára. Ezenfelül a továbbjutásunkkal gyakorlatilag egyet jelentő szemtanú kihallgatása is az ő irányítása alatt zajlik — csak

mutassunk az alanyra, majd hagyjuk jóvá a Talk beállítását. Minoko: ő az, aki heck-kel. A következő fejezetben. Andre: ő pedig javít, de szintén csak a következő fejezetben. Amber: őt már tárgyaltuk.

### Hackelgetések, Javítások

Hackelés és javítási munkálatok címén valójában két rendkívül jópofa, ötletes ügyességi aljátékkal találkozhatunk. Nézzük először a javításokat: ehhez Andre Omni Toolját fogjuk használni, mely hasonlóan a fegyverekhez s más eszközökhöz, szintén az energiabankot apasztja a használat során. A művelet kezdetekor egy hosszú, hosszú sáv dominálja a monitor középrészét, mely a szerkezet műszaki állapotát szignózza. Zöld periódus: működőképes áramkörök. Kék periódus: itt figyelget a hiba! Míg vörös periódus: súlyosan rongálódott áramkörök. Feladatunk nem más, mint a bal érgépgomb folyamatos nyomva tartása mellett útjára engedni Andre szakértelmét, majd akkor állítani meg az ekkor folyamatosan, balról-jobbra gyorsuló kis mutatót, mikor az a kék periódusba ér. Ez nem tűnik valami bonyolult ügynek



▲ Miért van az, hogy Half Life óta csak csápoló tudósok léteznek?

Ha szeretnéd megnyerni a 10 db

PROJECT EDEN poszter

egyikét, vagy egy

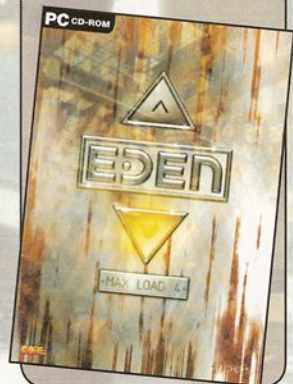
PROJECT EDEN PC-CDROM-ot,

nincs más teendő, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Mit jelent a UPA rövidítés?

a helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2001. november 30-ig

a nyereményeket felajánlotta: AUTOMEX MULTIMEDIA KFT. www.automex.hu Tel: 461-5700



niuk esélyük nincs — azonnali halál. Igen ám, de itt van Amber. Csaknem egy bizonyos körben aligha tehet sok más, semmiféle mérges gáz, nemde? De nem ám. Ambert irányítva így megpróbáljuk a fátylát, hogy lássunk a szívébe, majd lecammogunk a lépcsőszínról. Az abba torkolló szobában megpróbáljuk a gázáramlás megszüntetésére szolgáló vasereket, melyet — elfogatunk. Így már a többiek is csatlakozhatnak Amber robotoszta alakjához. Ügynökeinket külön-külön, csoportokban, megismerjük is mozgathatjuk — megismerjük az Entertől aktiválható kódot. Egyszerű, könnyen elsajátítható modell: valamely karakterrel egy másik közelébe állván, annak portréja





— kezdetben. Ám javításokként rendszerint négyszer kell megismételniük a műveletet, miközben a kék periódus egyre csak kisebb és kisebb lesz. Az utolsó fázis belövéséhez kívánok sok sikert.

Nézzük most a hackelést: körök, körök, körök. Minden körhöz tartozik egy bizonyos körcikk, illetve a körök vonalain kisebb, nagyobb tempóban rohangáló kis mutatók. Jók akkor vagyunk, ha körcikk-mutató konstelláció esetén aktiváljuk a köröket, melyek ekkor — eltűnnek. Velük már nem kell bajlódniuk. Egyes arányban a megtörtíni óhajtott jég vastagságával, hackelés során háromtól, tucatnyi számú körrel kedveskedik nekünk a darab. Extra figyelmesség: a művelet időre megy. Idegeskedni ennek ellenére sem célszerű — tesék csak felvenni a vastagarcot, s szép, nyugalmas tempóban kezelni a köröket. Egyébiránt, a javítások sikeres lebonyolítását személy szerint jóval körülményesebbnek érzem, mint a hackelést — noha nem kizárt, hogy ez a kérdés szubjektív, s más játékos a hackelgetés fog sűrűbb UPA terminál szemlére sarkallni.

### Jobbclick

Jobbclicket nyomva jelentkezik be a temérdek topicból és almenüből álló Project Eden konzol. Ezt, ha megfigyeléseim nem csalnak, ügynökeink az alkarjukon hordják a lá Bioforge, s annak



▲ ...b'szdmeg, a TE ötleted volt!

tanulmányozásával rengeteg hasznos információra tehetnek szert. Hogy ki, mit, és mikor mondott a kihallgatások során, illetve mik is jelentik elsődleges objektívainkat, egyaránt kiderül a karunkra szerelt kisokosból. Már teljesített feladatainkat kipipált, míg teljesítendőeket pipa nélküli négyzetek jelzik. Ez még nem különösebben meglepő. Amiért mégis kitérünk erre: adódik majd, hogy egy eredetileg kiírt objektíva teljesítése lehetetlenné válik — a feladatot innentől fogva vörös X szignózza, jelezvén, hogy annak végrehajtásához alternatív eszközökre kell hagyatkoznunk. Itt kapunk bővebb tájékoztatást a Központtól e-mailek útján: így például egy terroristából kiszagott húscafat elemzésre történő megküldését követően derül ki, hogy a halálfejes gyermekek sosem tapasztalt hatékonyságú, amfetaminből és szteroidokból álló drogon lógnak. Érdekes, egyszerűsített logikus megoldás, hogy a játékvilág a konzol kezelése során sem cövekel le, az idő s az ese-



▲ Wallpapernek sem rossz... vagy igen?

mények egyaránt tovább folynak. Így annak tanulmányozása tűzharcok során — némileg kockázatos dolognak mondható.

energiaival, annyi tankot állítunk elő ugyan, amennyit szeretnénk, ám tesék vigyázzni rájuk: rendkívül hasznos ketyérék.

### A Tank

Fegyvereinken túl is akad itt még pár roppant hasznos szerkezet. Ezek közül az első egy távirányítású elektromos tank — jöllehet a Project Eden Rovernek hívja, de akkor is tank — mely piciny méreténél fogva képes átjutni egészen szűk hasadékokon, avagy résnyre nyílt, meghibásodott ajtókon. A szerkezet irányítása roppant egyszerű, mintha csak valamely ügynökünkkel rónánk a teret. A löveg pedig,

mely egész szimpatikus energianyálábokat szór, kedvünk szerint forgatható minden irányba. Szellő-

zókben, csatornámban számos kövér hímptakánnyal akadunk majd össze, akik nem átalják nősténynek nézni a mi kis műszaki periferiánkat, ám szerencsénk a löveg kitűnő félreértés-osztaló hírében áll. Tankunk további előnye,

hogy kisebb kapcsolók, tárgyak használatára és felvételére is képes. A szerkezetű szintén energiabankunkat apaszítja a használatkor, ám előállítását követően korlátlanul képes a működésre. Az üzemidőt vagy mi, vagy valamely kellemetlen behatás szünteti meg: tankocskánk nem preferálja a tüzet — a mérges gázok ellenben meg sem kottyannak neki —, s a nagyobb magasságokból való lepottyantást is hajamos rípiyta-alapon kommentálni. Míg csak bírjuk

### A Golyhó

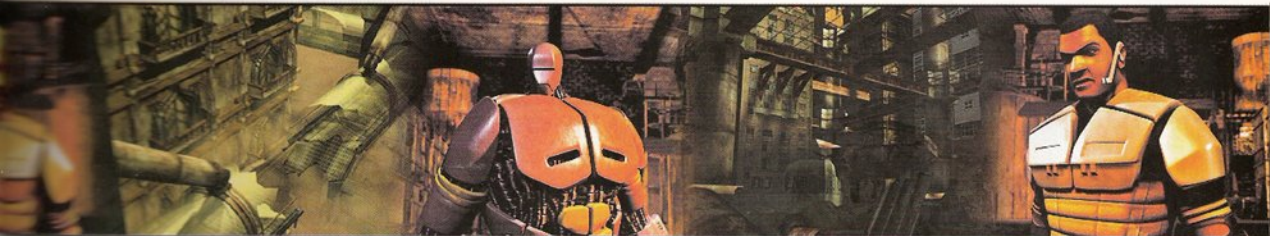
Kettes számú UPA bűszkeség. Energiahasználata hasonlatos a tankéhoz, különbség: ez a szerkezetű saját energiával is rendelkezik, mely az üzemidő megkezdése után rohamos ütemben csökken. Így sacc egy percen át kamatoztathatjuk a golyhó kiemelkedő tulajdonságát. Ami nem más, mint a: repülés. Mind ügynökeink, mind a tank számára megközelíthetetlen helyekre juttathatjuk el az ügyes kis szerkenytűt, mely áramkörök kiiktatására, konzol kezelésére egyaránt alkalmas. A golyhó irányításánál nem árt beakadulni, hogy létezik egy bizonyos minimális magassága, melynél lejjebb ereszkedni képtelen — elvégre repülésre, nem vertikális öngyújtónak terveztek. Így több helyen, ahol a hasadékok mérete révén pedig sansz mutatkozna a kutyú átjuttatására, csódot mond a cyberbogyó. Ilyenkor csak idegesen fejelgeti a pléhlemezeket, mi pedig előbb-utóbb átkapcsolunk a tankra. Megjegyzés: az ügynökeink összehangolt ténykedését igénylő művelettel párhuzamban, sok esetben a tank/golyhó páros hatékony összedolgozása jelenti majd továbbjutásunkat. Szerepeltetésük végett így nem túlzás állítani, hogy a Project Eden valójában hat aktív szereplőt kínál a játékra. Ami már nem olyan rossz.

### A Fight

A Project Eden legkevésbé sikerült része ez: az itt prezentált fightmodell ugyan működökép, ám dinamizmusnak, eleganciának nyomát sem fedezhetjük fel benne. Ennek két oka van. Első: fegyvereink gyakorlatilag csak







### Carter — UPA Osztagparancsnok

**Kor:** 39 év  
**Nem:** Férfi  
**Jellemzés:** Céltudatos, Fegyelmezett, Komoly



A négy fős csapat tagjai közül legtöbbször tapasztalt Carter hosszú évek során visszahelyezte magát jelenlegi pozíciójába a UPA ranglétrán. Munkáját és beosztását nagyon komolyan veszi, s a hírek szerint ez az ágában sincs visszavonulni. Attól tart, ahogy a 40 éves álmhatár elérését követően, a UPA szabályozza erre lehetőséget biztosít.

### Minoko — UPA Informatikus

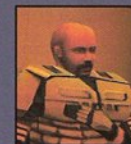
**Kor:** 20 év  
**Nem:** Nő  
**Jellemzés:** Fiatal, Élénk, Optimista



A legkisebb számú Minoko 9 éves lelencyermekként csatlakozik a UPA Youth főségi képzőprogramhoz, miután az előzetes felmérések szerint igen magas fogékonyságot tesz tanúbizonyságot a számítástechnika mélységei iránt. A UPA már 17 éves korában megkezdte Minoko foglalkoztatását — a szabályzat szerint ez az alsó korhatár. Bevetések során szerzett éles tapasztalatok miatt idő szerint kevés — mindössze egy éve dolgozik a Carter vezette osztály kötelékében.

### Andre — UPA Technikus

**Kor:** 32 év  
**Nem:** Férfi  
**Jellemzés:** Kopasz, Kedveli a zsírszalonnát



Minokó technikus, és mérnökemberként Andre már 25 évesen csatlakozik a UPA-hoz. Természetes adottságainál fogva nem okoz gondot számára a komplex elektronikus eszközök működésének megértése, szükség esetén: a gép sem. Hosszú évek munkáltatása után távozik a SkyLift Corporationtól, majd Carter visszavonulását követően, jó eséllyel pályázik az osztály vezetői pozíciójára.

### Amber — UPA Cyborg Egység

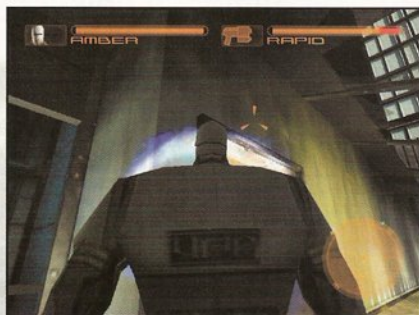
**Kor:** 27 év  
**Nem:** Nő  
**Jellemzés:** Csöndes, Szilaj, Morózus



Egy feltehetően a Légmetró baleset során elszenvedett borzalmas sérüléseinek következtében, a 19 éves Amber biomechanikus restauráció helyett a UPA Cyborg Osztályához csatlakozik. Az évek során Amber egyre inkább gépiesebb, érzéketlenebbé vált — ami, ahogy azt a UPA több éves tapasztalatai igazolják: gyakorta fordul elő a Cyborg Osztály állományának tagjával.

...közvetlenül alkalmasak, azaz cél-...  
 ...területen, több-kevesebbet...  
 ...a gaztevők HP-jéből. Máso-...  
 ...a gonoszok jól tudják, hogy a csik-...  
 ...bele is lehet halni — ezért...  
 ...szabványos alapuló hadvisel-...  
 ...előnyben. Mit is jelent...  
 ...melyet megpillantjuk a termé-...  
 ...mert csak szökevénye...  
 ...közélednek szólóban — ö-...  
 ...meghatározhatatlan, meg-...  
 ...szerelettel ideitlen rohan-...  
 ...kezelnek, miközben vaktában...  
 ...a kezükben szorongatott...  
 ...gyereket. Mi mást is tehetne hát a...  
 ...mint hogy a gonoszok agyatlan

lővédekének gyűrűjében szépen cél-...  
 ...kereszt terelgetődsie fog, s próbálja...  
 ...követni a cikk-cakkban, kóralakban,...  
 ...le-fel rohangáló terroristák ánszát.  
 ...Előbb-utóbb ők húzzák a rövidebbet,...  
 ...mert borzasztó békák. Hozzá kell...  
 ...tegyük, hogy későbbi pályákon már...  
 ...hatékonyabb módon lépnek fel a gono-...  
 ...szok — ezt látszik előrevetíteni, hogy...  
 ...a harmadik térképen már csőbombá-...  
 ...kat hajjálnak nekünk, melyeket jóval...  
 ...közéledtöbbsen s logikusabban kezel-...  
 ...nek, semmint kézfegyvereket. Tucat-...  
 ...nyí, közeli terrorista ellen egyébként...  
 ...csoportos fellépés helyett jobb meg-...  
 ...oldás lehet Amber: ő már alaplób...  
 ...is rendelkezik rakétavetővel. Alkalmas



▲ Amber azért is szeretjük, mert lehet rajta ping-pongozni.

pillanatban két-három töltet a pakk közepébe, tuti mélyálmom.

### Buktatók

A fighton túl alapvetően nem sok dolog akad, ami miatt lehet cinkelni a Project Eden. Ippog ennek öröme a tárgyaljuk most ezeket, katonás sorrendben. Nem kizárt, hogy az csak az én játékban-tífát-nem-ismerő kis lelkemnek fáj, hogy ezek a magasan kvalifikált terroristák nem lönek ripi-tyára MINDEN útjukba kerülő UPA terminált — hiszen tudhatják, hogy ezeken keresztül a rájuk állított ügynökök regenerálódnak, valamint munícióhoz képesek jutni. Ezzel szemben gondosan berobbantgatnak mindent, ami berobbantgatható — de a terminálok nem bántják, neeeem: hadd legyen izgalmasabb az akciójuk. Ez persze vajmi keveset ront a darab élvezhetőségén, sőt a terminál-konceptió alapvetően egyike a Project Eden legüdvözlendőbb sajátosságai-nak. Meglehetősen zavaró tud lenni a gép által irányított ügynökök viselkedése: az még hagyján, hogy gyakra le-le maradoznak a követésünkre hívott karakterek, ám előfordul, hogy valamely megfontolásból egyszerűen nem is hajlandóak útnak indulni. Ekkor kénytelen vagyunk visszacapálni értük, majd gondosan magunkkal terelgetni őket. Bizonyos ajtókon — kitűnő példák a harmadik szinten szerepeltetett fotocellás darabok — a

gép által vezérelt ügynökök egyszerűen nem képesek áthaladni. Egy ízben öt percen át figyeltem Andre szerencsétlenkedését, ám minden nekifutása során ottára harapott a fotocella. Nem marad más, mint egyenként vezérelni át emberkéinket, hacsak valami csoda folytán nem

haladtak szorosan a nyomunkban. Vannak itt egészen sápasztó textúraszervezetek is, például nek ott figyel a munkaasztalokon szerepeltetett mouse-ok és mouse padok képi megvalósítása — bemutatásuktól ezennel eltekintünk. S végül, érzésem szerint nagyon emelhetne volna a Project Eden életszerűségét a valamilyen szinten rombolható terep. Ez sajna egy az egyben kimaradt — nemhogy szétamortizált teretárgyakat, de még csak golyónyomokat sem hagyhatunk magunk után. A terrorista hullák pedig itt is eltűnnek. Egyre inkább megerősödhet bennünk a gyanakvás, miszerint ez a megoldás kimondatlan — avagy könnyen lehet, hogy kimondott — standard az akcióval is tarkított játékok fejlesztői között. Már rettenetesen unalmasak az ilyen kámför-hullák. Én permanens hullákat akarok! És kész.

### Véxó

Aligha férhet kétség hozzá, hogy a Project Eden összességében korunk legelőre mutatóbb játéka közé tartozik. Logika, kaland, ügyesség, akció egy kalapban — a végeredmény s prezentáció egyaránt kiforrott, zömében a korszakelmények legjavát hozó képet mutat. Ötletes koncepciójával a darab mind ósrégi, mind újkori alapvetések legüdvözlendőbb megoldásait valthatja sajátjának, melyeket a rá jellemző igényességgel párosítván — kihagyhatatlan klasszikusként tündököl.

www.eidosinteractive.com

**Eidos / Core Design**  
 PIII 500 (PIII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

<b>LÁTÁNY JÁTSZHATÓSÁG</b>	9
<b>SZAVATOSSÁG</b>	8
<b>ZENE-HANG</b>	10
<b>ZENE-HANG</b>	7

✓ remek  
alapkoncepció

✓ erőteljes világmodell

✗ komolytalan  
harcrendszer

93



# EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

Ki itt analóg gamepad nélkül belépsz, hagyj fel minden reménnyel!

Minden emberben ott figyel a kisördög, közvetlenül a kisanógyal szomszédságában. Mindenkielőfordul időnként, hogy a default jó helyett néha szeretne rosszat cselekedni, természetesen behúzni egy nagyot a főnöknek, láncfűrészsel felszeletelni a tanárt, vagy éppen felrobbantani az adóhivatal épületét (persze ezeket nehogy tippnek vegye valaki, hehe). Természetesen a normális ember ilyenekre soha nem ragadhatja magát, bennünk van az a bizonyos vészfék. Ez elsősorban genetikailag programozott, hogy ne ártsunk embertársainknak és magunknak, a génjeink zökkenőmentesen öröklődhetnek tovább, másodsorban az ennek következtében kialakult „törzsi” (társadalmi, vallási, állami stb) törvényeknek is meg kell felelnünk — tegyük ezt akár tudatosan, a rosszcselkedetünk megtorlásától való félelmünkben, akár tudat alatt, egyszerűen a „jó” utat választva. A téma mélyebb filozófiai és genetikai boncolgatását most inkább meghagynom az ország legismertebb online garázsfilozófusa, Video számára.

Természetesen amikor az emberben felmegy a pumpa, de mégsem csinál örültséget, akkor is gyakran eljárszik a gondolat, hogy mi lenne, ha megtenné a fenti „rosszaságokat”, mondjuk úgy, hogyha átmenetileg más bőrébe bújhatna, majd később visszabú-



▲ I'm a big, big boy in a lowpoly world...

hatna a sajátjába, így nem kellene tartania a cselekedetének következményeitől, sem a törvény szigorja nem súlytana le rá, sem az embertársai nem néznének rá ferde szemmel. Az ilyen fantazmagóriákban az emberek a mérgüket gyakran vetítik egy képzeletbeli gonosz ikertestvérbe, legalábbis a fiktív történetekben ez tér vissza a leggyakrabban, bizonyára azért, mert egy ikertestvér külső és belső tulajdonságokban a legközelebb áll az emberhez, csak éppen a képzeletbeli gonosz ikertestvér a fent említett genetikai és „törzsi” láncoktól teljesen szabad.

A francia illetőségű In Utero legújabb játéka, ahogy a mindenki számára jól érthető angol címből is kiderül, szintén ebbe a gonosz ikertestvér témába nyúl bele. A gonosz ikertestvérek már sok-sok játékban megjelentek pályavégi szörnyként vagy hasonlóként, mert így a fejlesztőknek kevesebbet kellett gyűrniük az agytekervényeiket, megspóroltak egy főnök kitalálást, ráadásul a grafikusok is megúszták, hogy még párezer plusz animációs fázis-

sal kelljen szenvedniük. Emlékeim szerint azonban viszonylag kevés játék története épült egészen erre a témára. Hasonló dolgok azért voltak, ott van például a Robert Luis Stevenson által írt Dr Jekyll és Mr Hyde, ahol, igaz, nem ikertestvérről van szó, de Jekyll a lelkében rejtőző

gonoszt szintén felszabadítja, és egy fizikai testbe vetíti ki, történetesen a sajátjába, ami meg is változik. Érdekes módon a történetből nemrég készült egy hasonló, kissé bizar, kissé gót beütésű játék, GyZ a szeptemberi számban húzta le embereken, s milyen meglepő, azt a játékot is az In Utero jegyezte fejlesztőként. Nekem kissé gyanús, hogy szinte teljesen ugyanazt a hangulatot és történetet ugyanaz a cég ilyen rövid idő alatt újra elsütötte, valószínűleg le akartak húzni gyorsan mégegy bőrt a rókárról, ráadásul úgy, hogy a karakterek és a történet is saját kreatív, nem valami licenz. Persze ne legyünk ilyen rosszsmájúak, az is előfordulhatott, hogy az Evil Twin már régóta fejlesztés alatt állt, aztán amikor a Cryo fejlesztőt kerestett a frissen megvásárolt, ropogós Jekyll & Hyde licenzhez, meglátták az Evil Twin egyik korai verzióját, és elhatározták, hogy valami ilyesmijátékot szeretnének ők is, és pont az In Utero lesz erre a legjobb választás. Jómagam egyébként nem küzdöttem a Jekyll & Hyde nevű főmédvénynel, de GyZ leírásából ítélve a két játék technikai megvalósítása és idegesítő tervezési hibái is megegyeznek, sőt:



▲ Van "kék mód" is, de jó!



▲ SupaCyp is in da house!

talán az Evil Twin cím alatt futó bughalmaz még tetézi is azokat sok helyen.

## Windows 2000? Hát az meg mi fán terem!

Az installálás viszonylag simán megy, a két CD-t fel lehet pakolni full install-ba, ekkor 850 megát zabál, de a minimum install sem sokkal kevesebbet, és az még a második CD-ről is töltőget (ergo a full az ajánlott). Ha elindítjuk a játékot, lucasartsos menü ugrik az arcunkba, itt a felső gombbal lehet a tényleges géminget bezizenteni, továbbá a video és gamepad konfigurációt érdemes megmacerálni első indítás előtt (persze a website-ra ugrás is érdekes, és a readme-be is jó belekukkantani, ha valami probléma merül fel). A video config szerencsére nem bonyolult, további mák, hogy nagyobb felbontásokat is választhatunk, amit még 2001-ben sem ajánl fel minden cucc, ahogy elvárható lenne, igaz nálam az 1024x768 1600x1200 volt, de ez a hiba biztosan kártyafüggő. A másik belövős menü a gamepad config, na ez már egy sokkal érdekesebb darab. Jó pár gamepad és joystick közül választhatunk egy pulldown menüből





...braf-ai kell betölteni a választást), szabaddan átdefiniálhatjuk és elmenthetjük a gombokat, de az iránygombokat sajnos nem lehet bántani, két választásunk van: vagy a kurzorgombokat használjuk, vagy a gamepad/ joystick gombjait. Ez sok gondot fog okozni, amennyiben valaki nem rendelkezik egy király gamepaddal, a játék maga is azt állítja, hogy eladhatóan konzolos és konzolszerű analóg gamepadekre élezték ki. A gamepad és irányítás témára még van szó fogok térni egy másik bekezdésben, akár csak Schwarzenegger a Terminátorokban. Az igazi gond ott kezdődik, ha valaki nagy oprendszer vesztő (esetleg kalóz), és már feltelepítette a Windows 2000-t, amikor nagy hype volt, de még az XP-t sem. A játék ugyanis nem fut Windows 2000 alatt, a readme nem is utal arra, hogy bármilyen lépéseket tegyünk a fejlesztőcsapat eme hiányosság orvosolásának irányába. Szerencsére a többi modern Windows-al elűlt, legyen az 95, 98, 98SE, ME vagy a legújabb XP. Természetesen a játék legalább Direct X 8-at követel meg és D3D-s gyorsítókártyát, de ez manapság már alapkövetelmény. A játék még kitér arra, hogy a játék támogatja a GeForce2 és GeForce2 MX kártyák alacsony instabil, ami oltári nagy híba tekintve, hogy szerintem a világ gamer-ének fele most épp ilyen vesztő nyomja a témát). Hangkártyákra a játék nem különösebben szigorú, viszont sok gamepaddal és BILLÉNYÜZET TEL JÁTSZHATAT-LAK. Ez pedig hát, hogyismondjam, viszonylag neveltséges egy PC játék esetében, ahol szinte minden casual gamer (akalmi játékos, a nyugati szociális imádjia ezt a kifejezést, főleg a nagy FPS-re kiélezett lapok, ők gondosan kissé degradáló jelzőként is alkalmazzák ezt) csak keyboarddal nyomul, és a hardcore-abb játékosok

is maximum egérrel, kormánnyal és repeszimókra éleztet böhmönagy analóg joystickkal.

### Cyprien Csodaországban

Az Evil Twin, ha a képekből és az előzményekből nem derült volna ki, egy mászkálós-gyűjtögetős játék. Nem nevezhető igazán platformnak, és szinte elenyésző benne a kalandelem, de még a szükséges gyűjtőgetnivaló is. Lényegében csak ugrálni kell a platformokon, felszedni a néhány kulcsfontosságú tárgyat, és elérni az éppen aktuális kijáratot. Sajnos ebből következően, és abból, hogy a pályák abszolút kicsik (simán elbírná a PlayStation is a játékot, ráadásul a poligonszám is alacsony), nem egy nagy durranás a játék, hamar meg lehet unni. Először a PC verzió jelent meg, majd ezt követi a napokban a PlayStation 2 és Dreamcast port is.

A játék főhősevel, az árva, tíz éves Cypriennel az intróban ismerkedhetünk meg: az árvaház zuhanójában épp a tükröt bámulja, amin kirajzolódik a játék címe, amikor egy barátja elrágja egy szobába. Itt mindenki gratulál Cypriennek, hiszen épp ma van a szülinapja, és zsúrt is rendeztek neki, szól a zene, villóznak a fények, a stráckortörtésnek és iszogatnak, szerény keretek között megy a buli, de a lepukkant árvaházban ez minden, amit össze tudtak hozni. Cyprien azonban rosszkedvű, depressziós, mivel pont egy éve haltak meg a szülei, nincs kedve ünnepelni, ott is hagyja a társaságot bosszúsán. A szobában ekkor villámok kezdenek cikázni, csápok nyúlnak ki a föld alól, és a gyerekeket valami erő átragadja egy másik dimenzióba. Cyprien a szobájába megy, ahol Lenny, a plüssmackója és jóbarátja próbál belé lelkét önteni. Ez sem túl hatásos, mivel Cyprien a korához képest eléggé érett, tiszt-



▲ Ooopsz, ez szétesett. Van valakinél pillanatragasztó?

tában van vele, hogy a macsó valójában nem él és nem beszél, kizárólag az ő fantáziájában. Ekkor azonban őt is, és a macskót is elkapja a titokzatos erő, és ifjú hősünk is egy másik dimenzióba kerül — kezdődhet is a játék.

Az első világ még teljes egészében a gyakorlásnak van szentelve. Pár lépés után egy roppant fura szerzetbe bolygunk, Wilburbe, aki egy zöld, eléggé nyomott, és kövér elefánt. Ő bárhol tud ereszkedni a világban egy hintával, és csak kevesen látják — mi szerencsére igen. Ő fogja bemutatni a szürrealista párhuzamos dimenziót, Undabed-et (magyarul: ágyalatt), annak működését, segít az irányítás elsajátításában, ráadásul a történetet is elmeséli, bár az ritka nagy zagyvaság, kevés értelem és logika rejtőzik benne. Később nála tudunk majd menteni is, továbbá hasonló tanító funkciókat látnak el a pályákon szanaszét szórt kérdőjelek és táblák is. A történet valami olyasmi, hogy Undabed egykor virágzó párhuzamos dimenzió volt, a mi világunkhoz hasonló, ám egyszer jött egy gonosz lény, a Mester, és kitörölt szinte mindent (alá Végtelen Történet), mindezt egy Zipette nevű tárgy megkaparintásával vitte véghez. Alakult egy földalatti forradalmi mozgalom a gonosz hatalmának megdöntésére, aminek a mi plüssmackóknk, Lenny is ügynöke volt, de Lenny küldetése a Zipette visszaszerzésére kudarccal végződött, Lenny-t börtönbe vetették a fővárosban, Loren Darith-ban. A tennivalónk természetesen az, hogy kiszabadítsuk Lenny-t és az árvaházi barátainkat (akiknek gonosz verziói a pályafőnökök), majd felszabadítsuk Undabed-et. Sajnos a tesztre csak pár napot kaptam, ez alatt pedig csak a játék negyedejé jutottam, mindenesetre szinte biztosra veszem, hogy a végkifejlet ugyanaz lesz, mint az azonos történetű American McGee's

Ha meg tudsz felelni az alábbi kérdésre, akár Te is megnyerheted a

## 8 EVIL TWIN CSÜZLI

egyikét!

Mi volt az In Utero legutóbbi (az 576 KByte által is tesztelt) játéka?

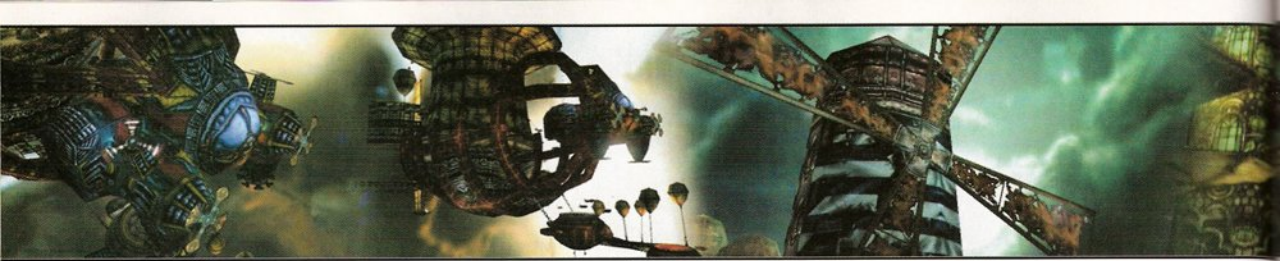
A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2001 november 30-ig

A nyereményeket a UBI SOFT ENTERTAINMENT ajánlotta fel



▲ A textúrák egész jók, főleg ez a kígyóbőr





Alice-ben: a főgonosz Cyprien saját depressziójának kivételése lesz, a gonosz ikertestvére, miután leszámolunk vele, kiderül, hogy az egész Cyprien képzeletében játszódtott le. Miután a fiú legyőzte démonait, ráébred, hogy az élet a sok kegyetlensége ellenére is csodaszép, és ott vannak a barátai, akikre bármikor számíthat, és akik gyakran számítanak rá.

A játék az ugrálós-gyűjtögetős stíluson belül is az egyik legegyszerűbb, leglínearisabb. Ameddig eljutottam, addig nem találkoztam még kapcsolókkal, de még apróbb logikai feladványokkal sem. Nagyrítkán el kell menni valamire, a leggyakoribb az apró Lenny fejek, ezek mindenféle megtalálhatóak. Elvileg adott mennyiség összeállítását a program plusz élethez jutalmazza, azonban én eddig egy árva életet sem kaptam értük, hiába gyűjtöttem össze közel kétszázat, így igazán sok értelemem nem látom, hogy a veszélyesebb helyeken is medvefejeket gyűjtögetünk. Lehet kamerákat is gyűjteni, ezekből azonban jóval kevesebb van. Az elsöket az első világ legvégén fogjuk találni, addig tehát

mentés nélkül kell mennünk, ha a laposak vagyunk, akár egy órába is beletelhet, hogy odáig eljussunk. A kamerákkal tudunk állást menteni, az első világ vége után minden világban megtaláljuk Wilburt valahol a régi stílusú kamerájával együtt, csak nála működik a save kameráért cserébe, meg még világoként történik egy automatikus mentés is. Már a legelső pályán is találhatunk ragtapaszokat, ezek természetesen az energiánkat növelik (sajnos nem lehet őket betárazni a tárgylistánkba, ha átmegyünk rajtuk, automatikusan használjuk, tehát ha teljesen egészségesek vagyunk, nem is érdemes az életünk kockáztatásával eluragolni az ilyenekért), a simák kevés energiát adnak, az X alakúak viszont csúszkára feltöltik az energiasávjukat. Nagyon ritkán Cyprien fejeket is találhatunk, ezek értelemszerűen extra életeket jelentenek. Továbbá vannak Cyprienre emlékeztető fekete fejek is, ezekből is viszonylag sok található a második pályától kezdve, és szerencsére bizonyos idő elteltével újratelemzőnek. Ezek a jobb felső sávot növelik, amit én cyp-o-meter-nek kereszteltem el. Nem szükséges teljesen feltölteni, ha van benne töltés, akkor már át tudunk változni szuperhőssé, azaz SuperCyp-pé. Az átváltás egyébként alapban az X gombbal történik a billentyűzetben, az egyik kérdőjel az ugrótámadást

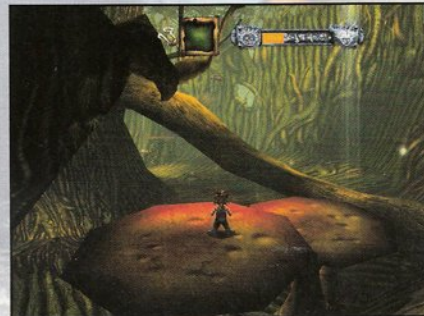
javasolja váltásnak, de nekem az nem működött, valószínűleg a konzol verziókból maradt bent ez a tanács, de a kombó már nem. SuperCyp-ként gonoszabbul nézünk ki, és feketék leszünk, ekkor azonban sokkal több és erősebb támadást is bevethetünk, és



▲ "Szállj velem..." - Vincze Lilla idézet ez vagy miszószt?



▲ Őrült alkímista barátunk kottéit kotyvaszt.

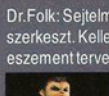


▲ Ide meg mit írjak? Nem szeretem a gombát.

Cyprien: E megkeseredett gyermek kegyet nem lel. Ezen rettenetes elme helye: feje, melyet felcseperedett emberek ellen bevét, s nevet. Rengetegszer rebeged el e nevet!



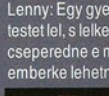
David: Ezen gyermek hetvenszer verekedne hátente — kellemetlen fegyvere rengeteg fejet bever. Ellenszenv edelene nem kedvezhet — de ereje, neked sem lehet teher.



Dr.Folk: Sejtlemes emberszerzet, szerkezeteket szerkeszt. Kellemes egyed, melyet megvetned nem kell — eszement tervedhez ez elme: elkell.



Joseph: Gyermekember. Feneketlen verem, melynek szerelme: bele. Hátente ezerszer enne, de nem lehet — egy este feneketlen verme: teste ellen ered.



Lenny: Egy gyermek, mely fertelmes tettek tettese, medve testet lel, s lelke terhe ellen kerekedne fel. Emberekkel cseperedne e medvetestben, s rengeteg remek tettel — emberke lehetne reggel.



Steven: Egyke gyermek, respektje szerfelett testest. Gyermeket terelget, vezet — vele egyezkedned: kellemes lehet.



The Master: Nincs köze senkihez, szava szálló penész — van csak, mint a Híged: világos, és nehébéz.

(Gy.K.: Evil Twin Főmúfti)

nagyobbat ugorhatunk. Az alap csúzlis lövöldözés helyett például, amíg nyomva tartjuk a tüzet, addig tölthetünk egy tüzgolyót, majd ellöhetjük. A nézetváltás gombbal irányítható villámátadást kapunk, meg az ugrás plusz akció kombóval való támadás is erősödik. Tehát jó SuperCyp módban lenni, néhány dolgot csak így tehetünk meg, és néhány helyet csak ilyen úgrással érhetünk el. A SuperCyp mód hátránya, hogy rövid ideig tart. A cyp-o-meter akkor is fokozatosan fogy, ha nem is SuperCyp módban vagyunk, akkor pedig méginkább, ha a támadásokat is kihasználjuk. A maximális méretű tüzgolyó fogyasztja a legtöbb szuper energiát, kettő majdnem lefogyaszt egy teljesen feltöltött cyp-o-meter-t. Tehát a játék legnagyobb érdekessége talán ez a SuperCyp

mód, sokat kell vele taktikázni, persze az ötlet nem valami forradalmi, hiszen nagyon régen már Mario is így változott át Super Mariová. Más pályafüggetlen gyűjtőnivalóval nem is találkoztam, a többi cucc már egy kis kalandelemet próbál csempészni a játékba, de sajnos nem sok sikerrel. Az egész első világban például egyedül egy port kell beszerezni az alkímistától, majd ezt az egyik pálya végén használunk kell, hogy az örök kiengedjenek.

Nagyjából ennyi a játék lényege és cselekménye, sajnos tovább nem nagyon lehet ragozni. A pályák roppant kicsik és nagyon alacsony számú poligonból épülnek fel, a 33MHz-es PSX-en is minden mászkáló játék ráver az Evil Twinre ezekben a dolgokban. A pályatervezés sem felel meg a kor követelményeinek, a jelenlegi standard PC-knek, a PlayStation 2-nek és a Dreamcastnak. Ennek valószínűleg az az oka, hogy nem alkalmaznak úgynevezett portál technológiát poligon optimalizálásra (annak ellenére sem, hogy a játék engine-je tudja ezt), inkább igen kicsire vették a pályákat, kevés poligonból építették fel őket, és látható telepörtöket pakoltak ki. Ellenben a karakterek mozgása, animációja, és fizikája nagyon tetszett. A figurák skeletal animáltak, ami már kezd eléggé elterjedt lenni, de még mindig nem használja minden játék. Így sokkal szabadabban és simábban mozoghatnak, foroghatnak, deformá-





kihathatnak minden irányba, abszolút kiérett a mozgás, emellett még plusz dinamikus mesh torzítást is támogat az engine. Wilburnek például reng a trapp. Kiváló az ajakszinkronizáció is, sőt, mindenki beszélnek a figurák, ráadásul nem csak a szájuk mozog, de az egész arcuk is rendezes, sajnos manapság sajnos nem ilyen játékok, ahol a figurák csukott szájjal beszélnek. Végül Cyprien haja sok szerteágazó tincsből áll, olyan Dragonball Z-s, de rövidebb, csak mindig fizikailag korrektül hajlanak, mozognak. Ezen apróságok, mivel kellően valóságosak, sokkal részletesebbé teszik a játékot annak ellenére is, hogy a game vizuálisan nem a legjobb világot modellezi, hanem egy elhagyott szurrealista fantáziavilágot. Ennek következtében a játékos sokkal inkább elfogadja a játék világát, meginkább azonosulni tud a figurákkal, és ottban beleéli magát a játékba. Sajnos az ellenfeleket már nem lehet annyira dicsérni, az animációjuk még erősen van, a mesterséges intelligencia csak azonban kevésbé. Általában a megadott pozíciójuk körül strázsálnak — ha észrevesszük minket, elkezdnek mozogni (és általában nem lassabban haladnak), ha elvesztenek minket szem elől, akkor pedig visszatérnek eredeti pozíciójukra. Általában fedezék mögül érdemes levasználni őket, amikor már nagyon gyengék, menekülőre fogjuk. Sajnos az ellenfelek gyakran átteremtődnek, ez is roppant bosszús.

### Kontrollerek kálváriája

A játék a legnagyobb probléma az irányítás. A készítő DC-n és PS2-n eredetileg gamepadre élezték ki a mozgást, és ezt tették a PC verzióban is. Sajnos azonban tapasztalataim szerint nagyon kevés PC-snek van analóg gamepadje, a többség billentyűzettel irányítja a játékot (ez a legjobb FPS-ekhez és RTS-ekhez, néhány mászkáló játék is használja sajnos, ami véleményem szerint elég nagy mellékes trend, de azért valahogy el

lehet vele boldogulni nagy nehezen), továbbá az igazán hardcore autósok még beszereznek időnként kormányt, a repülőskék meg nagy repülőskék jöyoktat. A gamepadek viszonylag ritkaságszámba mennek, hiszen a konzolokhoz képest elenyésző mázskálóskék játék jelenik meg a gépre, és ha van is az embernek gamepadje, az is általában néhány gombos digitális. Szóval roppantul meglepett, hogy az Evil Twin nem megy billentyűzettel, gamepadre vágyik, főleg analógra. Igaz ugyan, hogy be lehet konfigurálni a digitális billentyűzetet is, és nagy szenvedések árán lehet vele navigálni, azonban a második világban van egy olyan bal felső irányba történő ugrás, amit nem lehet semmiképp teljesíteni az alapbeállítással. A helyzetben tovább ront az, hogy az iránygombokat nem lehet átdefiniálni, csak az egyéb gombokat. Marad tehát az, hogy valaki kigolyó egy olyan gombot az ugrás gomb helyére, ami nem akad össze az átlós irányokkal sem, e nélkül billentyűzettel játszhatatlan az anyag. De így átkonfigurálva, vagy egy szimpla digitális gamepaddel, amivel én játszottam is roppant személt később a cucc. Például olyan helyzetek vannak, hogy fél óra mentés nélküli ugrálás után olyan helyre kerülünk, ahol a nagy semmi közepén lebegő platformok egymástól függetlenül lifteznek le/fel, mozognak oldalra, de ráadásul még forognak is a tengelyük körül (itt adtam fel ma). Ezeket szinte képtelenség teljesíteni analóg kar nélkül, annyira precíz átlós ugrásokat kell kivitelezni, ami a digitális lehetőségeken túlmutat. Bár meg kell hagyni, az ilyen helyzetek még analóggal is roppant nehezek, amennyiben a kamera nem követi közvetlenül hátulról a figuránkat. Sajnos ez a betegség is jelentkezik az Evil Twin-ben, a kamera csak követi Cyprien-t, de nem áll be mögé, mint a Tomb Raiderekben. Így sohasem látjuk pontosan, hogy hova ugrunk, a fentihez hasonló szituációkban pedig nincs idő rá, hogy manuálisan beforgassuk a kamerát a



„Fuss Forest, fuss!!!”

srác mögé, mert addigra a platform, amin állunk már elforgott, és megint nem látjuk, hogy hova fogunk ugrani. Szóval az irányítással és kamerakezeléssel teljesen mellőfogat az In Utero programozói, ez pedig a játékot totálisan lehúzza, játszhatatlanná teszi.

### American McGee's Alice Light

Az In Utero fejlesztői egyébként nem rejtették véka alá, sőt egyenesen dicsekedtek vele, hogy az Evil Twin szinte teljes egészében a zseniális filmrendező, Tim Burton két régebbi animációs alkotása, a Vincent, és a Karácsonyi Lidércnyomás ihlették. Persze ha nem mondják, is ordít róla, további ihletnek még bevallották Arcimboldo és Hieronymus Bosch festményeit is. A sztorit részben a Robert Luis Stevenson féle Dr Jekyll és Mr Hyde, a Lewis Carroll féle Aliz Csodaországban, a Jean-Pierre Jeunet és Marc Caro féle Elveszett Gyerekek Városa, a Rémálom az Elm Útcában 3 és különféle Charles Dickens, Victor Hugo, Francois Truffaut alkotások, és sok-sok képregény inspirálták. A játékmenet pedig Mario és Rayman 2 szerű a fejlesztők bevallása szerint. Egyébként eredetileg a game rajzfilmsorozat akart lenni, minden egyes epizód (most 8 világ lett helyettük 66 pályával) egy-egy gyermekkori fóbát ábrázolt volna, és annak leküzdése lett volna a cél, de a TV társaságok azzal küldték el az In Utero-t, hogy készítsenek inkább interaktív játékot a témából. Így tettek, az más kérdés, hogy érdemes volt-e.

Igazából a játék nem nyújt semmi extrát, eléggé egykaptafa ugralós-gyűjtögetős cucc. Technikailag sem kiemelkedő, a 4X Technologies Phoenix 3D engine-jét használja, ami azokat az alapszolgáltatásokat nyújtja, amit manapság mindenki elvár, portálokat, részecskéket, dinamikus fényeket, és skeletal animált karaktereket, no meg 3D ütközést. Ennél sokkal többet nem láttam a játékban és az engine tech demójában, igazán csak az az érdekessége még, hogy átirított PS2-re és DC-re is, bár már



▲ Itt fogsz végleg elakadni, ha keyboard-al nyomod

ez sem számít kuriózumnak régóta. A játék legesleginkább az American McGee's Alice-re hasonlít, de valami irtózatos. Nemcsak a történet és Tim Burton egyedi látványvilága ugyanaz, de a játékmenet is, és ugyanúgy hasonló szurrealista figurákkal találkozunk minden sarkon. De amíg az Evil Twin nagyon bugos, nem nyújt logikai kihívást, unalmas apró pályákat sorakoztat fel bóna ellenfelekkel, és főleg irányíthatatlan, addig az Alice továbbra is egy zseniális játék marad minden téren, és mindenhol übereles is a fent nevezett próbálkozást. Valószínűleg az In Utero nem másolta az Alice-t, hiszen nem annyival később jelent meg (1999 óta fejlesztik), inkább csak balszerencsére teljesen ugyanolyat csinált, de sokkal silányabb minőségben.

Tehát az Evil Twin használata, főleg PSX szerű analóg gamepad nélkül, ellenjavallt. Akik viszont az Evil Twin-ös gót (mint lifestyle), és nem, mint építészeti stílus) fantáziavilághoz, inkább az American McGee's Alice-t nyomják le újra, az igazán királyi játék, és még Mad Hatter figura is jár hozzá. Akiknek pedig ez még nem elég a stíusból, és lapul az asztaluk alatt egy PSX (esetleg emulátor vagy PS2), azok ne hagyják ki a MediEvil 1-2-öt sem, mindkettőről dicsímmuszokat lehetne zengeni, annyira el vannak találvá.

Sigmund „Credo” Freud

www.eviltwin-thegame.com

Ubi Soft / In Utero  
PIII 500 (PIII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ - kiváló karakteranimáció

✓ - jó Tim Burton-ös hangulat

✗ - billentyűzettel tökéletesen játszhatatlan

✗ - pocskék kamera-kezelés

# 76



# POOL OF RADIANCE

## RUINS OF MYTH DRANNOR



XP? Treasure? ROPI?!

Az SSI által, 1988-ban publikált Pool of Radiance elsőként tett kísérletet az akkor már virágkorát élő Elfeledett Birodalmak számítógépes bemutatására. Még csak nem is tűzünk különösebben, ha a kor élőszóban történő szerepjátékainak teljhatalmú egyeduralkodójaként tekintünk az AD&D-re — a klasszikus RPG szabályrendszer éppúgy felelős a Dragonlance mondakör, mint az Elfeledett Birodalmak, számos más, fantasy alapokon nyugvó univerzum életre keltéséért. Tudván, hogy a rendszer alapvetően asztali játékhoz alkotott meg, annak számítógépes implementálása mind relatív kiforrottsága, mind stabil rajongóbázisa révén létjogosult ötlet lehetett a kor RPG piacán. Egy olyan piacon, melynek arculatát azokban az időkben csupán maroknyi, ám jobbra kultikussá lett darabok határozták meg — gondoljunk csak a Bard's Tale, avagy Wizardry sorozatokra. Az SSI által megalkotott AD&D motor révén, mely ügyesen szimulálta az eredeti játék taktikai elemeit, valamint az Elfeledett Birodalmak történelmének, illusztris személyiségeinek bemutatásában is jeleskedett — a szárnyait bontogató CRPG kultusz kiteljesedni látszott. A Pool of Radiance mondakör nem kevesebb, mint három folytatást nyert, a Dragonlance univerzumot bemutató, hasonló motornal fűtött Krynn Trilógia, avagy a Sci-Fi alapú Buck Rogers ugyancsak tetszetős eladásai pedig minden kétséget kizáróan bizonyították: az AD&D immár a számítógépes is tombol. Az SSI nevével fémjelzett RPG darabok így éveken át határozták meg a számítógépes szerepjáték főbb irányvonalait, sőt: a cég későbbi, szintén AD&D alapú művei sem bizonyultak egyértelmű bukásnak. Eye of Beholder sorozat, melynek

harmadik részén azért minden további nélkül el lehet szundikálni. Az ódon motor lehetőségeit a monumentális méretű Pools of Darkness során merítik ki az alkotók, mely egyszerre jelenti a számítógépes ábrázolt Elfeledett Birodalmak negyedik, s egyben lezáró fejezetét, valamint egy korszak végét is: a feltörekvő konkurencia láttán az SSI már nem vállalja fel a motor újbóli elsütésének kockázatait. Az AD&D legkegyetlenebb/legbrutálisabb világának, a Dark Sunnak bemutatása után, a kiadó meglehetősen szerencsétlenül irányba fordul. Az akkortájt már javában dúló Doom láz hatására kísérletet tesznek holmiféle kvázi-FPS-RPG megalkotására, mely ugyan az AD&D egyik legbizarrabb, egyszersmind legkarakteresebb világába, Ravenloftba kalauzolja a játékost — ennek ellenére is csúfos bukás válik belőle. Érkezik a máig is kultusz és rajongás övezte Betrayal at Krondor első epizódja, mely Raymond E. Feist író közreműködése, valamint a vektor alapú, testközelí élményanyagot nyújtó képi megvalósítás révén csak tovább rombolja az SSI presztízsét. Jóval később, múlt évezredünk utolsó éveiben kerül sor a következő, forradalmian nevezhető CRPG bemutatására. A darab, mely már az AD&D második kiadásán alapszik, rajongók millióit nyeri meg magának, s taszítja az SSI-RPG fogalmát a látszólagos biztos feledés szennyes mocsarába: Baldur's Gate. Most, csaknem tíz évnyi hallgatás után az SSI beérettnek látja az időt a válaszadásra, s a Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor révén kísérletet tesznek királyságuk visszahódítására. Végre valami...

### 3<sup>rd</sup> Edition

Az alantibban méltató RPG szemelvény reklámkampányának első számú ígérete eképpen hangzott: s hangzik maig is: „Az első számítógépes szerepjáték, mely már a D&D Harmadik Kiadásának szabály-

rendszerén alapszik!” A mű megérkezését az ezen bejelentés kapcsán sejthető, izgatottságból histériába hajló várakozások előzték meg. A D&D harmadik kiadása, mint azt a rendszert akár csak nyomokban ismerő játékosok számára világos, a mára már ősoleg, mondhatni ványatag AD&D méltó megújításának is felfogható, mely flexibilitása s fokozott következettsége révén azonnali Player's Handbook, Dungeon Master's Guide vásárlásra készített mind az eredeti D&D-n, mind az AD&D 2<sup>nd</sup> Editionön edződött veteránoknál. A 3<sup>rd</sup> Edition kitűnő ismerői s mivelő aligha szorulnak felvilágosításra a rendszer változásait illetően — egyébiránt nem túlzás állítani, hogy egy szinte alapja-

bonyolult gesztikulációkkal, esetenként tánclejtéssel is járó castolást eoltjuk. Ugyanez a szám, ha nem átalijuk mágusunkat talpig páncélba öltöztetni — elérheti a 40, 50%-os álomhatárokat is, mely már elég meredeknek mondható. Akárhogy is, ezen metódus sokkal meggyőzőbb képet mutat, mint a fentiekben bemutatott, 3<sup>rd</sup> Edition előtti törvényszerűség. Másik példa: száműzöttük végre a mágusok intelligenciájából eredeztetett maximális varázs-



# POOL OF RADIANCE

## RAIDS OF MYTH DRANNOR

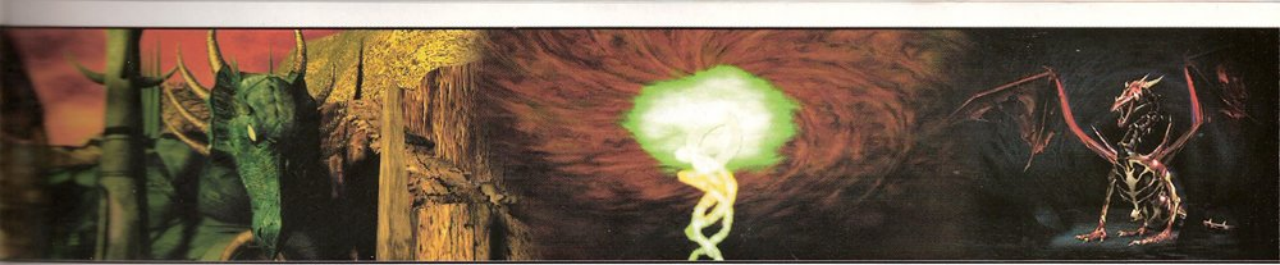
ítól újraalkotott szisztéma felel a 3<sup>rd</sup> Edition színvonaláért, az eredeti D&D-hez, s az AD&D-hez viszonyítva egyaránt. Az újítások sora így rettenlő hosszú, sőt, belebonyolódás esetén is csak rövidebb áttekintésre futna ezek természetét illetően — így maroknyi, a rendszer következetességét, rugalmasságát bemutató példával jövök. Nos: számomra örök lelki traumát jelentett, miért nem bújhat egy mágus bórpancéliba. „Mert a mágusok NEM használhatnak páncélt, és KÉSZÍLT is vritün.” A 3<sup>rd</sup> Edition már jóval tetszősebb metódust kínál: minden páncél természetes tartozéka az Arcane Spell Failure jellemző, mely a védőfelszerelés viselőjének varázslat-rontási százalékat hivatott mintegy — jelezni. Így, bórpancélok tükrében rendszerint 5-10%-os esélyünk van, hogy a

latszint, mely tükrében a 17-es intelligenciával megáldott/megvert varázstudónak életében sansza nem lenne 9-edik szintű spell kasztolni. A 3<sup>rd</sup> Edition mára a karizmából számolja a maximális varázslatszintet, számszerűen: a 10-es alapkarmán túl minden további pontért hozzáférhetünk egy magasabb szintű iskola varázslataihoz. Értsd: 15-ös karizmánál jók vagyunk ötödik szintig, 18-asal nyolcadikig. Hé! És a kilencedik?! Mit idegeskedés? A varázslatok maximális szintje: nyolc. Karaktereink természetesen itt is XP-t kapnak



▲ jutto - jutto





mind a legyilkolt monsztrékért, mind a teljesített questekért. A szintlépések ponthatárai azonban már fixek, míg pontokat aszerint kapunk, mekkora mértékben is tudtuk kamatoztatni képességeinket. Jellemző módon persze a tolvajok táposodnak a legnagyobb ütemben, hiszen úton-útfélen csapdákat távolítanak el, a kincset pikkelnek jól, s egyáltalán. Ezen kívül más hasznuk nincs. Ami, ügyeembe véve a tolvajok egyéb képességeit — lopakodás, rejtőzés, szövegfeldolgozás — elég meglepő. Eroll általában egy későbbi szekcióban. Fokozható a fokozhatót, a 3rd Edition Ujszerű

számszámoldással ezek: szintlépést követően magunk dönt-

nem bír, leszámítva a jellem-kaszt „kollíziókat”. Azaz: Chaotic Evil mágusközből bizony nem fogunk Paladint csinálni. És? Kinek jut eszébe ilyen képtelen ötlet egyáltalán? Szerencsés módon immár a kezdeti alaptulajdonságokat sem az eddig megszokott végérvényesség jellemzi — meghatározott szintlépésekkor lehetőség nyílik ezek valamelyikének növelésére, sőt a mű előszeretettel méri a Diablo mítosz-ból ismert magic itemeket is: +2 erőt és konstit adó amulett, teszem fel. Tipp: én a harcokra tenném.

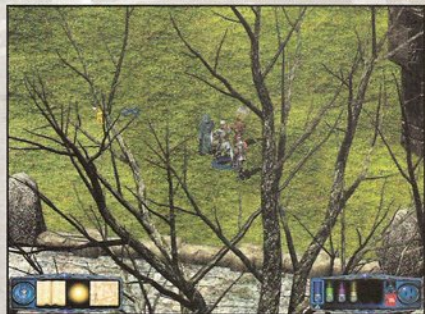
A játék során 16-odik szintig fejleszhetjük fel karaktereinket, értendő ez az általuk képviselt kasztok minden csoportjában. Így semmi akadály, hogy kellő energia s idő befektetését

Hiba a Gépezetben, Első Jelenés: „Az, ki az Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor merevlemez meghajtóegységre történő fellelőítésére készül, reszkessen vala az áramszünetektől, mert bizony-bizony mondom néktek: az, kinek az merevlemez meghajtóegysége az beavatkozás közben bármely körülmény által megzavaratik — s beszélünk itt az más programok elindításának folyamatáról is — búcsút inthet az ő adathalmazának, mert az Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor megzavart installálási procedúra esetén aztat formátálás újján megtisztítá, s tevő ő zetet hallatlan könyörtelenséggel, valóban. Az, ki szavaim komolyan nem vevé, vessen magára!”

tárgyak felvételéből, majd ezek megfelelő helyen történő használatából. A Baldur's Gate-ekben már körvonalazott, érdemi történeti vonalvezetéssel is megtámogatott játékélménynek nyomát sem érezni a darabban. Oké, oké: időnként eltűnik a kereskedő, hogy aztán nyomaira bukkanhassunk a dungeonban, avagy a labirintusból megmenekült szöveg-ségeink nagy kétesen közlik, hogy ők bizony tudják, honnan s miért jöttek az általunk lemeszárolt mágusszerzetek — ám mindez képtelen felelet-tel, avagy semmissé tenni azt a tényt, hogy a Pool of Radiance

is többet lehetett elvárni, így egyáltalán nem szerencsés, hogy az alkotók valójában képtelen méretű dungeonok kipucolására s felderítésére alapozták az új SSI RPG-t. Szó se róla: a Diablo nagyszerűsége éppen abban állott, s áll ma is, hogy feladatunk nem mutat túl az irányított, s minél hatékonyabb tömegmészárláson — ám a Ruins of Myth Drannor, mint az D&D alapokon nyugvó mivolta révén sejthető: kőrökre osztott fight metódust használ. Ez remek. Remek, mert éppen a fight implementálása sikeredett a legjobbra — nyugi, azért őt is fogjuk fikázni. Helyesebben, már

— Ruins of Myth Drannor gyakorlatilag egyetlen, Diablo szerű dungeon-carnage-nek nevezhető. Egy, az Effeledett Birodal-mak ölen bonyolódó RPG-től már 1988-ban



▲ - Hm. Esni fog.  
- Ebben a stuffban? Soha.

# ADIANCE

## DRANNOR

telik el, mely kaszt jegyében is állítunk szintlépést produkálni. Ezt a metódust ugyan a magam részéről nem tartom különösebben szerencsésnek — méghogy habzó szájakról nevezetes, Brogg nevű törp barbárom egy ork tünek lenyelését követően mági-kasztok tudója lesz, hagyja má' — mégis növeli a rendszer flexibilitását, ha megkérdőjelezhetlenül következéssel módon is. Amire érde-mes ügyelm: karaktereink jelleme — azaz, nem tetszik — az ég egy szálta világban semmi jelentőséggel

követően, 16-odik szintű mágus/harcos/paladin/monk/pap/erdőjáró/ tolvaj képében állhassunk a DM szeme elé, aki aztán haját tépve siet közölni velünk: „Ez nem PC! Ez monszter! Ééééérted?! MONSZTER!” — copyright by Ces.

### A Játék

Myth Drannor bemutatása, lévén az egyike a Forgotten Realms legkarakteresebb helységeinek, minőségi élményanyagot sejtetett. Ehhez képest csupán az ősi romváros sacc négy — na jó, öt — foci pályányi területéhez férhetünk hozzá — a tulajdonképpeni játék gyakorlatilag nem áll másból, mint a Myth Drannor alatt terjeszkedő, monumentális méretű dungeonok lakóinak módszeres leirtásából, bizonyos kulcsok, egyéb



▲ Mindig van nálam Tic-Tac





Hiba a Gépezetben, Második Jelenés: „Az, kinek bármely karaktere Blink avagy Invisibility büvje jótékony hatása alatt leledéz, szintűgy reszkessen vala, s tartózkodjon az ez varázslatok hatóideje alatt megejtett állásmentéstől, s tartózkodjon ő ettől valóban! Mert bizony-bizony mondom néktek: az Blink és az Invisibility varázslat hatóideje alatt történő állásmentés az állomány azonnali felülírhatatlanságát, valamint későbbi olvashatatlanságát eredményezé. Az pedig néktek rossz, így tehát ne tegyétek ti aztat, miről márpedig mondtam, hogy tinéktek tenni azt veszedelem!”

most kénytelenek vagyunk bemelegíteni: a darab alkotói sajnos elkövétek azt a hibát, hogy a dungeonok bizonyos területeit horribilis számú, s rendszerint egyazon fajta monszter sorait erősítő rémséggel spékelték meg. Ez pedig, köszönhetően a fight körökre osztott mivoltának, törvényszerűen unalomba fullasztja a legmegátalkodottabb ork/zombivadász kezdeti ügybuzgalmát is. Mert nézzük csak: minden monszter-típus mellé jár ugye Használati Utasítás — gyíkemberek? Oké, akkor kezdemény — nézzük csak: kedvenc papnőnk, Lauri Lauri nyom egy csöndvarázst a papok nyakába, ugyan' bizony ne kántálják már azokat a kellemetlen Hold Personokat. Brogg cimboránk bekapcsolja a Rage üzemmódot, majd képtelen méretű kalapácsát lóbalva nekiront az ellen védelmi vonalainak. Marduk eközben hátrébb húzódik, hogy újtára engedhesse varázslóvédekeit, Sigmund pedig csendesen bealszik, mikor a Gyíkemberek Alagútjában 64698586758-adszor nézi végig ugyanezen koreográfiát. Ez itt a baj. Persze megoldás erre is van — abba kell hagyni a játékot, majd egy alkalmasnak vélt időpontban tovább folytatni. Akkor, amikor képesnek érezzük magunkat a hátramaradt ötven party vs gyíkemberek fight levezényelésére.

A felszínen léteznek egy Nottle névre hallgató, szerfelett tenyérbemászó kereskedő. Csak az nem világos, minek — használható portékáinak száma a nulához tart: se



▲ Egy research-ölt spell: Bigby's Mighty Powerfart.

egy mágius fegyver, páncél, csak szárnalmas wandek meg aluminium kardok — így a dungeonokban megszerzett, temérdek lóvé gyakorlatilag a világon semmire sem jó. Számolgassuk, abból baj még nem volt. A méregdrága healing potlióndoket, scrollokat előszeretettel méri a gép, de ez is: minek, minek? A party gyakorlatilag lépten-nyomon biztonságot jelentő szobákra akad, melyek ölen kedvükre hódolhatnak a restelés örömeinek. Így szinte soha nem kárhoztatunk rest-mentesen vívni meg két egymást követő ütközetet — ily módon rövid időn belül kész healing potion és scroll

gyűjteményünk lesz, melyet előbb-utóbb a kereskedő nyakára szólnuk. A rendszer kiegyensúlyozatlanságát jelzi, hogy már első szintű kalandozókként is Wand of Cone of Coldokra, sőt a legmagasabb szintű papi büvígék egyikét rejtő, Wand of Resurrectionokra (!) lelünk. Hát az tuti, hogy normál körülmények között, efféle ítemek közelsége esetén az

zési tárgy múltidőbe tevését követően csurran-cseppen valami. S ez bizony nem vicc. Az emberfiában persze óhatatlanul ott munkál a képzet, hogy: „ááá, dehogy hagyom itt ezt a hordót, talán éppen ebben van egy kulcs, egy lead, vagy +2-es bugylibicska...” s szép szorgalmasan széttöröget mindent, ami széttörögethető. Egyébiránt, mintha csak valamiféle perverz megfontolás vezette volna az alkotókat, léteznek egészen kicsi, szintén széttörendő kis kövek is, csakúgy, mint az izléstelenség határait súroló kincsesszobák. A szint a következő: benyitunk, és vaóóó: az egész padló telis-tele van csengő aranytalérokcal. Nosza, neki is állunk felszedgetni azokat, s lón: kiderül, hogy egy aranykupa = egy arany. Így, szorzó játékos fél órányi klikkelgetést követően szert tesz egy rozsdás balta fogyasztói árát fedező, mintegy 60 aranynak megfelelőethetőösszegre. A magam részéről „hmp!”-öttem, s fordultam ki a szobából.

### A Fight

A darab automatikusan vált combat mode, és az irányított közlekedést lehetővé tevő „scavenger” mód kikapcsol. Combat mode-ból kilépni eszmei

első szintű kalandozók 99%-os valószínűséggel produkálnak party attackot. Rendben, nyilván az elhullt karakterek feltámasztásának lehetősége — erre szolgál a Resurrection spell — volt az alkotók célja ezzel, ám jóval szerencsésebb lett volna létrehozni egy háromszor használatos



▲ - Úúúú! Ezt a trükköt megtanítod? - Hát... nem tudatos volt...

Feltámasztó Shrine-t, teszem fel, mint első szintű karaktereknek nagyvonalúskodni a legdurvább papi spellekkel. A darab egyik legjobb produkciója a széttörhető, helyesebben: széttörendő berendezési tárgyokban rejlik. Míg a Diablo során rögvest kaján vigyor ül a használó orcájára, tudván tudva, hogy legalábbis egy patkány előmászik majd a szélzúzott hordóból, az kapásból +1 XP — addig a Ruins of Myth Drannor által mért asztalok, hordók, székek szétamortizálása során jók vagyunk, ha kétszáz (!) berende-

síkon van, gyakorlati s a jóízűs síkján: nincs esélyünk. Ennél is komolyabb probléma, hogy a party tagjai ha-kell-ha-nem alapon kárhoztatnak folytonos, s már-már terhes együttmaradásra, így esélyünk nincs tolvajunk képességeinek kamatoztatására, teszem fel. Mert menne a tolvaj, hogy körülkémleljen, ám őt lépés megletelel követően — „You're moving too far away from the Party Leader.” Ehhez képest már nem különösebben meglepő, hogy támadó varázslatok kasztolására csak combat módban van lehetőségünk. Még hogy lesből betértsd a zombikat egy jóképű tűzlabdával? Fejlsd el szépen: ments, kezdeményezz harcot, majd töltögess vissza az állást mind-





addig, míg a mágus kezdi meg a kört. Hahhah! Szinte már rossz. A játék írányításáért menüvezérelt kezelőpanel kell, mely megintcsak nem jó, mely megintcsak nem jó. Ezért kell kezdeni megjegyznünk. Példa arra nézve, miképpen is castolhatunk el egy büvigét: jobb klikk, a legördülő menüből kiválasztjuk az öt pixelyni Arcane Spellst topicot. Újabb legördülő menü, melyen keresztül meghatározzuk az áhított spell szintjét. S lám: a harmadik legördülő menüből kijelöljük a varázslatot. Nem valami kényelmes modell. Az igazságához hozzátartozik, hogy áldásos módon léteznek az egyes főmenükre mutató shortcutok is — ám ezek sem pontokért azt a fajta kényelmet, mely egyesítésre megoldható lett volna Diablo szerű, üres slotokon keresztül.

### 3<sup>rd</sup> (!) Edition

Ahogy egyre többet s többet játszunk a darabban, úgy bizony borzasztó nehéz, mondhatni gusztagalán kompromisszumokra lelnünk. A 3<sup>rd</sup> Edition legelőrebbes újításai közé tartoznak az új skill, és feat rendszerek. A szabályok értelmében, ezeket a játékos választja ki, mikor megszerzett tapasztalati pontjai ezt lehetővé teszik. Ehhez képest, a darabban látja önhatalmulag, előre megírt program szerint mérni különleges képességeinket, mely megoldja egyértelmű bizonyosága a 3<sup>rd</sup> Edition ezen hozadékainak csapnivaló interpretálására. Ezen metódust még akkor sem lehetne jó izzel lenyelni, ha legalább minden esetben valamilyen módon kamatoztatható képességeket kapnánk — elvégre majd bontsuk el a játékos, mely képeség birtokában is vélelmezi önnön magát rutinosabb henternek — ezzel szemben mire véljük a pápi szintlé-

pést követően megelölegezett, spellcraft képességet? Ez valami vicc? Magyarázat: a spellcraft egy elcastolt varázslat felismerésének készségét jelenti. Azaz, az ellenséges érzületű lény átokkal súlyt minket, míg a gép nagy kegyesen közli velünk az üzenetablakban: „Lauri Lauri: rájössz, hogy az ellenfél Bestow Curse varázslatot alkalmaz!” Ezzel aztán előbbre vagyunk, hja. Morál kérdés: a 3<sup>rd</sup> Edition alaphelyzetből úgy ahogy van, nélkülözi a szörnyek morálmoddelljét — a DM belátására bizza ennek szimulálását, ha a szükség esetlegesen úgy kívánna. Ezzel szemben, az itt szorult helyzetbe kerül rémségek, sikertelen moral check után pókerpofával párolognak el a helyszínről. Ahogy mondom: elpárolognak. A vicc az egészben az, hogy a party képtelen az irányított menekülés eszközehez nyúlni. Ha netán mi szeretnénk kerekeltoldani, úgy hat-hét képernyőnyi távolságot kell megtennünk a minket szisztemának köszönhetően, eleve iszisztelen perspektíva. Marad hát a visszatöltés. A rangereknek nincs lehetősége a kétkézes harcra, mely pedig a 3rd Edition szabályok értelmében a kaszt alapvető javadalmának fogható fel. Legjobb az Attack of Opportunity metódus elbaltá-

zott értelmezése. A szisztéma eredetileg határozottan ügyes elgondoláson alapszik: ha valaki bármely módon megszokja az addig viselt fighot, avagy valamely ellenséges lény Threat Range-ét — elérését — érintve óhajtt továbbhaladni, úgy opponensének lehetősége van automatikusan rátámadni. A szisztéma természetesen spallengés közben is érvénytélvez, ám: a metódushoz tartozó kiegészítő szabályok implementálására már nem tellett az alkotóktól. Ilyen például a Cast on the Defensive varázslói funkció, mely tükrében a közvetlen közelünkben rezidens ellenséges lényekre olvashatnánk rá óhajtott büvigéinket. Ááá, minek az: így érintés alapú támadóspellek, mint az überklasszis Harm alkalmazásakor is számolhatunk a célpont automatikus támadásával.

huzamot nem mutató, avagy szerencsétlenül implementált, s persze — úgy, ahogy van: mellőzött lehetőséget hiányolhatnak, avagy ismerhetnek meg.

### Hátja...

Semmiképpen sem érdektelen darab ez, mely rémisztő hiányosságai ellenére sem nélkülöz egyfajta különleges, csak rá jellemző atmoszférát s alaphangoltságot. Ennek, valamint egyszerű, fight orientált játékmoténekhála, a Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor a kor piacán is létjogosult elemnek mondhatjuk — ám csupán a szigorúan fightersorozatokra koncentráló, az érdemi történeti felhozattal, meglepőbb fordulatoktól mentes CRPG darabok táborában. Hozzá tartozik az igazságához, hogy a játékostársadalom egy ilyen névvel szemben jóval magasabb elvárásokat támaszt, mely elvárások tükrében a darab csúfos bukást produkál. Belesápadok, ha egy 3rd Edition rajongó bőrébe képelem magam, aki rögtön megjelenését követően, látatlanba is beinvesztált a darabba, s szenvedte el a program hiányosságai révén, szűnni nem akaró jelleggel felmerülő mentális ütegeket. A mű fogadtatása gyakorlatilag világszerte vegyes, sőt esetenként szélsőséges képet mutat — egy 3rd Edition rajongó egyenesen így jellemzi a darabot: „Még mindig a cipőm talpáról vakagatom le ezt a nagy kupac...” a többi mindenki kitalálhatja. S noha kétségtelen, hogy a mű a várakozások alatt teljesít, valami azért — tesék nekem elhinni — van.

by Gyz



Vicc. Nincsenek a darabban se bárduc, se druidák, sőt valamely megfontolásból a gnóm fajt sem állították nélkülözni a program alkotói. Ez csupán rövid ízelítő, 3rd Edition rajongók még számos, az eredeti szabályrendszerrel semmiféle pár-



▲ Ez egy fight

UBI Soft/SSI [www.poolofradiance.com](http://www.poolofradiance.com)  
 PIII 500 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATÓSÁG	7
ZENE-HANG	5

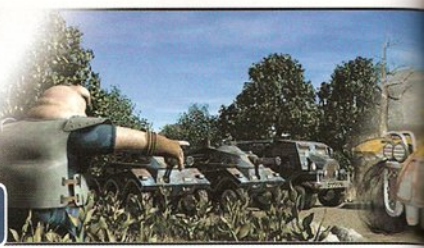
✓ - kellemes atmoszféra  
 ✓ - monumentális dungeonók

✗ - 3rd Edition rajongók rémálma  
 ✗ - alig-sztori, és gyakom-gyakom

# 69



# S.W.I.N.E.



## Sok nyúl disznót győz!

**M**int derült égből a villámcsapás, jelenik meg a játékpiacon a nyulak és disznók harcát bemutató magyar fejlesztésű S.W.I.N.E. A játék, ígérem, nagy visszhangot fog kelteni. Ez a valós idejű stratégia világszínvonalú, bár ez a kissé elcsépejt jelző nem fedti teljes mértékben a valóságot. Ugyanis a S.W.I.N.E., külsősegit tekintve, gondolok elsősorban a grafikára, olyan lenyűgözően profi munka, hogy biztos vagyok benne: ennél szébbet még nem láttam a műfajban. Hozzáteszem, a játszhatóság is komoly kvalitásokkal büszkélkedhet, ezzel a minőségi jelzővel pedig egy olyan játékról mondok most, és az alábbiakban véleményt, ami remélhetőleg hosszú ideig meghatározó jelentőségű marad — kategóriájában mindenképpen. Nekünk, a játékosoknak kedvezésként, a fejlesztőknek követendő példaként lesz emlékezetes...

### S.V.Á.J.N.

Mit jelent a játék címe, teszi fel mindenkijogosan a kérdést. Nemcsak



az angol és a német főnév áll közeli rokonságban egymással, de a szláv nyelvterületeken ugyancsak hasonló szavakkal illetik a népek kedvenc háziállatukat: a sertést. A játék munkacíme hosszú ideig „Trail” volt, de a kiadó finom utalásait figyelembe véve a sokkal egyértelműbb és némileg hatásvadás „Malac” lett a befutó. A betűk közötti pontok elsősorban egy militárista, katonás hangulatú félrelelősek, de a németek fantáziáját nem hagyta nyugodni a betűszó, és egy jópofa jelmondatot kreáltak a szó mögé, ami valami ilyesformán hangzik: Strategic Warfare In a Nifty Environment. Jó magyarsággal tehát: Háborús Stratégia Szellemes Környezetben, a magyar szavak kezdőbetűinek összeolvasását mellőzve maradjunk inkább az angol rövidítésnél!

### A kerettörténet – Nem erőszak a disznótor!

A nyulak békés és barátságos nép. Országuk neve Répaföld, ahol demokráciában élnek. Nemcsak társaikhoz, de más jószágokhoz is nagy tisztelettel közelednek. Városaik tiszták, rendezettek, már messziről felismerhetőek, ugyanis épületeikre, de tulajdonképpen minden használati tárgyakra jellemző kedvenc étük, a répa formája. Mániákus vonzódásuk e zöltség-

hez tehát meghatározza kultúrájuk alapjait is... Füleik hosszúak és lelógóak, metszőfogaikat büszkén mutatgatják, bundájuk selymes, és puha. A malacok támadásakor maroknyi honvédi hadseregük állja igencsak nehezen a sarat. Jól felszerelt és képzettek, de a temérdek vad disznó ostromolta területeket kérdéses, meg tudják-e tartani.

A disznók nyugtalan, könnyen ingerelhető, veszekedős társaság. Hiúságukban a legkisebb nézeteltérésből is országos ügyet képesek kreálni, nem csak más állatokkal barátságatlanok, de egymással is állandóan torzskaldásban élnek.

Nemzeti itókájuk a sör, amit minden valamirevaló állampolgár jó disznóként nagy mennyiségben fogyaszt is, rendesen. Ha idegesek, szeméiket gyorsan forgatják: vagyis kis malac-szeméiket sokszor és sokat forgatják! Mondandójukat mély öblös hangjukon, harsogva hozzák a másik tudomására.

A disznó testfelépítése szerint izmos állat, bár a vastag zsírtakaró miatt az esetek túlnyomó többségében ez az adottság rejtve marad. Városaik zsúfoltak, piszkosak, házaik kiköpött disznóólak... kéményekkel kiegészítve.

Katonai berendezkedés államukban nagy szó, ha valaki bekerül a nemzeti hadseregbe, melynek neve a Pig National Army, (P.N.A.) A magas rangú katonai vezetőket feltétlen tisztelet, sőt imádat övezi, a katonák fanatikusan harcolnak, szinte bármit megtesznek feletteseiknek. Egységeik lomhák, mozgásuk nehézkes, de jelentős páncélzattal, és nagy tűzerővel rendelkeznek.

A nyár derekán, egészen pontosan július huszonhatodikán a Disznó Köztársaság megbukik. A hadsereg tábornoka magához ragadja a hatalmat, a nép kitörő örömmel fogadja az eseményeket. Augusztus elsejéi beszéde során a malacok új főnöke megindító érzékenységgel beszél népéhez:

„Mert vannak olyan népek, kiknek több répájuk van, földjeik nagyobbak, termékenyebbek a mieinknél. Milyen jogn?! — kérdelem én. Vagy nekünk nem lehetnek répaföldjeink, kukoricátláink? Ha most nem jutunk termékeny, jó minőségű földekhez, generációk fogják megtudni, mi az éhínség! Munkások milliói keményen

dolgoznak a gyárainkban, hogy meglegyen a napi betevőjük. Hogyan számolnék el saját lelkiismeretemmel, ha nem segítenék nekik harcukban? A kizsákmányoló köztársaságnak örökre vége! Egy új világ kapujában állunk!”

Két nappal később P. N. A., a disznók hadserege minden figyelmetes nélkül, Acélagyar tábornok parancsára, átlépi Disznó-ország és Répaföld határát. Milyen benyomul a nyulak területére, kevesebb, mint két hét alatt majd az összes



stratégiailag fontos területet elfoglalják. Sok falu és város elesik, a főváros, Rabopolisz blokkad alatt áll. A rettenetes pusztítás következtében a nyúlhadsereg összeomlik, kilenctizede elpusztul. Hiába az elszánt védekezés, a maradék haderő képtelen feltartóztatni a malacinváziót. A kormány és a legfelső katonai tanács a következő kétségbeesett döntést hozza: Acélagyar hadigépezetét képtelenség hagyományos módon, nyílt küzdelemben feltartóztatni, nincs más megoldás, cselhez kell folyamodni. A maradék nyúlhadsereget át kell szervezni, és ütőképes, kicsi, de hatékony





szapattá kell formálni. Feladat az ellenség háta mögé kerülni, és amennyi kárt okozni neki amennyit csak lehet. Utánpótlási vonalakat felszámolni, hadiipari létesítményeket lerombolni, egyszóval: belekópni a „moslékukba”.

## Külsőségek

A játék grafikája már első pillantásra is meggyőző. Kezdjük az elején a menüvel, ami változik attól függően, melyik oldalt választjuk: a nyulakat vezetjük



győzelemre, vagy a disznóknál érünk el érdemeket. Alakban, formában, színben is megváltozik a kezelőfelület, nem beszélve a sarkokban felbukkanó aranyos pofákról, akik ha nem is királynői szépségűkkel, de vicces karakterisztikáikkal emelik a hangulatot.

A misszió látványvilága magával ragadó. Izometrikus nézetünket nem talán nagy fokban, de változtathatjuk, ugyanazt igazán zoomra is. Egyik sem ad lehetőséget szélsőségesen nagy módosításokra, de épp elegendőnek bizonyultak a gameplay során. A teljes kör, a háromszázhatvan fokos panoráma természetes adott, amit

jó néhány esetben használtam is, de az igazat megvalva a „rálátás” a játéktérre olyan optimális módon beállított, hogy csak minimális időt fecséreltem a nézetek állítgatására. Leginkább akkor, amikor a pálya kidolgozottságának igényességét akartam jobban szemügyre venni, nem pedig a harcok közepette: ergo, soha nem voltak tájékozódási problémáim, amit nem mindegyik háromdimenziós megjelenítést nyújtó játék mondhat el magáról. Aprópó pályák kidolgozottsága, itt álljunk is meg egy percre.

Némelyik képernyőn (vagyis az éppen aktuális látható részen) akár száznyolcvanezer poligon található, egyes pályák pedig több mint egymillióval büszkélkedhetnek! Ezek az adatok nem is csodálkoztam, miután megpillantottam a disznók városát, vagy körbekémeletem a „Jégmező foglyai” című pályán. A dizájnerek nem titkolt szándéka, hogy a játék számos végjátásza után is tartogassanak a pályák apró meglepetéseket. Némelyik helyszín olyan szembeötölő ékességekkel büszkélkedik, mint a partra sodródott és megfeneklett „Rabbitania” hajó, vagy a disznó légvédelem által lelőtt és félig földbe fúródott ufó roncsai, de emellett számos olyan apróság helyett kap, mint egy hőember, feldíszített karácsonyfa, a házak elé kilógatott sonkák, és még sorolhatnám... Különösen szép lett a folyóvíz és a tenger megjelenítése! A kidolgozásnál elsőrendű szempont a megnyerő és találó formák kidolgozása volt, csak ezután következtek a címek. Legalább is ezt a tájékoztatást kaptam. Nos biztos, hogy az összes egység formailag nagyon szépen kidolgozott, de nem vettem észre, hogy a címek, a díszítés másodlagos szerepet kapott volna. A S.W.I.N.E.-ban minden egység tapasztalati pontokat szerez a harcok során. Ha eléri a szintlépésekhez szükséges pontmennyiséget, ez kétszer is lehetséges, látványos fény- és hanghatások közepette szintet lép. Azon kívül, hogy tulajdonságai változnak, külsején is mély nyomot hagy a metamorfózis. A harcban edződött gépezetek ütött-kopottá válnak, extra védőelemeket kapnak, látványos harci díszeket agnatnak és pingálnak rájuk kezelők, a disznó páncélosok még vad agyarakat is „nővesztenek”.

Mindvezeknek sajnos megkérjük az árárt. A gépigény nem a leg-



alacsonyabb, az igazán jó futás érdekében melegen ajánlott egy Gforce2-es videokártya, némi memória, és az sem jelent hátrányt, ha a processzor ötszáz MHz felett pörög, főleg, ha az egy harmadik generációs Pentium. Mindezek a követelmények ma

már nem tartoznak az elérhetetlen kategóriába, ha pedig a játék látványvilágát is figyelembe vesszük, teljesen érthetővé válik. Mindentől függetlenül mondhatom, hogy a felbontást a minimális (!) nyolcszázszor hatszáz felbontásra állítjuk, és a textúrák felbontását sem hagyjuk a maximumon, még kitűnően el lehet a S.W.I.N.E.-nal játszogatni. De lehetőség van az ezerhatszázszor ezerkettes felbontás beállítására is... ☺

## Sok a duma!

Az alkotók nagy hangsúlyt fektettek a játék verbális, szóbeli igényességére. A S.W.I.N.E.-ban nem kevesebb, mint hater (1) beszólás hangzik el. Ha például ugyanarra az egységre kattintgatunk, vagy adjuk ki számára a parancsot sokszor egymás után, akár tíz-tizenöt eltérő válasszal kommentálja nyekkedésünket. Ezt a ziccert a S.W.I.N.E. különböző nyelvekre fordításánál nem hagyhatták, és nem is hagyták ki.

A külföldi szinkronokban a disznók és a történelemből ismert náci propa-



gandisták hanghordozása közötti párhuzam több a véletlennél. Majd le estem a székről, mikor a sertések vezérének hangulatkeeltő szövegeit első alkalommal hallottam. A történetnek megfelelő ökörségét, akárom mondani nyilvános felszólalását hallhatjuk: az élmény, ha nem bírjuk a német nyelvet, egész egyszerűen egy és ugyan az Hitler korabeli hangfelvételeinek visszahallgatásával. Nem csak a harmincas-negyvenes évek utánaorhatatlanul zajos felvétele, de a szónok orgánuma és elnyújtott „r” hangjai is meggyőző hasonlatosságot mutatnak a náci vezérével... A nyulak sem maradhattak ki, ők úgymond a franciák szerepét kapták. Az angol változatban kellemes, zongés akcentusban karattyolnak, néha még egy-egy tiszta francia mondatocská is kibukik belőlük a kellemetlenebb helyzetekben.

A magyar szinkronra sem lebbt majd rossz szavunk, ezt előzetesen is garantálhatom. Ott jártamkor kapták meg az első magyarul felvett szövegeket a fejlesztők, és nagy élvezettel mutatták be nekem őket.





A profi szinkronizészek, kiknek hangait mozifilmekből, sorozatokból mindannyian jól ismerjük, (Kassai Károly, Szokol Péter, F. Nagy Zoltán, és még sorolhatnánk) nem csak, hogy jó munkát végeztek, de „átjött” a felvételekből a beleélés nyújtotta plusz élvezet is, ami alaptól garancia a jó szórakozáshoz. A magyar malacok és nyulak nem akcentussal beszélnek majd, hanem például a szleng és más, a magyar nyelv adta humor lehetőségeit ötvözik azokkal az állathang — effekkel, amiket a magyar fül társít a játékban szereplő négyfajúakhoz. Vagyis a malacok „disznó módon” rőfögnek, büfögnek, harákolnak, míg a nyulak hadarnak és az egy kicsit még szépjítenek is... De a nyelvi régiók kiadásai nem

csak a szinkronok típusaiban térnek el egymástól. Mindenki kap egy kis extra, csak az ottaniak számára érthető poénkodást is. A német változat nyulai az egyik pályán cinikus felhangon jelentik: elérték a Vörös Októbert, de itt nem a gigászi ter-

melési volumenéről híres szovjet traktorgyárra mutogatnak, hanem az egyik valóban létező, hírdet berlini szórakozóhelyre. Ugyanis oda a német fiúk egyedül járnak... A francia nyulak nemzetük himnuszát fütő-részve indulnak csatába... Hogy a magyar változat miket rejt magában? Ez viszont már a ti feladatotok lesz kideríteni! Meg kell jegyezni, hogy azért ezek a specifikációk igen csekély mértékben fordulnak, fordulhatnak elő csak, mint extra fűszer kerültek a kész műre.

Természetesen nem fog gondot okozni az sem, ha mondjuk négy játékos négy különböző nyelvi változatú S.W.I.N.E. programmal esik egymásnak, csak a verziószámuk kell egyeznie, biztosítottak a programozók, és

## A jövedelmező nyúltenyésztés alapjai

Egy több évtizedes szakkönyv lapjairól: „... A kerti és konyhai hulladékon nevelt házinyúl, amelyet a hússal való önellátás céljára vagy sportból tenyésztének, értékes háziállat. A falusi istállóban is főleg azért tartják, mert a jászol alatt élő nyúlcsalád többnyire a szarvasmarha vagy a ló által elhullott szénaféléken élve minden külön ráfordítás nélkül szaporodik. Léte itt is, ott is biztosíték arra, hogy gazdája asztaláról soha ne hiányozzon a friss hús. Alkalmanként a nyúlórárt kapott aprópénz is jól jön a konyhára... Jövedelmező a nyúlalvó foglalkozás a tenyésztő, a forgalmazó és a feldolgozó számára egyaránt. Azért hogy a jövedelmezőség mindhárom szférában megfelelően alakuljon, nagy figyelmet kell fordítani a költségek alakulására. A forgalmazó- és feldolgozóéknél erre hivatott szakemberek irányítják a gazdálkodás menetét, ügyelnek arra, tevékenységük kellő jövedelmet hozzon. A tenyésztőnek viszont egyedül kell megbirkóznia minden feladattal, a tervezéstől a megvalósításig. Elsősorban tőle függ, hogy tenyésztete jövedelmező-e vagy sem. Gazdálkodnia kell!”

problémák nem fordulhatnak elő.

A program hanghatásai messzemenően kielégítenek minden igényt, a fegyverropogás, a nehézütegek lövedékeinek becsapódásai, a robbanások visszhangjai, a vonuló tankok láncfalainak csörgése... Mindez teljesen térhatású is, hiszen az érzékelő elhelyezkedésének megfelelő irányból és hangerővel szólnak ezek, de nem csak ezek, hanem a pálya összes hangforrása is. A gyárban dolgozó munkások szerzőmájának zaja, a madarak csiripelése, a folyó csobogása és minden más, ami étellel telíti a környezetet.

## Egységek – Törtető teperők

A játékban adott számú egységgel küzdünk. Nincs építkezés, nyersanyag-kitermelés, semmi. A küldetés teljesítéséért, és annak során elpusztított egységeikért kapunk pontszámot, amit a következő misszió előtt a csapatunkra fordíthatunk.

Mindkét fajnál hasonló egységek találhatóak. Csak az elkészítés határéideje korlátozta a Storminger csapatát abban, hogy még több harci járművel, még vadabb ötletekkel lepjenek meg minket. Megsűgták, hogy majd a szívük szakadt meg, amikor kiderült, hogy a gyalogos egységek már nem kerülhetnek bele a kész játékba, és az enyém is, mikor elmesélték, milyen lennének azok, „Jeszek” is azok, ha minden jól halad...

De lássuk, milyen nekéljétszhatunk most. Mindét fél egységeinek tulajdonságai nagyjából megegyeznek, felhasználási módjaik azonosak, küllakban és nevükben viszont teljesen eltérnek. Az alábbiakban ismertetem őket, a tévedések

elkerülése végett „magyarított” elnevezéseiket használva.

Páncélautók: olcsó, könnyű és gyors egységek gépjárművel felszerelve. Igazán hatásosak csak akkor lehetnek, ha sokan vannak, vagy nehezebb testvéreik támogatják őket. Ez első néhány pályán elengedhetetlenül szükségesek, de később jobb mindezt lecserélni.

Tankok: meghatározó jelentőséggel bírnak mindkét fél oldalán. Lassabbak, mint kis társaik, hiszen láncfalpasok, de páncélzatuk sokkal erősebb, és tüzejük miatt is hatékonyabbak. Különleges képességük, hogy pár másodperc alatt lövegtornyukon kívül egész testüket a földbe tudják ásní. Ilyenkor frontális támadások elleni védelmük ugrásszerűen megnő, de a felülről érkező áldáson ez sajnos mit sem segít.

Lövegek: a nehéztüzérség. Ha valami véletlen folytán katona leszek (ezt ők jobban megkésesülnék, mint én) tüzeik közé szeretnék kerülni. A S.W.I.N.E. nehéztüzei is azonnal a szívembe lopták magukat. Viszonylag gyorsan tudnak mozogni, körülbelül olyan sebességgel, mint a tankok, de ebben a formában tüzelesre alkalmatlanok. Speciális képességük szerint acéltalpakat engednek le magukról, ezzel biztosítják stabilitásukat, majd következik a dorgálás. Nagyjából egy képernyőnyi távolságra tudnak tüzelni, lövedékeik



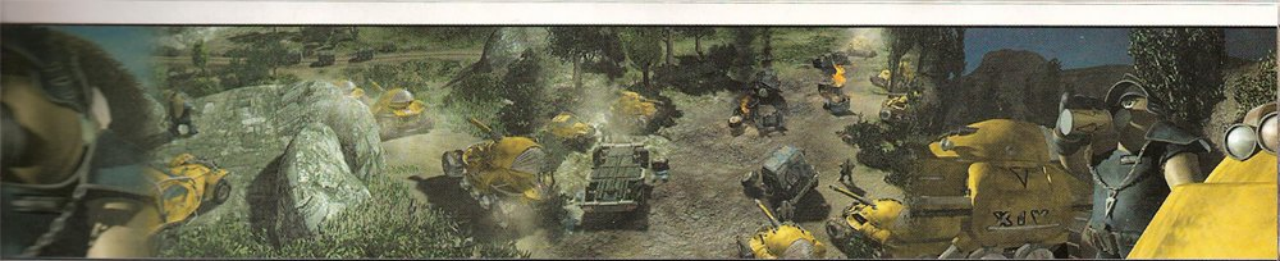
## A S.W.I.N.E. irodalmi háttere

A szatíra és az utópia egyik leghíresebb képviselőjének, George Orwellnek Állatfarm című műve ihlette meg a játék kiagyalóit. Ő angol író, kritikus, újságíró volt, 1903-ban született, apja indiai gyarmati tisztviselőként dolgozott. Még gyermekkorában anyjával és nővérével Angliába költöztek, tanulmányait a híres Eton College-ben végezte, az ottani lapban láttak napvilágot első írásai. Nem sikerült egyetemre járnia, ezért visszatért Indiába, ahol a burmai gyarmati rendőrségnél helyettes felügyelőként dolgozott. 1927-ben azonban az angol gyarmati politikától megundorodva kilépett a rendőrségtől. Miután visszatért Angliába, elhatározta, hogy megismeri a társadalom alsóbb osztályainak világát.

Csavarokkal és koldusokkal barátkozott, és mindenféle alakalmi munkákat vállalt, előbb Londonban, majd Párizsban. 1929-ben visszatért szülőhazájába Suffolokba, és tanításból, újságírásból próbált megélni. Ekkor határozta el végleg, hogy író lesz. A szegénységről való személyes tapasztalatai ihlették első kötetét, a „Csavargóként Párizsban, Londonban” című élménybeszámolóját. 1936-ban egy baloldali kiadó felkérte, hogy készítsen riportot az észak-angliai elbocsátott bányászok nyomorúságos helyzetéről. Ennek eredményét, a The Road to Wigan's pier (Út a Wigan-gáthoz) című riportkötetet a modern újságírás egyik alapművének tartják. A második világháború alatt a BBC-nél volt műsorvezető, majd a Tribune című lap irodalmi szerkesztője lett. 1949-ben jelentette meg világhírű negatív utópiáját, az 1984-et, mely egy jövőbeli totális diktatúra világában játszódik. Orwell néhány hónappal regénye megjelenése után, 1950. január 21-én halt meg tüdőbajban.

1943-44-ben írta meg a Szovjetunió és a kommunista ideológia maró szatíráját nyújtó Állatfarmot, ez a mű tette Orwellt egy csapásra híressé a nyugati világban. A történet szerint Mr. Jones birtokán a jószágok megdöntik az Ember hatalmát és a vicces, meghökentető események után egy Napóleonnal nevezetű nagy kan vezetésével — az Őrnagynak hívott egykori békés vezető eszméit felhasználva — egyre rettenetesebb diktatúrát épít ki. A szocialista társadalom alapelvét támadta az író, ami nála ekképpen hangzott: minden állat egyenlő, csak egyesek egyenlőbbek, mint a többiek...





## Az etetés módja

„Nem jó ötlet, ha beteszed a frizsiderbe, kínos, ha anyukád megtalálja ott. Úgy halottam a legjobb dolog, ha megetetitek a disznókkal. Néhány napig éheztetni kell őket, azután a feldarabolt test olyan lesz neked, mint a desszert. A fejet le kell vágni, a fogakat pedig kikell húzni, hogy a cocáknak jó legyen az emésztésük. Persze ezt utána is megtehetitek, de nem akartok a disznószarban turkálni, ugye? Úgy elragadják a csontot, mint a vaját. Legalább tizenhat disznó kell ahhoz, hogy egy ültő helyükben végezzenek vele. Egy száz kilós testet körülbelül nyolc perc alatt emésztnek el. Ez azt jelenti, hogy egy disznó egy kiló nyers húst eszik meg minden percében, szóval óvakodjatok mindenkitől, akinek disznóformája van. Innen a mondás: mohó, mint a disznó...”

Bunkó tanácsai a Blöff című filmből

és mincs menekvés... talán csak a leggyorsabbnak. A legtöbb küldetés megoldása nélkülözleménytelen, szatizáló pályákra ajánlott legalább négy belőlük.

**Nehéztankok:** a tankok nagytípusúak, csak a disznóknál megtalálható egységek. Hatalmas, majdhogynem ármódián testük biztos fedezéket nyújt a kisebb járműveknek. Páncélszatizók sokkal nagyobb, mint kistestvéreké, de ezek a gépezetek nem rendelkeznek a földbebúvás képességével.

**Rakétás páncélautók:** csak a nyulak számára elérhető járművek. A páncélcsovis utóda, egy jókora rakétavetővel felszerelve robotmunka a csatamezőn. Fegyvereiknek hatótávolsága is figyelemreméltó, csak ne lennének olyan könnyen sebezhetőek!

**Rakétaszórók (katyuskák):** óriási fegyvertár található ezeknek a járműveknek a tetején, onnan szórják hatalmas lövedékeket. Lassúak, de komoly pusztítást vihetnek véghez, ha egyszer már ráálltak a célra. Különösen akkor, ha speckókat alkalmaznak: egymás után hat lövedéket szeszlenek ki magukból. Ha sokan vannak, fegyverzetük lélekeltani fölényre felel fel győzelemmel.

**Wozsarak:** avagy a sündisznók. Ezek a majdnem félgömb alakú harci járművek, ha fegyverzetük tekintetében különösen jó osztályzatot kapnak, páncélszatizók miatt megérdemlik a kitüntetést. Amire szükségük is van, ugyanis nem csak sokat adnak,

de annál többet kapnak. Ha sajátos tulajdonságokat használnak és behúzzák a lövedéket a páncél mögé, csak a legerősebb ellenséges egységek tudnak kárt okozni bennük. Erre a képességre szükség is lesz, hiszen mint golyófogók sokszor meghálálhatatlanul nagy szolgálatot tesznek.

**Felderítők:** avagy a parancsnoki járművek. Könnyű és pici autók, sebességük miatt utolérhetetlenek. Látóterük nagy, segítségükkel könnyedén felfedezhetjük az ellenséges egységeket, amiket a lövegek készségesen kezelésbe is vesznek. Nagyon kell vigyázni a felderítőkre, mert pár lövésnél többet semmiképpen nem bírnak ki, ha mégis elveszítjük őket, az vaksággal egyenlő veszteség lehet. Különleges képessége miatt sem feledhető: légitámadást hívhat a kijelölt célpontra.

**Aknatelepítők:** ez a robusztus járművek az aknákat „elhelyezkedési” problémájára talál megoldást. Használatuk időigényes, és némileg aprólékos munka, de hasznos képességeik felismerése és kihasználása után komoly előnyökhöz juthatunk. **Vontatók:** fegyvertelen járművek,



pótlás vehető igénybe, löszer, üzemanyag, javítókészlet. Mindegyik elengedhetetlen fontossággal bír, sok győzelem a birtoklásukon áll vagy bukik. Többjátékos módban szerepük még inkább felértékelődik...

**Atomtank (vagy mi a fene):** szóloban csak az ellenfél használja ezeket a torz gépszörnyeket, nagyon ritkán lőnek (akár véget is érhet a csata mire sikerül), de ha belekezdnek, azt az egész világ meghallja: atomtöltetű lövedékeiknek semmilyen páncél nem állhat ellen.

Kiegészítő egységek: vannak, ame-

lyek csak a szólókampány ellenfelel megengedettek, például a bunkerek, lövegtoronyok, légvédelmi ágyúk és vannak repülőgépek, melyek bombákat szórnak, helikopterek melyek a menet közben vásárolt cuccokat hozzák be a pályákra...

## Belsősegek – játékelmény

A S.W.I.N.E. játszhatóságát egy rossz szó sem érheti. Kezelhetősége a legjobb RTS hagyományoknak megfelelően kitaposott úton halad, minden jól bevált fogást felhasznál. Ha valaki csak most ismerkedik ezzel a játéktípussal, akkor melegen ajánlom neki a szórakoztató Tutorial pályát. Édes hügom például ezen keresztül kapta meg első játékelményét, nem elég hogy németül parancsolgatott neki Párnahuzat őrmester, és még soha nem játszott ilyesfajta játékkal, a végeredmény: vihogva és könnyedén vette a játék kezelésével kapcsolatos „akadályokat”. Egyetlen, de annál jobb kezelési újdonsága a játéknak a csapatok számokhoz rendelése, a billentyűzetet feledve, egérrel is menedzselhetjük csapataink kialakítását és összetételének alakítását a Windows-ból jól ismert „drag & drop” módszerrel, amit hasznos lehetőségként nemegyszer ki is használtam.

Minden új pálya előtt egy részletekben gazdag eligazítást kapunk küldetésünkről és a várható ellenséges, majd ha van, akkor saját új

## JÁTÉK

Ha szeretnéd megnyerni a

10 DB S.W.I.N.E. KÖTÉNY

vagy a

10 DB angol nyelvű S.W.I.N.E. PC-CDROM

egyiket, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Hányadik fejlesztése a Stormregion csapatának a S.W.I.N.E.?

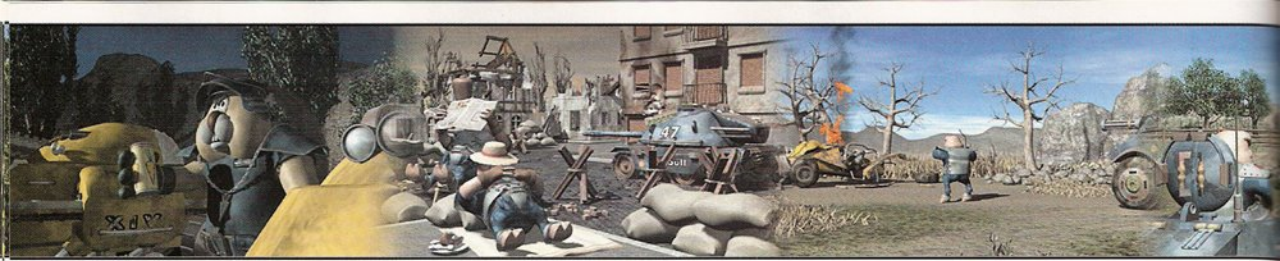
A helyes megfejtést 2001. december 03-ig küldd el nyílt levelezőlistán a szerkesztőség címére!

A nyereményeket a Fishtank Interactive ajánlotta fel [www.fishtankgames.de](http://www.fishtankgames.de)



od me





## Kettő előtt felütön

A játékprogram zenéjét nem lehet szó nélkül hagyni: a pörgős, vidám zenebona a Másfél műve. Ha valaki nem ismerné ezt a lassan tíz éves múlttal bíró zenekart, magárra vessen, de itt és most pótolhatja ezt a hiányt. A zenekar honlapján a következő sorokkal fogadják a látogatókat: „... A Másfél olyan instrumentális muzsika, melyben a zene egésze kap főszerepet és nem az énekest pótolandó hangszerszólók. Kedveli az erős, dinamikus megszólalást, a váratlan váltásokat, az energikus ritmusokat, de a „pszihedelikus utazást”, vagy a jókedvű gúnyolódást. Zenéjükben természetes módon keverednek különféle irányzatok, elmosva a zenei stílusok közötti merev határokat. Letagadhatatlanul hat az együttesre a funkrock, az acid jazz, a trash, a techno, a disco, a csárdás, a new wave, a no wave, sőt a villamos monoton kattogása vagy egy náthás kínai ritmikus túszzöngése a buszmegállóban. Ha valakinek továbbra is gondot okoz a műfaj meghatározása, javasoljuk a fenti fogalmak ötletszerű összehasonlását...” Így nem jutunk egyről a kettőre, gondolhatjátok, de tényleg nincs megfelelőbb jellemzése annak a muzsikának, ami felcsendül a S.W.I.N.E. alatt. Ha valakinek megtetszene, amit nagyon remélek, írj egy koncert, ahol a legautentikusabb módon ismerkedhettek meg a zenészekkel, de ha az elektronikusabb zenei csatornák felé is nyitottabbak egyek: nekik Dj Cadik, Palotai és Neo által nagyfeszültség alá helyezett Másfél nóták beszerzése is melegen ajánlott, ezek a Rádióbarátnó című nagyszerű kislemezen találhatóak.

egységünkről. Ezek után a boltba jutunk. Értékes tanács: soha ne költse el minden pénzedet, hiszen ki tudja milyen nehézségek várnak a misszió során, és igényelni további egységeket pedig ott, a helyszínen is lehet majd. További előny, ha van lövőnk légi támogatás kérésére, igaz drága, pontatlan, hosszú ideig tart, amíg a gép a célhoz ér, nem sebez túl sokat, de ha minden kötél szakad...

Jól gondoljuk át taktikánkat, hogyan fogunk játszani: sok harci egységgel (viszonylag sok: nekem az utolsó pályákon, ha nem számítom a szövetségeseiket, nem volt több mint tucatnyi egységem a kiegészítővel együtt), vagy kevesebb, de különleges kiegészítővel felszerelt járműveink lesznek. A boltban ugyanis nem csak járműveket lehet venni, hanem a már meglévőkre mindenféle ékességet is tudunk aggatni. Több üzemanyag, több lőszer, Répa energiaital©, bár nem minden tárgy engedélyezett az összes járműre. Az aknakereső, ami

egy idő után elengedhetetlen lesz, ki gondolná, csak a lövegekre és az aknatelepítőre vásárolható...

Ezek után indul maga a küldetés: a nyulaknál tizenkettő, a disznóknál összesen tíz pálya várja a játékosokat. A Tutorialon kívül Nyulék első két küldetése is csak amolyan bemelegítőnek számít. Ennek ellenére a maradék húsz pálya a Stormregion fejlesztői szerint így is legalább negyven óra tisztá játkéidőt tartogat, a vége felé akár három-négy órás pályákkal — természetesen visszatöltőgétek nélkül!

Néhány játéktípus, amiket említésre méltónak találok, most hogy a nyuszikat győzelemre vittem és a malacokat kezdem kiengesztelni: velük is volt már néhány komolyabb nyertes csatám:

— A játékot bármelyik pillanatban meg lehet állítani a szóköz leütésével. Ilyenkor nemcsak a nézetlen tudunk változtatni, de az egységeknek is kiadhatunk parancsokat, akár többet

**Legiresebb nyulak:** Tapsi Hapsi, Roger Nyúl, Kockásfülű nyúl, Nyuszi (Mici-mackó), A Nyúl Kinek Barlangja Előtt Harminc Férfi Komplet Csontváza Hever (Gyalog Galopp), Nyúl úr (Alice Csodaországban), Playboy nyuszi...

**Legiresebb disznók:** számos politikus, a csigatévő muzsikás-nótázós műsorának ünnepelt alakja, Napoleon (Állatfarm), Babe, Malacka, Mazsola (és Tádé)...

is, megjegyzik őket.

— Nem szabad egységet veszíteni! Csak az utolsó pályán, vagy ha minden kötél szakad. Inkább mehetsünk, de ha elkezd csapatunk fogyni, soha nem tudjuk megfordítani a mérleg nyelvét, még ha győztünk sem. Túl kevés pénzt kapunk, vagy túl drágák az egységek, mindegy, ilyen luxust megengedhesünk magunknak.

— Mindig legyen kellő utánpótlás a birtokunkban. A lőszer és a javítóköszlet hanyagolása egyik pályán sem ajánlott.

— Minden egység vonatható. Ha elfogyott az üzemanyaga, de a vontatóban még van, semmi sincs veszve!

— Ha járműveink lövegternyát elpusztítják, az egység még menthető! De ilyenkor nem vihetjük tovább a következő pályára.

— Az azonos típusú járművek legyenek egy csoportban, pl. a tankok fölül, őket kövessék (ha a kijelölt egységekkel rábökünk egy másikra, követik azt mindhaláláig) a felderítők, majd a lövegek és így tovább libasorban...

— Tiszteljük az állatokat! ☺

## Összefoglalás – A nyúl az? Nem, a nyúlton túl...

Most az értékelés következik. Mindenekelőtt egy esetlegesen felmerülő cinikus gyanút szeretnék tisztázni. Nem azért kap dicsőretet a S.W.I.N.E., mert magyar fejlesztés, és mint ilyet meg kell becsülni. Nem, a Stormregion csapata nyomatékosan megkérte az 567 KByte-ot, hogy egy lelkiismeretes, kritikus játékmértető adjon közre. Ennek próbáltam most eleget tenni. Saját értékrendemen belül eddig ez a második alkalom, hogy átértékelem az eddigi játékokat és a pontozási

módszeremet. Ez első ilyen alkalom majdnem egy évvel ezelőtt esett meg egy játék kapcsán, a második most.

A játék grafikája a maximumot kapja, ez evidens. A képeket elnézve meggyőző a látvány, pedig így még csak nem is érezhető az egységek mozgásán a dinamizmus, a tereppel való ütközésük során fellépő kölcsonhatások, akik ismerik a Terepet, vagy most már a Screamer 4x4-et, sejtik, miről beszélek. De a magas pontszám megérdemelt a magával ragadó hangulattal, a sziporkázó humorért, amit nem is nagyon taglaltam, legyen minél több a meglepetés. A többjátékos mód újszerű kihívásaiért, ahol a csaták percek (!) alatt eldőlnék, akár egyszerre nyolc játékos között is...

Ez a játék egészen egyszerűen megemelte a mércét. Ha a múlt hónapban ismertetelet RTS-ek átcsonasztak volna ebbe a számba, a S.W.I.N.E. mellett már bizony kevesebb ponttal kellett volna beérniük. Mindezt a veszély ugyanígy fenyegeti a közeljövő játékait is, bízom benne, hogy jó ideig nem lesz olyan game, ami meg tudná szorítani ezt a játékot.

Ha megjelenik a magyar nyelvű változat, ami november végére várható, nem is kérdéses mit hoz nektek, kedves gyerekek, a Mikulás és a Jézuska, ugye? A feleitök vegyék meg maguknak! Legalább ezt az egy programot, megéri. Nem csak a kiadónak anyagilag, de nekünk is, erkölcsileg. A kalózok figyelmét ezúton is nyomatékosan felhívom: töröljék listájukról a játékot, de legalább a nekünk, magyaroknak szánt változatot ne hamisítsák. Másolgatni a S.W.I.N.E.-t? Micsoda disznóság...

Balage



Fishtank Interactive / Storm-Region [www.swine-online.com](http://www.swine-online.com)  
 PIII 600 (P400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

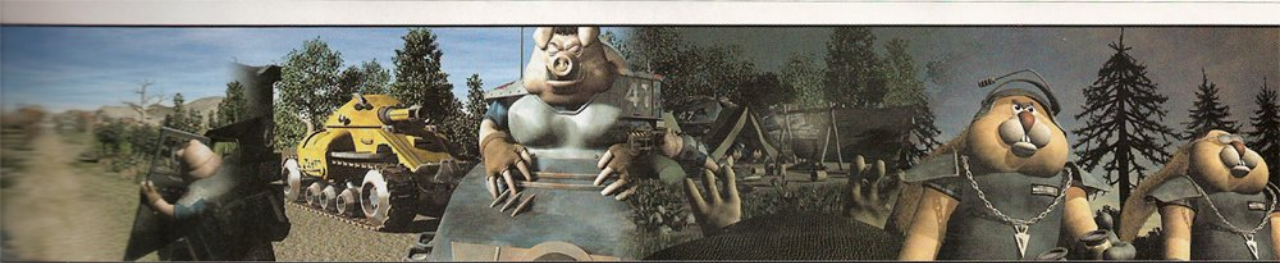
<b>LÁTVÁNY</b>	10
	9
	9
	10
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	10
	9
	9
	10
<b>SZAVATOSSÁG</b>	10
	9
	9
	10
<b>ZENE-HANG</b>	10
	9
	9
	10

✓ látvány!  
 ✓ humor!  
 ✓ kihívás!

X -magas, de indokolt gépgény  
 X -néha eköborolnak a járművek  
 X -kevés fajta egység

# 97





## Beszélgetés a Stormregion csapatával

Októbert végén, a játék németországi debütálásának napján látogattam meg budapesti „otthonában” a fejlesztőcsapatot. Kérdéseimmel azonnal letámadtam őket, a grafikusok és dizájnért felelős „leaderek”, Bianki Horváth Attila (Maci) és Wlogyósi Gábor (Mogyi) válaszolgattak, néha egymás szavába is vágva...

— *Mit kell tudnia a magyar játékosársadalomnak a csapatról?*  
 — Önbekéscsabai és két gyulai srác-bóval a mag, az angol elnevezésben próbáltunk utalni a Viharszokra (az ország dél-keleti részének elnevezése, mint kiderült, nem csak földrajzi, de hármójukkal már évekkorábban megismerkedtem — B.), de a Stormcorner nem hangzik túl jól, így a Stormregion mellett döntöttünk. Kilencvenhétben alakultunk, igazgatógarázscsapalként, és akkor még sulis és munka mellett próbáltuk megvalósítani a S.W.I.N.E. ötletét.

— *Magá a játék ötlete hozta össze a fejlesztőcsapatot?*

— *Végül is igen. Volt grafikusunk, programozóink, csoderünk és elkezdtük a játék 2D-s fejlesztését. Kétezer közepén, Pesten találkoztunk egy menedzsment/foglalkozási céggel, amely felvállalta a támogatásunkat. Ekkor indultak be igazán a dolgok, egyre többen jöttek hozzánk és kialakult a jelenlegi csapat, viszont az volt az egész létközpontja ennek, hogy három hónap alatt kellett egy játszható verziót készíteni a 2000-es ECTS-re. Ez egy nem publikus, bemutatásra szánt mű volt, csak egy kizárólag a Fishtank Interactive számára készült demo. Szerencsések voltunk ebből a szempontból, hogy lehetőséget kaptunk bemutatni, mit tudunk, nem úgy, mint sok más garázscég, akik nem tudnak kimozdulni a holtpontról.*

— *Kiből áll össze a csapat? Ismerhettek valamelyikőketek korábbi munkahelyéről?*

— Bajusz Péter (Hyp-X) egyedül az, akit ismerhettek a Mandula demócsapatból, de még ő sem fejlesztett játékokat. Abszolút kezdők

vagyunk, ez az első munkánk a játék-  
iparban.

— *Magyarországra, de egész Kelet-Európára jellemző a minőségi fejlesztőcsapatok megjelenése...*

— Jóban vagyunk például a Digital Reality (Imperium Galactica) és a Clever's (Screamer 4x4) stábjaival. Magyarország kis hely, mindenki ismer mindenkit. Sőt éppen ezért valamilyen szinten segítjük is egymás munkáját... Egyébként nagyon helyesen áttörlődik az egész játékteljesítés ideje. Közép-Kelet-Európába, úgy globálisan. Jobban megéri a fejlesztőknek, olcsóbb a munkaerő. És amíg itt is megvannak ugyanazok a jó ötletek, velünk könnyebben lehet együttműködni. Nem ritka hogy a nyugati csapatok tagjai rendszeresen fennhordják az orrukat... Az oroszok, lengyelek, csehek, magyarok egyre

mint hatezer beszélős van a programban, amikor ciki-  
zik egymást a szereplők, és ezt minden nyelvre átültetni, lemenedzselni nem olyan könnyű.

— *Beleszólt-e valakibe a kiadó a fejlesztés során?*

— Szerencsére minden lényeges pont tetszet nekik... A játék munkacímé más volt eredetileg, ezt



bet elárulni.

— *Mikor jön el az ünneplés ideje?*

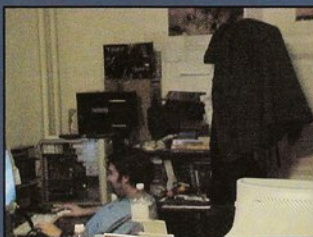
— Majd úgy öt-hat kiadott játék után... J Mostis van két üveg pezsgőnk behűtve, de még nem bontottuk ki őket, talán úgy karácsony környékén, amikor egy hónapos szabadságot is szeretnénk már kivenni, hiszen például egész nyáron dolgozunk kellett.

— *Milyen más játékokon törtek a fejeteket?*

— Ez is maradjon még titok. Annyit azért mondhatunk, hogy rengeteg új ötletünk van és továbbra is az RTS-ek világában szeretnénk maradni. Itt jegyezni meg, hogy a csapatunk folyamatosan bővül, és mivel jelenleg is még nagyon kevesen vagyunk, várunk mindenkit, aki elég tehetséget és elhivatást érez magában, hogy csatlakozzon hozzánk. Nem csak egy-egy ember, de csapatok jelentkezését is szívesen vesszük!

A csapattal kapcsolatban még több információt a [www.stormregion.com](http://www.stormregion.com) honlapon, illetve a Fishtank Interactive címén találhattok.

Balage



közösen találta ki. No és a menü. A menüfelület az, amibe igazán beleszólhattak, és ezt ki is használták, négyezer-öttször kellett átalakítani, de a végeredmény magáért beszél.

— *Milyen távlati munkák vannak kiadástáiban?*

— A kiadó nagyon bízik benne, hogy sikeres lesz a játék, és az eddigi visszajelzések alapján erre minden indoka megvan. Ha minden jól megy, akkor további bővítések várhatók a S.W.I.N.E.-hoz. Minden hónapban több új multiplayer pálya.

Ide tartozik, hogy az elkészítési határidők miatt több dologról le kellett mondanunk, kimaradt pár dolog a kész verzióból. Még több pálya, egyeségek... ezek talán a kiegészítő lemezen kapnak majd helyet, de erről még nem szeretnénk most töb-

jelentősebbek, de szeretnénk, ha az egész régióban milennénk a legjobbak, a magyarországi csapatok. Ehhez fel kell kötnünk a gatyánkat.

— *Elkészült a játék gold verziója, és már Németországban meg is jelent. Mivel foglalkoztok jelen pillanatban?*

— A lokalizációkkal. A program különböző nyelvi verzióival. Fontos dolog, hogy a S.W.I.N.E. nem egyszerre jelenik meg mindenhol, hanem régiókra, országokra bontva. Elsőszámú volt a német, mert a kiadónk is német, de már az angol verziót is postára adtuk. Majd következnek a megjelenések két heles eltolódásokkal: az angol, a francia és a magyar. A honi kiadás november végére már a boltok polcain lesz. Ezek a kéthetes csúszások azért vannak, mert a szinkronokat be kell ültetni a programba. Több

### JÁTÉK

HA SZERETNEK MEGNEVNI A 3 DEKALY MAGYAR NYELVŰ SWINE PC-CDROM EGYIKÉT, ÉS MEG AZ IDEN TALÁLKOZNI A FEJLESZŐKKEL FŐHADISZALLÁSUKON, RÁADÁSUL EGY SWINE MULTIPLAYER PARTIT LENNOMNI ELLENK, VÁLRSZOLI AZ ALABBI KÉRDÉSRE:

### Mi a DISZNOK FŐVEZÉRENEK NEVE?

1. VASKEZU      2. ACEL AGYAR      3. CSÜLÖK CSONT

A helyes megfejtést 2001. december 03-ig nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére!



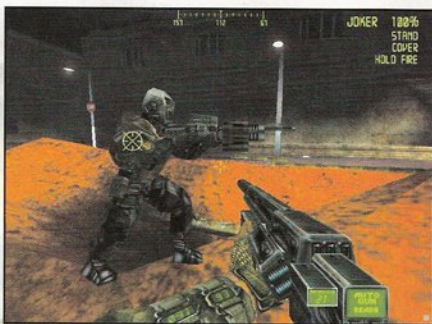


# Codename OUTBRAKE

A testrablók visszatérnek

Vannak jövőkutatók, szociológusok, és más hipotetikus események bekövetkeztének modellezésével foglalkozó tudósok, akik szerint az emberiség igen nagy százaléka hisz abban, hogy az univerzumban másutt is kialakulhatott értelmes élet. Sőt, jó pár ezren azt sem tagadják rögeszmésen, hogy az a bizonyos távoli intelligencia — révén képes az uralásra (ilyen vagy olyan módon) — már a mi bolygónkra is ellátogatott. Ezek a kutatók azt a következtetést vonták le, hogy az ún. UFO-hívők a mindennapiak részének tekintik az elfogadást, munkába járnak, gyerekeket nevelnek, és egyáltalán nem esnek pánikba a bulvárlapok igen sűrűn, bizonyíték-ként tállalt kapcsolatfelvételtől szülő glosszáitól. A filmek, a könyvek, és elsősorban a média, akaratlanul is felkészítet minket arra a bizonyos nagy találkozásra. De vajon mi a helyzet a földlakók másik, kevésbé „felkészült” táborával? A pánik és a higgadság ellentétes erőként kiolt-hadják egymást? És vajon ezek a tudományos esettanulmányok azt is eshetőséggé timentik-e fel, hogy a látogatók nem kedves, világképet hirdető szürke emberkék formájában „lépnek” először planetánk selymes zöld gyepére?

Mindenesetre 1988-ban a SETI lét-rehozott egy nagyszabású, kiterjedt mikrohullámú kozmoszkutató projektet, az észlelés esetére pedig protokollszabályokat leplettett életbe. 1991 júliusában pedig bejelentették, hogy egy pulzárt vizsgálgatva felfedeztek egy a Földnél jóval nagyobb tömegű bolygót! És azt már Reagan elnök is kijelentette, hogy az egész Földet fenyegető idegen invázió esetén minden bizonnyal sutba dobná a



hidegháborús totojásait, és a politikai határok megsemmisítésével, a Szovjetunió vállalva szembe köp-nék az földönkívülieket. Az C:O is egy ilyen esemény „hiteles” történetét meséli el.

## Mi az ott anyu? Hullócsillag!

2012-ben egy rutin megfigyelés során, a csillagászok ismeretlen mozgó objektumot regisztráltak a Nagygyöncöl (Ursula Major) csillag-képbén. Az égtest a „sokatmondó” JK4538-XK nevet kapta. Hamarosan behatolt a Naprendszerbe, és mikor elhagyta a Szaturnusz pályáját meg-jelent a kóma és csóva, melyek összetéveszthetetlen ismérvei az üstökösöknek. Az izgalom, hogy szabad szemmel is lát-ható lesz az éjszakai égbolton, hamarosan pánikká változott. A számítások ugyan is azt mutatták, hogy összeütközés valószínűsíthető. A becsapódás va-lahol a

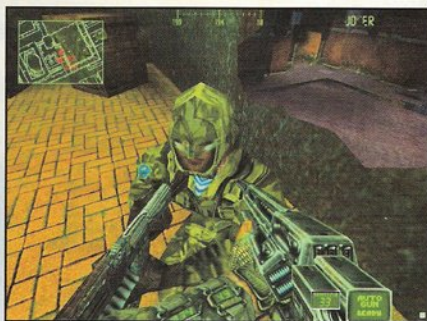
pálya. A kométa nem hatolt be a légkörbe, hanem csakúgy, mint az 1972-es 1000 tonnás montana-i, súrolta azt, és mint a vízfel-színen kacszázó kődarab, lepat-tanva, megvál-tozott pályán folytatta útját az ismeretlenbe. A helyzet ezzel nem oldódott meg. A kollízió kisebb-nagyobb kondritokat szakított ki az üstökös magjából, és egy ezek közül bizony nem égett el a sűrűlődástól. Hol máshol, mint Montanában, a földbe vágódott. A kráter nem volt túl nagy, alig 100 méteres, még is a környék minden épülete, hídja, adótornya romba dőlt. Amint a porvihar alább-haggyott, megkezdődtek a mentési munkálatok. Az élet lassan visszatért a megszokott kerékvágásba, ahogy mondani szokták. A hadsereg moz-gó-laborokat küldött, hogy mintákat gyűjtsenek, és továbbítsanak a kutatóbázisokra. A feltevések, hogy az üstökös útja során minden valószínűséggel más galaxisokat is érintett beigazolódott, mert egy ide-igen életforma spóráit fedezték fel a törmeléken. Nem sokkal később, az egyik katonai kutatóbázissal meg-szakadt a kapcsolat.

A kiküldött mentőcsapat kiderítette, hogy a helyiek is jelentettek eltűnéseket, de ezek a bejelentések az utóbbi időben elmaradtak, a rendőrségi nyilvántartások szerint pedig minden a legnagyobb rendben volt. A csapat fogadására kiküldött rendőrtiszt váratlanul tűzet nyit a kérdezősködő katonákra. Itt kezdődik a mi kalandunk a GSC uni-verzumban.

kanadai határ közelében, a nyugati parton fog bekövet-kezni. A hatóságok megkezdték az érintett terü-letek kilakoltatá-sát. Azonban bebi-zonyosodott, hogy a fizika és a matematika szá-mára az univer-zum nem hazai

## Gyerekek? Ki rágta le már megint a csontomat?

A sztori nem különösebben zsigerig hatoló, mert már számtalan efféle pró-bálkozásal találkozhatott mindenki, aki a bevezetőben említett érdeklődő, nyitott szemmel és szívvel járó-kelő UFO-hívő. Hamar kiderült számomra, hogy noha az FPS-ek körében igen ritka példánnyal ülök szemben, egy olyannal, amelyiknek határozot-tan átélhető vonalvezetése (leg-utóbb is egy illet ajánlottam a Red Faction „személyében”), még-sem találni semmi olyan történeti ele-



met, amit nem korábbi irodalmi és film művészeti produkciókból nyúlhat le ukrán barátaink.

Jack Finney novellasorozatából készült az első Body Snatcher film 1956-ban Don Siegel rendezésében. Ironikus módon az ötvenes években az idegen civilizáció által klónozott, és agyatlan mással helyettesített emberekről szóló horrorklasszikus hamar feketelistára került, mert az akkori hollywoodi vezetés politikai metaforát, McCarthy szenátor anti-kommunista boszorkányüldözésének jelképes kritikáját látta benne. Az idő változtak, és az elnyúlhetetlen sci-fi klasszikusok sorsa: a folyamatos megfilmesítés, Finney-t sem kerülte el. 1978-ban Philip Kauffman, 1994-ben pedig Abel Ferrara vitte filmre a testrablók könyörtelen invá-zióját elbeszélő írásokat. A C:O alkotóit azonban - bizonyos elemek arra engedtek következtetni, hogy leg-inkább - Robert A. Heinlein egyik korai műve, és annak ugyan csak '94-es filmadaptációja a Parazita (The Puppet Masters) ihlette meg leg-inkább.

A spórák megnőnek, éliesen bőrt-ajásokká duzzadnak, és a bennük növekvő ugyancsak alienretro (azaz H. I. Geiger-es agyszülemény) csontváz-kéz-élősködők a közelükben szimatoló gyámoltalan emberekre







vetik magukat. A támadást követően az áldozat tarkóján keresnek biztos fogást, és nyúlványiakkal behatolnak a központi idegrendszerbe. Ezzel egy akaratától megfosztott, érzelmenntelen bábot hoznak létre. Először a leukosság fertőződik, majd a rendfenntartó- és egészségügyi szervek, végül a hadsereg. Ettől a pillanattól kezdve már csak idő kérdése, hogy egy ország, vagy éppen az egész bolygó az uralom alá kerüljön.

## Ki nyer ma? Játék és rivalda Kijevben

1995-ben az egykori FÁK tagállamai közül Ukrajna lépett először az informatikai hadszíntérre, mikor a Kijevben két fejlesztő csapat is céget alapított. Először az Action Forms Ltd. tűnt fel a játékmarket forgalmában a Chasm című Quake motoros sátrével. Tán éppen a Cormack „család” Doomjában öldöklő Oleg Gontar (az ukrán óriás) csókolta homlokukra őket műszagúnnyá öltözve? (Valószínűleg nem árulok el nagy titkot, de jelenleg „clusterhosszal” előzik meg földijeiket az enginefejlesztés virtuális arénájában. A Duke Nukem: Endangered Species magja a screenshotok biztonsága szerint felül múlja majd a régóta várt DN Forever-t is!) A GSC Gameworld valamivel később rikkolt elő a farbával. Volt is már egy

nagyobb sikerük, a Cossacks. Az ő új motorjuk már 2001-ben bemutatkozott a Codebame: Outbreak-ben (korábbi címén: Venom).

## Jaj! De szép! Széltőlhetem?

A grafika szekirozása előtt mindenképpen érdemes kicsit ráfókuszálni a körítésre is. Azon ritka játékok közé tartozik, amelyeknek már a telepítője is igen magas színvonalon adja elő magát. Animált, meglehetősen háborzongató hangokkal kísért előzetes, ahol pár hasznos információt olvashatunk arról, mibe is csöppenünk hamarosan. Hamarosan? Egy másodperccel sem hamarabb, mint 25 perc (standard 24x CDRom, 7200-es Vincs Eszter, majd 900 megahertz mellett)!

Az első indítást megelőzően beállítható a textúrafórmátum és a felbontás, mindezeket pedig letesztelhetjük egy kis programmal. Az indítás után pedig egy rendkívül kimunkált avi intro következik. Egy akciódús harci jelenet, amelyben megtudhatjuk, hogy a skót autőversenyző-állú katonák hogy kerülnek bajba, mikor letaposnak néhány védett virágot a réten.

A menü 3D-s, szerényebb gépeken is lehet folyamatos (a játékkal egyetemben), ha az opcióknál visszavesszük a részletgazdagság és az élesség beállításait, és bekapcsoljuk az „adaptív degradációt”. Így magasabb fps-t érhetünk el, de semmilyen felirattal nem leszünk képesek ezáltal elolvasni, beleértve a pajzs és munició kijelzőjét is.

A Vital Engine ZL debütáló felépése nem sikerült túl fényesre.

A gazdaságosság (hardver- és pénztárcakímélő vonatkozás) hatékony együttműködése az esztétikai elvárásokkal — mondták. Egy újabb tűző kijelentés a marketing osztályról. Az igaz, hogy nagy külső tereken, összetett AI-val, számos szereplőt jelenít meg. De nem kiemelkedő minőségben, és gördülekenységgel. Sajnos egy átlagos gépen 800x600-ban 140Hz/32bit-en, full dítelen már szaggatózik rendesen. Elméletileg a motor sokat tud: dinamikus megvilágítás (DCI) és fényforrások (DSL), tükröződés és krómefelület, volumetrikus kód és vízfelületek, „többszörös részecske rendszer” (MPS) és a távolsággal egyenes arányban álló vizuális modell technológia (SWTDT) kezelését. Csupa a magyar nyelvbe nehezen átereszakolható, de hangzatos kifejezés. Valójában mit is látni mindebből? Vannak világító testek. A helységek egyenetlenül, kb. a fizikának megfelelően vannak általuk megvilágítva. Széltőve a lámpákat, az adott tér homályba borul. Az éjjellátó fotonokszorozója sem egyenletesen zöldben játszó, hanem „zajos” a szórt fényű, gyengén illuminált (nem a feles-meghajtású, sváicsapás szakikra gondolok) helyeken, és éles teljes sötétben. Az emberek, állatok vörösben pompáznak, mintha hőképet látnánk, de nincsenek melegebb (homlok, mellkas), és hidegebb (orr, végtagok) területek. A lelőtt ellenség hűlő teste szintén nem veszít a hőemissziójából, marad vörös, mint a monitor előtt napozók szeme. Az „emberek” kb. 1000 — durván szögletes — polygonból állnak, ami kifejezetten magának mondható. Az animáció külön érinti az alsó- és felsőtestet. De a mozgás igen darabos, hiányzik a sokfázisú „motion capture”, amit manapság már sok játék fel tud mutatni.

A realisztikus vízfelület patchelésért kiált. Nagyon csúnya. Csak néhol lehet úszni benne, mert vagy meg-

mászhatatlan lanka határolja, vagy valami különös okból azonnali halált okoz. Tán a víziszony? Ennyire élethű lenne a játék? Tükröződés, vagy egyáltalán: fénylő felületek nincsenek. Az égbolt egy ronda ún. „skysphere” + felhő layer. Bár nem statikus.

Egyedül az a bizonyos távolság/részletesség rendszer működik határozottan. Egész közelről minden rendkívül részletgazdag, csak hát leterheli a Prockovics Lajost. Példának okáért az erdei tisztás avar borította talaja messziről az ősz színeiben pompázó földhányásnak látszik. Kis távolságról pedig az Outlook Express „levélhullás” nevezetű imélsablonjára emlékezett.

A környezet interaktív valamelyest. Számítógépekkel, kapcsolókkal lehet játszadózni, rácsokat, üvegtárgyakat és a fent említett számítógépeket szét lehet lötni. A csövek göztlövelnek, ha elfutrajuk őket.

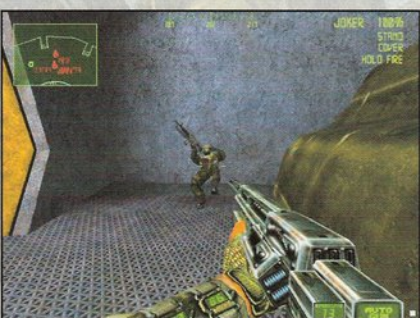
Az embereknek, élőlényeknek (vannak az arctámadók meg a gigantikus pókok), növényzetnek nincs sehol árnyékuk. Ettől lesz kicsit korszerűtlen az egész.

## Gém(pl)k)éj

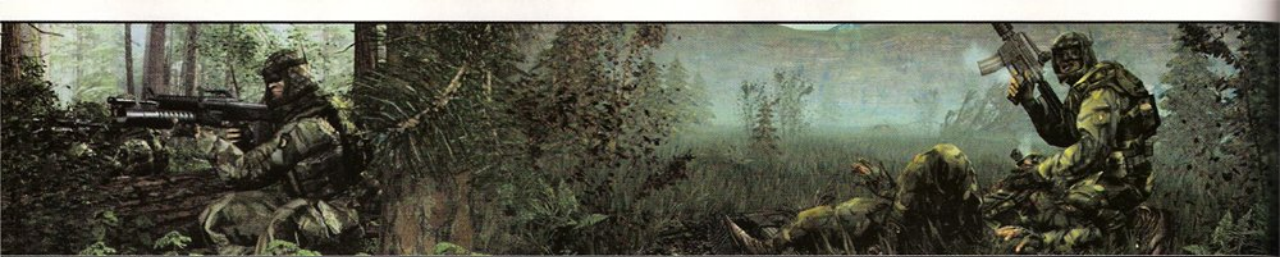
A kiadó beharangozójában az áll: taktikai 3D akció. Kicsit eufemisztikusan hangzik, figyelembe véve, hogy a taktikának csak annyi szerep jut, mint bármelyik FPS-ben.

13 küldetés (ebből 6 különböző bázisokon, kupolákban, víz és föld alatt játszódik, olyan helyszíneken, mint: USA, Ukrajna, Oroszország, Kazaksztán, Japán, Hawaii, Szaudi Arabia) a napszak megválasztásának lehetőségével. Ez nem egyszerűen a fényviszonyokat módosítja, hanem a játékmenetet is. Éjjel szinte láthatatlanul lehet behatolni a legjobban őrzött objektumba is.

A küldetések előtt kiválaszthatjuk, hogy melyik két speciális képességgel bíró csapattagunkat kívánjuk bevetni. Dragont, Hexet, Profot, Martint, Udgit vagy éppen Jokert? Igazából eltérő statjaik vannak alaptól, és a kiképzésük szerint is másban jeleskednek, de mindannyian képesek lépést tartani, és örüljöl lönek. A kérdés inkább az, hogy mi melyiket akarjuk irányítani? Mert minden akcióban ketten vesznek részt. Fegyvertet (M36, M40 kézi fegyver, ami számos hatékony eszközt egyesít — géppuska (alig kontrollálható visszarúgással), mesterlővészpuska (zoomal), sörösés puska, aknavető, rakétavető, jelzőrakéta-vető, atomgranátvető - és a csőrész forgásával vált funkciót),







páncélat (városi, erdei, sivatagi kísérlesekben) választható. A sérülések kiküszöbölésére fájdalomcsillapító injekciókat használhatunk. Az alapfelszerelést (tárak, szurik) és a tudásanyagunkat (komputerek, CDRom-ok, belépőkártyák) a lelőtt ellenséges katonák „zsébeinek” kiforgatásával bővíthetjük. Sajnos sokszor csak hatalmas vérengzés árán lehet áthidalni a két rekettyés közti szintkülönbséget (Gyaloggalopp rulez), ahogy növeljük a nehézségi fokot, úgy csökken a fellelhető életet adó szurkapasztók mennyisége. Marad a reload.

Ezek mellett minden akcióhoz jár egy éjjellátó és egy ún. marker, ami jelzi az ellenséges egységek pozícióját. Az akció közben persze nem pakolhatunk korlátlanul mindent magunkra, ennek a felső határa egyenként változó, valahol a 30 és 40 kiló között mozog.

A missziókban egyszerű parancsokkal instruíálhatjuk a spanunokat, hogy kövessen, fedezzen, lőjön, vagy éppen szüntesse be a tüzelést. Ha nem utasítjuk, akkor a mozdulatainkat utánozza, és lő mindenre. Lehetőség van arra is, hogy gombnyomásra szerepet cseréljünk, és az eddig AI irányította társunk bőrébe bújunk. Ekkor a mi kommandósunkat fogja a program vezérelni.

A küldetések végén a teljesített objektívák, és megölt „tango”-k arányában pontokat kapunk, és veterán bakaként kitüntetésben részesülhetünk. Mindezek természetesen módosítják a karakterek fizikai paramétereit is.

A játékmenet egyszerű: az épületekben szanaszét heverő, elhagyott PC-k, notepadek, minikomputerek felsepegetésével információkat továbbítani a parancsnokságra. Ez persze nem ilyen könnyű. Számos alkalommal egy nyamvad 3.5-es lemezt próbálna az ember megtalálni, hogy végre, közel felőrány, „fejletlen” keringés után végre továbbléphessen, de hiába. Aztán végül, persze tők véletlenül meglátja a kérdéses holmit egy virággyábasban, vagy az öltözőszekrényben. Mindenesetre adekvát helyen :-). Az oda nem illő tárgyakról még annyit: a hermetikusan zárható hi-tech laborokban szinte mindig találni a földön vagy az irányító pulton dobozos sört, cigarettát és hitelkártyát.

Ha többedmagunkkal kívánunk... játszani, természetesen akkor a C:O nem éppen világmegevaltó multija szintje dobja magát. 8 játékos hányhat egymás „kardélére” CTF, kooperatív, és DM pályákon. Mindezt TCP/IP, IPX, és internetes csatornákon.

## Okos kutya! Fekszik! Lő!

Noha a legszembetűnőbb fejlődést mindig a vizualitás terén váránk, ha új játékról esik szó, még is a mesterséges értelem finomságai kápráztatnak el mindenek előtt. A „virtuális hallás és látás algoritmus” által vezérelt rosszfiúk nem ismernek kegyelmet. Egyszerűen muszáj lassan araszolni, mert egy ág recsenését is meghallják, akkor pedig NINCS KEGYELEM! Összehangolt csapatmozgásra képesek, és rettentő pontosan lőnek. Jelzőrakétákkal hívják az erősítést, ami nem ritkán tankok formájában manifesztálódik.

Ennek az MI rendszernek meg van az a jó tulajdonsága (kiegyenlítően az esélyeket), hogy hozzávetőlegesen ugyanazokkal az érzékszervi képességekkel vannak felruházva az idegenek által megszállt katonák, mint mi magunk. Ők sem látnak a sötétben, csak akkor fordulnak felénk, ha zajt hallanak stb.

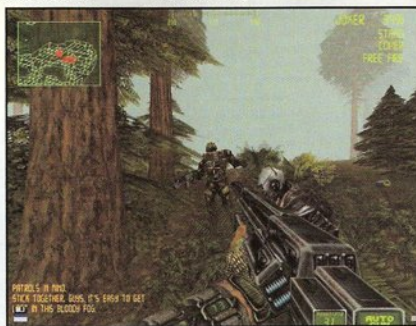
Ha az első gyanús jelet (lövészt vagy egyebt zajforrást) nem követi újabb (lapítás miatt a további bajkeverés elmarad), csak futkároznak, néha megállnak, lehasalnak, majd tovább futkároznak. Ja, majd lefelejtetem, hogy közben ezt a két sort kiáltozzák: „Hol vannak? Honnan lőnek?” Újra és újra. Gáz.

Sajnos a bajtársunkat is megfertőzte az AI néhány „built-in” defektusa. Igaz, hogy ördögien bának a fegyverrel — gyorsabb, mint Doc Holliday és akurátusabb, mint Billy a kőlyök. Csak azt felejteli el, hogy éppen osonkodunk, és nem lövöldözünk mindenre. Így aztán gyakori szituáció, hogy egy szellőző aknában lapulva azt hallani, hogy ezerrelő a kínálózó réseken át. Vagy fedezék nélkül egyszerre 5-6 katonával számol le nyílt terepen. Tud valamit. Például stílusosan meghalni. Hooka-hey!

Aztán mintha csak a közeledő vonatok kémlélné, úgy szalad fel számunkra megmászhatatlan domboldalokon, és zavartalanul ugrik le minden szikláról, létráról, ami minket bizony jó pár életszálalék elvesztésére készítet.

Aztán itt van a kiadott parancs önkéntelen megtagadása. A négy alaputasítás legesszenciálisabbika (de szép szó) a „Kövess!” „En már rég felmáztam magam a következő emeletre. A „buddy-m” pedig még mindig ott sertepertelt a

létra alján. Megviselelheti a szerencsétlen önbizalmát, hogy képtelen felfogni mit mondanak neki. Átmászik korlátlan, bekúszik a csöbe, de az elágazásnál elbizonytalanodik. A test egészen kitüntetett találati felületek vannak. Fej, törzs, vég-



tagok. Ott rándul és fröccsen (vagy ezüstös árkot váj a lövedék a sisakon), ahol a golyó becsapódik. A sérülés is ennek megfelelően energiakategóriákat kapott. Így a fejlődés, ha páncél nem virít az ember arcán azonnali halált jelent.

## Csitt! Hallga! Amott vajh, mi szóla!

A3D/EAX-ot támogató hangkártyák birtokosai előnyben! Mivel zene nincs igazán (csak a csatározásokat próbálja feldobni pár gyenge metál frázis) ezt nyugodtan el is felejtethetjük. DE, így nagybetűvel: a 3D-s atmoszférázaj páratlan, elképesztő, zseniális. Ahány szó a szinonimaszótárban. Minden környezetben szinte tapintható az elképzelt világ. Megannyi talajszerkezet, megannyi lépészaj. Kopog a beton, csattog a fémrámpa, rozog a poros útpadka, ropog a

levéltakaró, locsog a sekély gázló. Tücsökgzene, madárfütty (bár semmilyen állat nem látható, de azért köszönik, megvannak), és a sokszínű mesterséges zaj (harci eszközök, gépek) mind-mind szerves részei az egésznek.

Az egyetlen, amit negatívumként életem meg, hogy a „voice acting” nagyon bugyuta. Nem is az, amit mondanak, hanem ahogy mondják. Amerikában járunk, állítólag amerikai katonák vagyunk! Akkor miért beszél mindenki nevetésgépes tipikus orosz akcentussal? És miért van rengeteg monitoron vagy falfelíraton cirill betűs szöveg? Montanának? Ez valami vicc? Mert komolyan durva lenne...

Egyrészt a Codename: Outbreak a futottak még (csak beszaggyatva) kategória egyik gyöngyszeme. Jövő ilyenkor a kutya sem fog emlékezni rá. Ha csak nem lesz folytatása. Mondjuk a Codename: Weakest Chain... Másrészt viszont, ha csak a játék örömeért fogunk bele, félreretéve a hibák után kutató árgus szemeket, akkor el lehet szórakozni vele hetekig. Mert akármennyire is összeollózott a forgatókönyv, hangulatával „játssza” megteremtí a lehetőségét az átélésnek!

„Itt az idő, hogy megszabaduljunk félelmeinktől, és tudatosabban tekintsünk magunkra és az univerzumban betöltött helyünkre.” (Joseph Campbell)

Ender Wiggin

www.codenameoutbrake.com

Virgin Interactive / GSC Gameworld

PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	7
ÁTSZAHATÓSÁG	7
SZAVATHATÓSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - a fegyverrendszert öleletes  
- a hanghatások egyedülállóak a jelenlegi piacon

✗ - 1 GB az install, a CD-t mégis kéri

# 85



# GAINWARD

NVIDIA Awarded Gainward!  
Best 3D Promotor 2001

NVIDIA Awarded Gainward!  
Best Price Performance Products 2001



Cardexpert GeForce 3 Powerpack VIVO  
„Golden Sample“  
Speciális válogatású GeForce 3 Processzorok  
64 MB 3,8 ns DDR RAM  
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatló  
3 Év garancia

Cardexpert GeForce 2 Pro 450  
„Golden Sample“  
Speciális válogatású GeForce 2 PRO Processzorok  
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed, TV OUT  
3 Év garancia



Caty



Új Geforce Titanium széria  
Cardexpert Geforce2 TI/450 TV Golden Sample  
Cardexpert Geforce2 TI/500 XP Golden Sample  
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/450 Golden Sample  
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/500 Golden Sample

**HERTA**

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

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846  
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center)  
Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131  
• Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.)  
Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp. XX., Kossuth L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004  
• Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052



# STRONGHOLD



## Kő Kövön - Megmarad

A fejlesztők évekkel ezelőtt ismerhették fel, hogy a valós idejű stratégiák java része fantázia szülte világokba kalauzolja a játékosat. Napjainkban még a stílus elkölvezett híveinek is nehezebb megnevezni a közelmúlt során megjelent,

fantasyból, vagy sci-fi-ből táplálkozó RTS anyagokat. Míg bizonyos kiadók és fejlesztők készséggel hódoltak be a divatos megoldások oltárán, s kezdtek klónok végeláthatatlan sorait ontani, mások felismerték a valós idejű stratégia egyéb lehetőségeit: száműzték a már számos esetben bevált sci-fi, fantasy világokat, s készülő műveik alapjaiként valóságosabb környezetet teremtettek. Az elképzelés jegyében fogant fejlesztések mostanság érkeznek meg. Hónap nem telhet el legalább egy RTS befutása nélkül, mely igérete szerint életszerű alapokon nyugvó világot, és arra építkező játékelményt biztosít a fogyasztónak. A Conflict Zone, Real War, World War III címek mellett — melyek az íhlető elgondoláshoz híven, szintén életszerű alapokon nyugszanak — a Föld korai történelmét modellező művek is kerülhetetlen törtétesbe fogtak: Trade Empires, Fate of the Dragon, Cossacks, Patrician II, hogy a közeljövőben várható Empire Earth-t már ne is említsük. Jó ideje hallani már egy

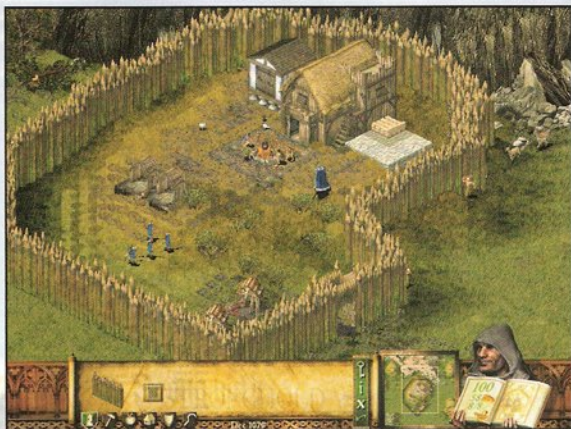


▲ Az Impresszív Felülnézetű Screenshot

újabb — állítólagos — műremekről, mely egyfelől magáénak vallja az új RTS hullám „földhözragadtabb” sajátosságait, másfelől — s ugyancsak állítólagosan — sosem látott részletességgel és precizitással modellezi a középkori hadviselés egyik legizgalmasabb területét: a várostromokat. A Stronghold névre keresztelt fejlesztés, im megérkezett — az őt illető átfogóbb szemle megejtése így több, mint időszerű.

### Alapok

Már a kezdetekkor is számos lehetőség útján vethetjük magunkat a játékba: először áttekintjük ezeket, majd behatóbb elemzés tárgyává tesszük — szintügy ezeket. Adott mindenekelőtt a klasszikus RTS-ek sajátosságaira hajazó Military Campaign, azaz katonai hadjárat. Ezen mód választásával a már megszokott, egyre nehezedő missziókból álló küldetéssorozatban vállalhatunk vezető szerepet. Színvonalas, történeti szálal, sőt a későbbiek folyamán meglepő fordulatokkal is gazdagon támogatott játékmód. A Military góc további menüpontjai skenario alapú, több-kevesebb darabot számláló küldetéscsomagból állanak. A Siege mód jelent(ene) egyet a Stronghold esszenciájával, azaz itt nyílik lehetőségünk várostromok lebonyolítására, támadó, védekező pozícióból egyaránt. Az Invasion játékmód bizonyos szempontból a klasszikus, Warcraft féle megközelítést részesíti előnyben — azaz: feladatunk kezdetben egyetlen épület alkotta településünk felvirágoztatása, majd a címadó inváziókat helyrehozó visszaverése.

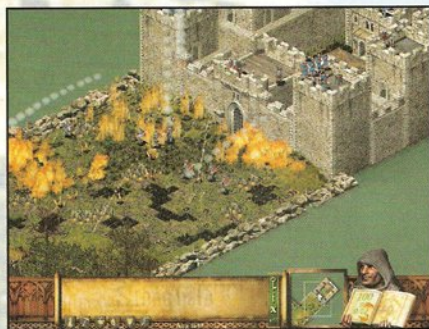


▲ Nem érteitek?! Ki kell jutnom innen, ki KELL jutnom innen!

Üdvözlendő módon, a Stronghold más alapokon nyugvó játékmódokat is magáénak vallhat, melyek a főmenüből elérhető Economy pont mögött figyelgetnek. Függyön! Szinte már derekas munkára val, hogy a project alkotóitól a Stronghold gazdasági megoldásaira támaszkodó, garantáltan ellen-és-vér-mentes Economy Campaign megalkotására is teltelt. Előljáróban ennyit: aki azt hiszi, ez piknik — soha többé nem piknikezik. Itt is adott ugyanakkor a számos missziót kínáló skenario sorozat, s van itt végtelenített szabadjátékot biztosító Free Build mód is — ezen lehetőség tükrében korlátlan idő s gyakorlatilag korlátlan erőforrások állnak rendelkezésünkre, hogy megalkothassuk Álmaink Medievalis Birodalomát. Mint olyat.

### Gazdaság

Warcraftfenek, Starcraftfenek, Red Alerten s Settlerseken, Dünéken, Cossacksen, Dominionon és Fate of the Dragonon, és egyáltalán — RTS-eken felnőtt RTS fogyasztók: örvendjete! A Stronghold alapvető mozgatórugóinak megértése különösebb problémát nem jelenthet számotokra. A mű gazdaságmodellje ezzel együtt is rendelkezni látszik mindazon sajátosságokkal, melyek okán érdemes lehet áttekinteni a szisztéma alapjait. (Ez jön most.) Központi figuránk a Warlord. Ő az a palástos

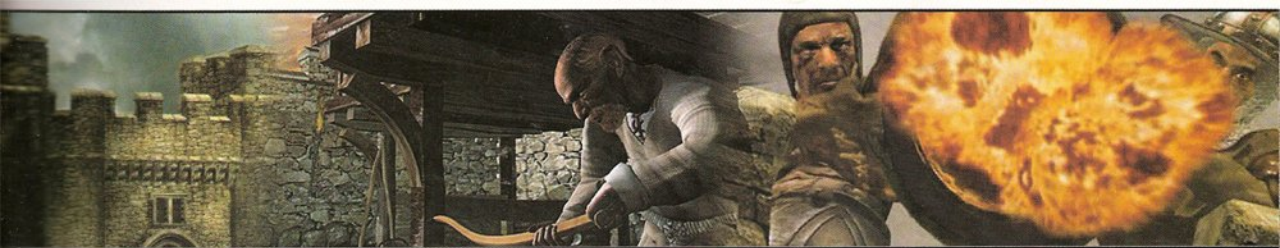


bácsi, aki jelentőségteljesen járkal fel-alá a térképen, s gyakorlatilag a játékos szignózáására használtatik by Stronghold. Halála egyet jelent a küldetés kudarcával, így minden körülmények között tessék számára testőrséget biztosítani. Tegyük hozzá: Warlordhoz méltóan, hadurunk ugyan könnyűszerrel csapkodja le a rárohmozó seregek első hat-hét komponensét, ám általánosságban elmondható: ha már a Warlordunkat kóstolgtatja az ellen, akkor célszerű lehet a Restart Map nevezetű spell használatára fanyalodnunk. Populációnk mérete itt is egyet jelent a felhalmozott jarek mennyiségével, lévén négy két két tőgy egyidejű huzigálását teszi lehetővé — két tőgy huzigálása pedig, hosszú távon jelentékenyebb sajtttermelést vetít előre. A kérdés adott: hogyan, s miként gondoskodunk majd a népesség növekedéséről? Nos, népességünk száma — egészen logikus, egyszersmind elegáns módon — népszerűségünk közvetlen okozatának fogható fel. A Vasmarkú Zsarnok attitűd kijátszása így némileg körülm-



# STRONGHOLD





nyes feladatnak ígérkezik, legalábbis a kezdetekben. Nézzük részletesen: a jobb alsó sarokban rezidens írrok kezében tartott könyv minden vitális információról tájékoztatást nyújt. A felső, nagy-nagy szám jelzi népszerűségünket — értéke 0-tól 100-ig terjedhet, 50 alatti érték esetén ténykedésünk kimeríti a dicstelenség fogalmát, mely tükrében kezdődő, sőt könnyen fatállássá válható kivándorlásra készülhetünk fel — embereink egyszerűen beintenek nekünk, s más földet keresnek boldogulást. 50 és 100 között mondhatnánk, hogy jók vagyunk — ámde: noha az 50 feletti értékekhez automatikus bevándorlási százalélok dukálnak, mint látni fogjuk, nem minden esetben vonulunk majd szédögálni egy sarok kies szegletébe, amennyiben nem ütjük a 100-as álomhatárt. Nézzük most, miképpen gondoskodhatunk népszerűségünk növeléséről, valamint annak amortizálásáról is. A növeltetés egyes számú ösvénye afféle Trade Empires elgondolás szerint, népünk bélcasornája.

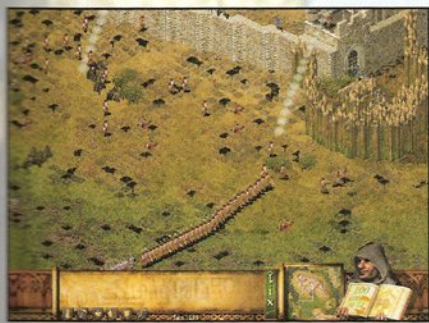
Ha pépések vagyunk sok-sok tápot biztosítani asszonyainknak s harcos fiainknak, ők ezt hajlamosak az irántunk szignóztó elragadtatással nyugtázní — mindenki örül, népszerűségünk foka, s így a bevándorlás mértéke: nagy. Élelemről sejtethetően számos módozatot jegyezhetünk gondoskodhatunk: alma, vagy sajt természetés/termelés, a betakarított maláta sórré változtatása, stb. Az új bevándorlók lakoltatása természetesen újabb házak felemelését teszi szükségessé — majd, mikor már jelentékeny populációt tudhatunk irányításunk alatt, szinte már kényszeredett módon érzünk kizsátoztást gyermekeink védelmezésére: ifjaink egy részét be kéne nevezni katonának. Nézzük ennek egyik alapvetőbb módozatát, nevezetesen az íjásokat. Embereink, akinek az íjat adjuk, már van. Íj előállításához azonban már szükségünk lesz egy íjkészítő Szakemberre, aki az általa üzemeltetett kóter falai között kamatoztathatná szakértelmét. S lám, itt már megmutatkoznak a Stonghold Settlersre hajazó sajátosságai, nézzük csak: 1. fel-emeljük a kótert. 2. a Nyilkészítő Szakember egy, az előzőekben favágóink által kitermelt deszkalapot hóna alá csapván a műhely rejtékébe vonul, s nekikezd az első íj munkálatainak. 3. mi felemelünk egy fegyverraktárt, melybe a Messer majd leszállítja

A Jó Erődítmény védelme — megintcsak a Stronghold alkotói szerint — a következő szempontok ismeretében szervezzük:

- Elég emberünk teljesít szolgálatot az őrtornyoknál?
- Akik igen, biztosan alkalmasak a feladatra? (Buzogánnyal például körülményes a messziről törtétk kiszúrását követő megdorgálás lebonyolítása.)
- Elegendő mérnök áll rendelkezésünkre, hogy szükség esetén minden ütegünket mobilizálhassuk?
- Vajon nem túl alacsony a Brightness/Contrast beállítás?
- Rendelkezik erődítményünk hátsó, apróbb kis résekkel, melyeken keresztül meglephetjük az ellenséget?
- Vajon mely toronyknak van szüksége a legnagyobb támogatásra?

a már kész, hasznosítható íjat. 4. és akkor már felemelünk egy barakkot is, melybe bezavarhatjuk gyakorlatozni az ezzel szerencsételtetett ifjakat. Kérdés, hogyan fogjuk mindezen kiadásokat sajt és almatermelésből finanszírozni? Hát persze, hogy sehogya. A sajt, az alma is igazán rula — egyik legjobban az Angol Stilton, ki ne hagyj! —, ám léte-sítményeink jelentős részének fedezése sajnos alkalmatlanok: aranyhoz kell jutnunk. Nosza: vágjuk csak meg szépen a népet jól némi hadiadió címén. Erre a játék kezdetekor felemelt Képre kattintva nyílik lehetőség: adóztatás esetén széles a skála, alacsony adóktól kezdve egészen az „irgalmatlanul kegyetlen adókig.” Mint az sejtethető, a nép nem szívesen válik meg a munka során szert tett összegektől, így adók bevezetése esetén — lett legyen az akár a legalacsonyabb is — mindenféleképpen csökken (ne) a népszerűségünk. Nem véletlen a pseudo-feltételes mód: a rutinos hadúr ugyanis annak ellenére is elhitheti az egyszerű városlakóival, hogy nála nagyszerűbb uralkodóra nem lehet, hogy szinte már összegszerű lóvéra rántja őt le, s mindezt egyazon időben. Az adók bevezetése tehát elkerülhetetlen, lévén arany nélkülül ellehetetlenül mind a hadipar, mind gazdaságunk egyéb területei is. De ha egyszer

a jelentékenyebb adók csökkentik népszerűségünket, úgy féltő, hogy idővel nem lesz kinek kezébe nyomni a kardot. Se a pajzsot. Megoldást jelenthet minderre a mezőgazdaság hatékony fellendítése, mely révén sanszunk lehet dupla, tripla, avagy egyenesen Bud Spenceri fogsokkal kedveskedni népünknek. Ennek szabályozására az itt Granary-ként aposztrofált élel-kamrákon keresztül nyílik lehetőségünk. S láss csodát: a telebelű polgár nem pofázik, s még adózni is örömmel adózik — így erőteljes alapon nyugvó mezőgazdaság mellett — melyet azért nem olyan könnyű létrehozni — egyszerűen gyarapíthatjuk polgáraink érdek-méretét, kincstárunk tartalmát, sőt ingyencak a 100-as népszerűséget sem állják kiharcolni maguknak. Van egy másik mód is, az antiadó. Hadurak, RTS használók első számú rémálma ez: ha nagyon népszerűtlenek lennénk, úgy heti rendszerességgel apanaszt oszthatunk szét asszonyaink és fiaink körében, csakhogy ugyan-bizony ne köpködjének már ránk ilyen erősen. Magára valamit is adó RTS nördő természetesen előbb kezd 336766-odszor is újra egy térképet, semmint ehhez hasonlatos eszközökhöz nyúljon. Népszerűségi mutatónk alatt figyel populációnk aktuális mértéke, míg mellette településünk maximális befogadóképessége. Tipp: ha a két szám egyezik, úgy célszerű lehet új lakóépületek felemelését fontolgatnunk. Hangsúlyozzuk: LEHET. A populáció növeltetése, hasonlóan a más RTS-ekből is ismert sajátosságokhoz, nem minden esetben cél. Adódhat úgy is, hogy éppen a lét-



▲ Csak nyugi, gyerekek - jut mindenkinek

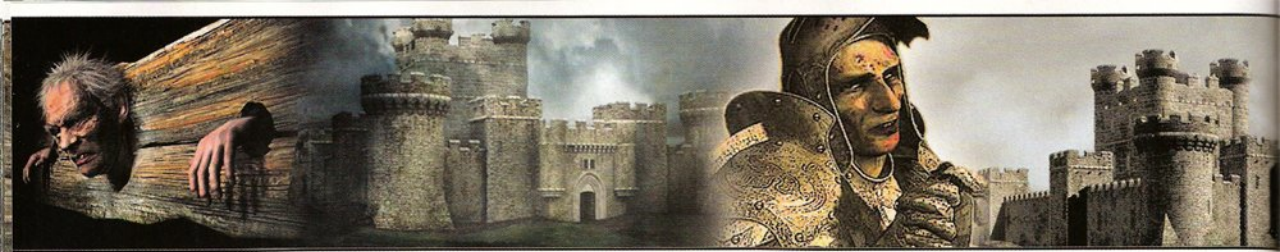


▲ Stronghold újonc kezdeti szárnypróbálgatása - legközelebb már bent építkezik



▲ Ajjaj!... BAL SZÁÁÁRNY! „B” TERV!





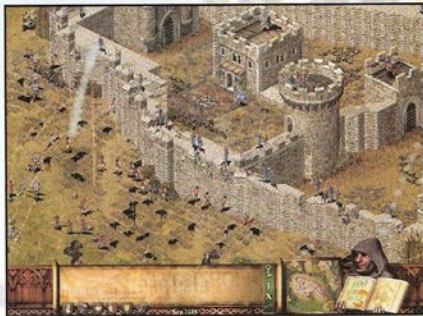
▲ - Píknik...?  
- Blitzkríleg...!

számléépítés lenne üdvözlendő — ekkor lehet nyomni a Vasmaszkos figurát, s egy cigarettára erejéig csurög hátra az adókat. A hatás igen látványos. Kiemelendő a Stronghold azon határozottan tetszetős megoldása, miszerint: írunkunk arckifejezése szoros párhuzamot mutat intézkedéseink népre gyakorolt hatásaival. Vilii?

## Szisztéma

A darab nélküli végletekig klasszikus, Warcraft alapú megközelítést. Azaz, szó nincs gigantikus, Fog of War borította térképekről, s azokon rejlő, ellenséges népcsoportokról. Ehelyett szó van ein stühhe településről, s a térképen fel nem tüntetett hiénákról, akik csak az alkalmat lesik, hogy proszperáló birodalmunk elsöprésére kerekedjenek. A mű alapvető célkitűzése így nem más, mint lehetőleg szerint minden főbb termelési folyamatot házon belül, védett körülmények között bonyolítani — s így ellehetetleníteni a portyázó kis dögöket, akik rendre fel-felbukkannak majd a térképen, borsot főrendő Hadúrunk Robosztus Orra alá. Így mihelyst lehetőségünk nyílik, célszerű lesz megterveznünk birodalmunk védelmi vonalait. S lehetőség szerint monumentális kőfalakra, bástyákra, őrtornyokra hagyatkozván tenni mindezt. Ha ez már megvan, úgy jól jön egy várak is, melybe furcsaszínű lötyöntünk, míg a zökkenőmentes ki, illetve jóváhagyásos bejárásról egy jóképű felvonóhidat fog gondoskodni. Ez jelenti a Stronghold esszenciáját: az itt ábrázolt, klasszikus RTS vonás mellett megfigyelhető a számos építészeti elemet tartalmazó, impresszív szabadságfokot biztosító építkezés is. Semmi akadálya, hogy mindenki saját ízlésvilágának megfelelő erődtípményt emeljen fel nyüzsgő birodalma tulajdonképpeni otthonául —

mint arra a mű célzatos címe is utalást tesz, mégha igen finoman körvonalazott formában is. „EZT vedd meg: Erődtípmény!” Hogy bírja-e majd, s ha



igen, meddig, s ha mindvégig bírja az ostromokat álmaink erődtípménye, mivel fejlesztjük majd őt az idők során, minden kétséget kizáróan a napjainkban felmerült RTS-kérdések érdekesebb darabjai közé tartoznak.

## Építmények

A Stronghold meglehetősen sok épületet ismer — a szintén bő kínálatot mutató, alapvetőbb létesítményeken túl akadnak itt a stílustól mindez idáig szokatlan, ötletes képződmények is. Ilyenek például az egész egyszerűen csak „Jó Dolgokként” illetve „Csúnya Dolgokként” aposztrófált építmények. Ezek gyakorlatilag városunk alapvetőbb arculatának hangoltságát teszik lehetővé. Féktelen jóságunkban emelgethetünk oltárokat, kacsaúszatókat, zöldellő ligeteket népünk megelégedésére, avagy az elretentés eszközeihez folyamodván, létesíthetünk kínzókamrákat, dungeonokat, avagy legádázabb ellenlábaink feldarabolt testrészeit szögeltetik ki különböző pontokra — a sor,

s a kínálat rendkívül hosszas. Nézzük sorban az építmények csoportjait, illetve csoportonként ezek komponenseit.

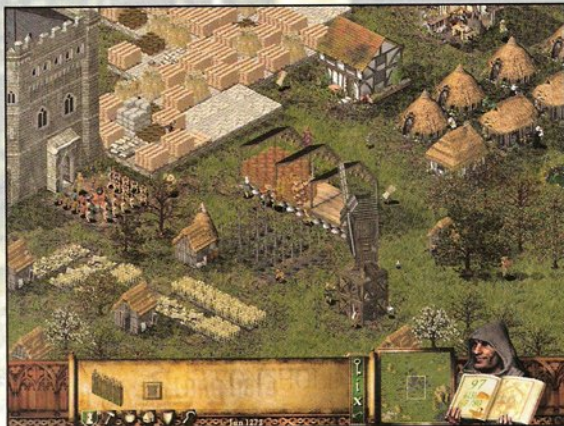
Castle Buildings: egyrészt itt találjuk az erődtípmények felemeléséhez szükséges, jobbára horribilis mennyiségű nyersanyagot felemészítő építészeti elemeket — kő, illetve fa falak, számos típusú torony, várkapuk —, másrészt mobilizált hadászati útegeink munkálatait is itt kezdetjük meg: balliszták, katalpultok sora, s jóképű istállók várják, hogy kihasználjuk lehetőségeiket. S itt van a fegyverraktár is. Az Industry csoport értelemszerűen a nehéz/könnyűiparhoz tartozó létesítményeket tartalmazza. Így kőfőzők, favágók, fémbányászok, fazekasok, teherhordó bikák — baromi erősek, jól jönnek ám! — s a kereskedelmet lehetővé tevő piacterek várják itt az indítóparancsot. Farm Buildings: élelemzésre használatos kőterek. Tehénenyésztés útján kamatoztatható sajtermelés, klasszikus vadászat, valamint búza és malátá betakarítás kezdik meg a több fázis útján előállított árucikkek hosszas láncolatát. A Towns csoport irányított városfejlesztést tesz lehetővé: házak, templomok, katedrálisok felemelésével teremthetünk populációnk számára tágas, Isten szeretele által övezett vidéket, mintegy. Itt férhetőek hozzá továbbá a már érintetlegesen tárgyalt, Jó és

Csúnya dolgok is — hogy ezeket hogyan s miként hasznosítjuk, már egyéni megítélés, illetve pillanatnyi érdek kérdése is. Weapons Buildings: itt férhetőek hozzá a fegyverek, páncélok

zatok előállítását végző mesteremberek s műhelyeik. Vágó, távolsági, és szűrőfegyverek, páncélok készítéséhez is más-más szakember tudására hagyatkozunk majd, hogy ők a már elkészült cikkeket a Castle csoporthoz tartozó armorykba — fegyverraktárakba — szállíthassák. A Food Processing Buildings csoport tagjai a leszállított nyersanyagot dolgozzák fel. A búza így először megy az itt figyelő malomba, ott liszté őrlik, majd a lisztből ropogós kenyeret sütnek derék pékjeink. A Brewery a betakarított malátából készít sörcskét, míg a fogadó sejtetően itt is a sör hasznosításának első szőm keléke. Ez tehát a Stronghold építmény-kínálatának átfogóbb képe, mely a klasszikus RTS-ekhez viszonyítván is bő felhozatalnak mondható.

## Várostrom

Az egyszerű használó hihetné, hogy irányított várostrom címén itt aztán sosem látott részletességgel s szabadságfokkal modellezett siege-eket vezényelhet le támadó, avagy védekező oldalról — ezzel szemben, a darab levegyesebb képet mutató felhozatalával találjuk szembe magunkat. Merthogy: oké, hogy adott a monumentális erődtípmény. Oké, hogy adottak a benne feszengő szövetséges/ellenséges katonák — de ezzel gyakorlatilag vége is. Kitűnő példák erre nézve a Siege módból hozzáférhető scenariók: csak indítsunk el egy missziót, mint védők, majd mikor megindulnak az ellen vonalai, logikázunk: vajon mit is csinálhatnánk. Hát kérem: semmit az ég világon, házimozi előadás következik. Ijászaink már alapból is az őrtornyok tetején tömörülnek, míg gyalogságunk a városkapu közelében állva kezekedik a fogadóbizottság meglétéről. Jönnek aztán a szemetek, és kezdetét veszi a mayhem: ijak záporoznak, balliszták lönek, fejek és vérpintek hullanak — a jüzer pedig a







A Jó Erődítmény — a Stronghold alkotói szerint — a következő szempontok szerint készülget:

- Vajh megfelelően használja ki erődjünk a domborzat adottságait?
  - Maximálisan kihasználjuk az ellen csapdába ejtésének módjait?
  - Védelmet nyújt vajon populációnk és mezőgazdaságunk számára?
  - Gyorsan rekonstruálható?
  - Képes lehet visszavonulók fogadására és/vagy utánpótlására?
  - Képes megcsalni az ellenséget? (Ezt a topicot mondjuk nem érdemes komolyan venni, de jól hangzik.)
- Bizony, ezen szempontok mérlegelésével a lehetőség szerinti megvalósításával, erődítményünk túlélési esélyei megtöbbszörözödhetnek. Hajrá, hajrá!

Kurzorgombokkal görgeti a vidéket jobbra-balra, ám ebben gyakorlatilag ki is merülnek lehetőségei. Az érdemi közbeavatkozás módjait szinte a nullával egyenlők. Egy ostromot négyyszer is útjára indítottam, s anélkül, hogy akár egyetlen egységemhez is hozzáértem volna, 2:2-es végeredmény született. Kétszer elsöpörték az ellen hadurát bősze fiaim, kétszer pedig utolsó, buzogánytól lóbáló, vértől mocskos katonám is megborult via védők utolsó nyilai. Így, a Stronghold összességében csak annyira nevezhető ostromszimulátornak, hogy a játék, avagy a mellékelt térképeditör segítségével megépíthetjük az erődítményt, melyet aztán a bősze ellen annak rendje s módja szerint ostrom alá vesz. A végeredményt azonban 99%-os valószínűséggel vetíti előre az ellenséges csapatok pusztai létszáma is, ami igen-igen szomorú körülmény. Hja, az egy dolog, hogy Dobó Úr 1552-ben a képtelen Török túlerő ellenére is képes volt kimagyarázni egy az invázió által eleve megnyertnek hitt ostromot — ám a Strongholdban erre esély sincs. Nincs, mert a Stronghold előtt ismeretlenek az ostrom alatti stratégiai műveletek — a játék csak egymásnak eresztli az ellenséges oldalakat, és ezzel vége is. Nem az győzedelmeskedik, aki jobban kavar — hanem az, aki tovább bírja. Ez

pedig, mint azt az Egri Vár ostrománál szerzett tapasztalatok is igazolták, nem feltétlenül mutat párhuzamot az életszerűséggel. Ráadásul, a gép által irányított egységek buták, mint a tök: történt, hogy az ellen magasán kvalifikált harcosai egyenest a várkapu felé törtettek, jóllehet az azt övező terület merő száraz kőből állott. Alkalmatlanban tucatnyi nyilvessző a köröbe, és huss: Tűz Jöjj Velem Effekt. Az invázió vezéralakulata egy emberként kapott lángra s lényegült át egészen apró kis szén-darabkákká, ámde: a mögöttük törtető osztag, mintha semmit sem láttak volna az egészből, rezzenéstelen arccal vonult bele a tűzviharba, csatlakozandó a vezéralakulat soraikhoz/poraihoz. Ezzel együtt sem állíthatjuk, hogy a Stronghold városstromai ne bírnának sajtáságos arculattal — ám a háttérben álló megoldások csupán egy újabb, jópofa lehetőséget biztosítanak, mely azonban csaknem minden stra-



Az alagút készültére egyébiránt folyamatosan növekvő, dombserű kitüremkedés figyelmeztet.

### Maradhat

Az ostromok során tapasztalt, meglehetősen korlátozott lehetőségen kívül, mást aligha vehetünk a Stronghold szemére: a mű minden idők legértettebb izometrikus RTS-ei közé tartozik — mondhatni, az a típusú játék, mely után már elég nehéz lesz szebbet, újat, többet mondani a megközelítés jegyében. A darab prezentációja, értendő ez grafikus kivitelezés és zenék tekintetében, egyaránt a klasszikus RTS határfalait döntögeti — az itt értendő egyedüli, főbb hiányosság az advisor multifunkcionális szerepeltetésének köszönhető. Elég rossz, hogy ő tájékoztat minket birodalmunk aktuális lelkiállapotáról, valamint ő kölcsönöz szinkronhangokat gyalogságunknak is. Bonusz: csaknem minden építményhez a Starcraftból már megismert, ám jóval nagyobb animációs ablakok tartoznak. Összességében egészen aprólékos grafikus kivitelezés, kellemes játékmenet, s igen izletes, situációérzékeny zene szavatolják a művet, mely az ostromok során bemutatott „kvázi-hiányosságai” ellenére is az izometrikus hardcore RTS-ek jelenkori főbb zászlóvivőjének mondható.

tégiai jelleget és lehetőséget nélkülöz. A fentebb már említett, nem minden esetben meggyőző „ostrom-ai” mellett egyéb furcsaságok is akadnak — ilyen például a Tunneling. A metódus ismerős lehet a történelemórák elkötelezett szerelmeseinek: bősze fiaink alagutat ásnak a földre, hogy aztán azon keresztül közelíthessék meg az erőd védelmi vonalait. Itt is jól használható ficsór lenne, ha nem lenne eleve használhatatlan. A Stronghold építményei ugyanis varázsütésre készülnek el — a munkálatoknak nincs köztes, csak kész, és nem-kész állapota. Így sem gépnek, sem játékosnak nem eshet nehezére a készülő alagút elé pakolni egy épületet, mely rögtön beszakítja a vajatot.



Take 2 Interactive / Firefly Studios  
 PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

www.fireflyworlds.com

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATÓSÁG	10
ZENÉ-HANG	9

✓ - egészen kellemes, aprólékos grafika  
 ✓ - minden téren kiforrott prezentáció

X - kurzoralapú ostromok

# 88



# Throne of Darkness

## ÁlarcosBAAL a Távols-Keleten

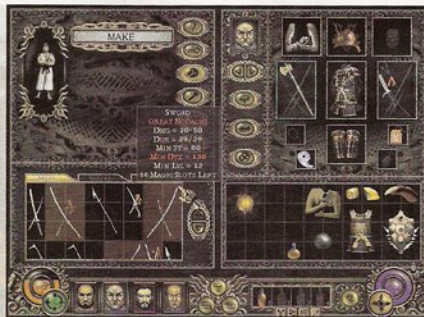
**D** iablo rajongók sorakozói! A boltok polcain ott figyel az új reményiség, a Throne of Darkness. A nagy múltú Sierra kiadó gondozásában megjelent anyag nem titkolt szándékkal a méltán sikeres előd babérait pályázik. A hasonlóság első ránézésre meghökkenítő, de némi játék után megmutatkoznak az eltérések. Mit ígér e game? Csatát, mágiát, ezernyi cuccot, megszámlálhatatlan mennyiségű élőhalottat, és mindent hősies szamurájok vezényletében. Soha jobbkor, mondhatnánk, kedves olvasók, hiszen éppen csak végignyomtatók a Shogun új kiadását (Ugye végignyomtatók? Na azért!), és máris itt egy újabb keleti cucc. Tokugawa, Hidejoshi, Nobunaga, és a többiek — remélem még ismerősek ezek a nagy nevek, mert mind itt sorakoznak újra. Igaz, most egészen más kontösten: kicsit szakadozott és koszlott ez a köntös, de a halálón túlról jövőktől nem vár el senki szalonképes megjelenést.

### Büdös a leheleted! Ja, nincs is szád?

Történetünk szerint a legendák kódébe vesző Kami korszakban járunk, amikor a szépreményű sógun, Maou-Hakaiki Zanshin fogta magát, és a Pusztítás és Gonoszág Földi Helytartójává változott. Mindez történt akkor, amikor az emberek egy nemzedék óta már békességben éltek, és elfelejtették, mi a háború. Elfelejtették az ősi isteneket is, és újakat választottak maguknak: a pénzt és a dekadenciát. Szerencsétlen történetüket én így ismerem:

Történt egy napon, hogy a hercegi sarj ágnak esett, gyógyulására pedig nem volt remény. Zanshin megmentése érdekében az ország minden részébe követeket küldtek, hogy gyógyítókat, varázslókat keressenek, kik segíteni tudnak a haldoklón. Sokan felkerekedtek: sarlatánok, kontárok, falubéli specialisták, mérgek és gombák

szakértői, foghúzó és borbélyok, papok és boszorkányok, munkanélküliek és kiöregedett popsztárok, mind a felajánlott elképesztő jutalom elnyerésében bizakodtak. Hiába dolgozták meg serényen a beteget, piszkálták görbe botokkal, főték lassú és gyors tűzőn, turkáltak szájában és más nyílásaiban, helyeztek el rajta és benne füzeteket, kenőcsöket, amuletteket, és használt rágógumikat: a várva várt hatás elmaradt. A próbálkozókra fővesztés, Zanshinra pedig további lassú haldoklás várt. De egy napon megérkezett a Szerzetes. Nyezetlebb volt, mint egy etióp éhezötüvész, a köntöse annyira rongyos, hogy a környék koldusai pecoeken feszítettek ruháikban, az arca csúnyább-ránosabb, mint... de mégsem, az arcát nem lehetett látni hatalmas sombrejójától. Pontosabban annak japán megfelelőjétől. Egyik görbebotoszerű karjával egy görbe botra támaszkodott (vagy fordítva?), a másikban pedig egy reklámszatyrot szorongatott. Szerinte ezzel meg lehet menteni a sógunt, lóbálta maga előtt a műanyag szatyrot. Vagyis azzal, ami benne van, helyesbített. Mikor Zanshin elé állították, ő kizavart mindenkit, és a kizavartak nem tudták mi történt odabent. De mi igen. Egy műanyag palackot húzott elő a Szerzetes, aminek piros címkéjén fehér felirat virított, de Zanshin nem tudta elolvasni mi áll rajta, mert az ákombákomok olyanok voltak neki, mintha csak kínaiul íródtak volna. Meg a szeme is csukva volt. Nem is a címke, hanem a palackban lötyögő



▲ Azt se nekem találták ki

Szerzetes rávette őt, hogy ha már ilyen jól érzi magát, miért ne itassa meg a teljes hadseregét ilyen finom Coca... izé, varázstitalal. Zanshin beleegyezett, és a teljes hadsereg is, csak harminc katona nem, de nekik ügyis levágták a fejüket, és ekkor már látszott, hogy bajlesz, mert Zanshin néha elfelejtett órákig levegőt venni, de ez nem zavarta, és néha szarvakat is láttak a fején, és a feleséges is öngyilkos lett, de ez sem zavarta. A Szerzetes pedig három napon keresztül csak főzött és főzött, hogy elég legyen a sok katonának az ital, és amikor megtették, az őket szemlélő Zanshin végre átváltozott azzá, ami már napok óta belülről volt, de ez nem zavarta a katonákat, mert akkor már olyanok voltak ők is belülről, mint amivé uruk változott. Az országra pusztulás és halál várt, de felütné hét hős, akik, lehet, hogy egy ideig bányában dolgoztak és egy fehér kicsajjal életek egy fedél alatt, de lehet hogy nem, és elhatározták, hogy kigyúrják magukat, majd megmondják a rossz embereknek, hogy mi a pálya.

### Diablo hészter

Az utóbbi idők egyik legszínvonalasabb és legötletesebb (mellesleg legagresszívabb) intrójtá tekinthetjük meg a játék felinstallálása után. A rajzfilmszerű hatás ilyen mértékű dinamizmusa eddig ismeretlen volt a játékokban, de tényleg magával ragadó és hangulatos, csakúgy, mint a gameplay során bevillanó átvezető animációk. A következő menük puritán egyszerűségét kellemesen ellensúlyozza a gyorsaságuk, a villámgyors grafikus motor egyébként az egész játékot jellemzi. Mielőtt új játékot kezdenénk, el kell döntenünk, melyik klánnal leszünk a négy választható közül. A játékból kimaradt (talán szerénységből?) ezek, és a hozzájuk tartozó karakterek ismertetése, mindezekről a cédén is megtalálható fájlból tudakozódhatunk. Lényeges

különbég nincs, csak a klánok és a karakterek előtörténete más, indíthatóság és lelkiállaguk, a gonosz elleni küzdelem miatt van itt kifejtve. Egy szó, mint száz: tőkmindegy melyik klánnal indulunk. Ezek után durr bele, már indul is amit akarunk: a henteslés!

A kezdőképernyőn romok és halottak, némelyik fekszik, de van, amelyik járka! — megoldás: csapjunk oda neki. Hoppá! Parancsunkra nem is egy ember, de rögtön három ugrik, és ha jobban megnézzük az alsó menüt, még egy portré helye üresen árválkodik! Igen, a Throne of Darknessben egyszerre négy hóst irányítunk, három pedig feszületen készen várja, mikor ugorhatnak porondra... Természetesen mindig egy kiválasztott embert irányítunk mi személyesen, a többieket beállításaink szerint a



# THRONE OF DARKNESS

játék automatikusan dolgoztatja.

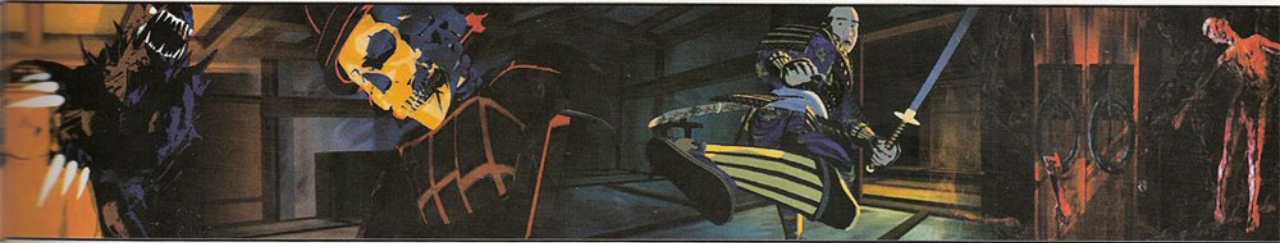
Nézzük sorjában, mi micsoda. Balra lent a narancsvörös gömb éleletránk fiolája, ha ez kiürül, az aktuális figuránk jobb létre szenderül, de csak egy kis időre... Ha a középben található morcos öregember, a daimjó aranyozott orrára bökünk, jobbra lent megjelennek azok, akik éppen az ő szobájában vendégszolgálnak, pontosabban szövevegyűjtöket. Ilyenkor látható közepben az öreg feje alatt egy sötétlilas managömb



▲ Egyre forróbb a hangulat

fekete, bugyborékoló ital a lényeg. Amikor Zanshin meghúzta az üveget, láss csodát, felpattant, a kamera felé fordult, belemosolygott, majd a narrátor ezeket a szavakat mondta szépen artikulálva: Halni jó! Zanshin és a Szerzetes összekömlökdöztak, és a





is, ami főnökünk varázserejét jelenti. Ennek maximális értéke a játék során nem változik, tehát ha használunk belőle, csak várni kell és töltődik magától, kapacitására, működésébe beleszólni nem tudunk. Tehát ha ez a menü nyitva van, tudjuk pakolgatni a szamurájokat, mondjuk úgy: aktív és passzív státuszba. Aktívban maximum négyen lehetnek, passzívban pedig hatan. Tulajdonképpen heten, de akkor mindenki a pihenőbe kerül, és a megfelelő helyszínre nehezebb visszajutni: a Diablóból jól ismert térkapus megoldással mozoghatunk a pályák között.

Szóval, ha valaki az öregnél van, sebesen regenerálódik, ezért ha valaki a nagy csatározások során elgyengül, itt a helye. Csakúgy, mint amikor elhalálozik, kifakult arcára kattintva átkerül ide, és még egy katt. Ha van elég manája a főnökünknek, feltámasztja



▲ Előtte nem kellett volna megkérdezni, kicsodák

képre kattintunk, kikerülünk ebből a menüből, és újra az akciók földjén találjuk magunkat — persze, nem mintha ezalatt az akció megállna, csak ilyenkor nem lehet aktív karaktert váltani, ami csukott daimjó menü mellett egyszerűen a harcolók képre kattintásával történik.

Jobboldalt az övek tartalma látható, amelyek jöfélé itókák lehetnek, fajtájk szerint négy, sorjában: gyógyitalok, manaitalok, ezek ötvözetek, és méregtelenítők. Bevált módon felvételük során automatikusan betárolóznak a megfelelő helyre, felhasználásuk után pedig, ha van a helyette másik, az ide ugrik az inventoryból. Egészen jobb oldalt a lila gömb a manamennyiséget jelöli, előtte kisebb gömböcskében pedig az aktuális varázslat jelenik meg.

Sima kattint a megismert varázslatunk közül választhatunk, míg jobb-kattintással a „varázslatfa” szalad elő. Itt is mindenki elsősorban a Diablo képzettségstruktúrájára gondoljon, továbbhaladni csak bizonyos útvonalakon és bizonyos tapasztalati szint elérése után lehet, és az egyes varázslatokat a rájuk fordított szintpélesenként kapott varázspontokkal erősíthetjük. Két fő osztályuk van, az állandóan működők, amik a rájuk fordított pontok mértéke szerint örökké segítenek bennünket, és azok melyek használata varázspontba kerül, és aktivizálni kell. Minden karakter négy mágikus szférát ismer úgy, mint a tűz, víz, föld, villám. Sajnos a varázslatok típusai eléggé egysíkúak, nagyjából mindenki ugyanazt kapja, a kardművészi is hasonló tűzlabdákkal operál, mint a mágus, de minek erősítenie, ha úgyse használja. Na már most érdemes az állandó varázslatokat maximumra felnyomni a közelharcos karakternél — ilyenek például a megfelelő elemi szférába tartozó plusz sebzés, vagy némi eleterő — majd a különböző szféráknak megfelelő ellen-

állásokat kifejleszteni, és szükség esetén beválasztani. A mágusnál és a többi távolságtartó karakternél izlés és értelem szerint érdemes fejleszteni a távolba ható ártalmasságokat, sajnos nagyon sok az átfedés a különböző kasztok mágia között így is, ezért

ne várjunk egetverő eltéréseket: az egyik tűzgyólyó, a másik villámot, bár mindkettőnek megvan ugyanaz a varázslata is. Az viszont jó taktika, ha kigyúrjuk mondjuk a mágust az egyik szférában, a többiek pedig harc közben a megfelelő varázslataikkal az ellenfél ide vágó szféra-ellenállást gyengítik, de még nem tudtam kipróbálni ezt a magas szint és manaigény miatt.

A játék elején néhány küldetés megoldása után találkozunk a Pappal és a Kováccsal, akik igen jó barátaink lesznek ezután. Középen a daimjó képe alatt, vagy az inventoryból a játék során bármikor és azonnal el tudjuk érni őket! Tehát nincs visszasmáskálás adott helyekre leadni a cuccokat, vagy betárolni a gyógyitalokat. Erre egyébként sem lenne lehetőség, mert iszonyatos mennyiségű tárgy van a programban, pontosabban az ellenfeleink: kilencven-kilencvenöt százaléka halála után adományoz valamit a közönsze.

A Kovács: érdekes módon nála arannyal, és az általunk beadott tárgyakal gazdálkodunk. A Give menüben három részébe dobálhatjuk a felszedett tárgyakat, úgy, mint közelharc, távolsági és vérték-páncélok. A tárgyak csak nem-mágikusak lehetnek, és az valamit beledobunk, az eltűnik, örökre elveszett, viszont a kategóriának megfelelő pontérték növekszik. Odakukkantva a Make opcióba, mindenféle számunkra megfelelő portékával kedveskedik. Természetesen minél több cuccot dobunk be, vagyis minél nagyobb a kategória pontszáma,

annál jobb tárgyakat vehetünk tőle. Ha kiválasztjuk, legyártja, sűrű kopácsolások közepette serénykedik, akár valós időben is percekig. A kapott tárgyak csak és kizárólag mágia mentesek. A játék során rengeteg, általában szörnyetegekből származó fantasztikus micsodákat szerzünk. Ezeket lehet aztán a Costumize opcióban a már kész tárgyba belekovácsoltatni. Minőségileg és mennyiségileg is nagy számban állnak rendelkezésre kristályok, fémek, korallok, kezek, lábak, szemek, tollak, fogak... mind-mind más és más mágikus tulajdonsággal ruhazza fel tárgyainkat, természetesen, ha egy típusból többet passzizozunk a fegyverbe, azok hatása összeadódik. Minél jobb, értékesebb egy tárgy, annál több ilyen kellék fér bele. A Repair opcióval pedig a számunkra kedves cumót javíthatjuk fel újra. Ha tönkremegy valami, és nem mágikus, nem érdemes nagyon sajnálni, adjuk oda neki, több mint valószínű, hogy tud adni jobbat helyette. A Papnál is körülbelül ugyanez a helyzet. Ő csak mágikus tárgyakat fogad el: az aktuális karakterünk, ha a Give opcióban van, láthatja a túlóladalon a négy istenség — a mágikus szférák — emblémáját, alatta pedig egy-egy százalékos értéket. Ha a számunkra kedves szférába dobálunk varázsszert, nő az érteke, száznál átfordul, de cserébe kapunk egy, a szférának megfelelő varázspontot, amit akár fel is használhatunk. Rengeteg kis vacak — amulett, gyenge fegyverek, közözmény számlák, miegymás — feláldozásával szép, erős mágikus tárgyakat tudunk farni. Lehet a pap bácsinál még lötytyöket vásárolgatni, de én alig használom az italokat (szerintem aki meggyengül, az vissza a pihenőbe, úgy is van, ki helyére álljon). Az ismeretlen cuccok beazonosítására az Identify menü ad lehetőséget, és az elátkozott tárgyak megfeszítésására is itt a papnál van lehetőség a Purify menüben.



▲ Ez íjasmom mennyország-turista e pillanatban





Azt hiszem az inventoryn nincs mit magyarázni, ha valamit felmarrakolunk, azt a karakter, ha tudja, automatikusan magára ölti, ha nem, elveszi alulra. Megint csak aranyos megoldás, hogy a tárgyak lehetőség szerint arébbá vendorolnak helyet alkotva az újonnan érkezőknek — nem kell nekünk tologatósdiit játszva rendet teremteni.

Szándékosan, vagy sem, a végére hagytam a Throne of Darkness egyetlen, és őszintén szólva kétes értékű újítását, ez pedig az úgynevezett taktikai pozíciók beállítása. Az életere-gömb előtt látható zöld gamótya az aktív négyes felállítását hivatkozik jelezni. Alapból van nekünk vagy egy tucat, távol-keleti hangulatot idéző állatnevűnk, mint skórpíó, majom vagy sáska. Aktiválva őket szamurájaink beállnak az adott alakzatba, és a megfelelő hangulatban — védekező, selemes, támadó —, a megfelelő fegyverrel — közelharc, távolsági, mágia — harcolnak. Ha mindez nem lenne elég, egy jobbklikkel előszedhetjük a tervező részt is, ahol négy különböző, igényeinkre szabott taktikát elmenthetünk. Ezeket a későbbiekben az F5-F8 gombokkal aktiválhatjuk. Mindez szépen és jól hangzik, de sajnos nincsen sok értelme. Ha menetelés közben irányt változtatunk, vagy egy komolyabb harc alakul ki, ügyis felborul a formáció. Én mindmáig a jól bevált „mindenki agresszív — aki mozog, ütjük” agyműködést kímélő taktikát választottam, eddig még bevált.

## Karakterek

**Leader:** a vezérünk. Tulajdonképpen mindenben átlagos, de hatalmas Discount értéke eleve meghatározza, hogy ő fogja intézni a csapat pénz- és PR-ügyeit.

**Brick:** már testfelépítésén is látszik, hogy ő biztosan a bányában dolgozott. A csatában nyer, ha elsőnek üt, ezért adjuk neki a legméretebb eszközöket.

**Archer:** az íjász. Megbízható, és egy légy szárnyát is ellövi a kulcslyukon keresztül, ha gondosan kézben tartjuk fejlődését.



▲ Gyerekek, futás ki a képernyőről!

**Swordsman:** ő a tikos kedvenc. Két fegyver a mancsába — tehát egy rubrikába két kard — és máris indul az aprítás. Elsőként húzót el a csapattól szintben, nagyon durván oszt, néha komolyabb helyzetekben bedobom a csatába, mindenkit lefejez, lép egy szintet, és megy vissza a főnökhoz pihenni. Így megy ez.

**Wizard:** nem kedves nekem, hihetetlenül gyenge fizikailag, amíg el nem éri az ötödik szintet. Itt kap néhány varázslatot, amiktől magához tér, de nagyon lassan fejlődik, és akkor is leginkább az erejére kell pazarolni a képességpontokat, hogy hordhasson legalább némi minimális páncélt. Előszeretettel őt támadják meg elsőként, és egy-egy ütés némelyik vadabb szerzeteltől már elég is, hogy a bérlete után kutasson annál a bizonyos csónakosnál.

**Ninja:** az elején gyengélkedik, de aztán messze elhúzza a csapattól, legalább a szintlépéseket tekintve, jó öt-hat szinttel feljebb terpeszkedik, mint a többiek. Dobófegyver specialista, egy kis mágiával felrobbant hatékonyan támogatja a közelharcosokat.

**Berserker:** kész vadállat, főleg ha a végére kigyúrja magát. Sokáig elég volt, ha pusztá kézzel ment előre. Mert ment előre, és nem tudták megállítani... Azt hiszem ennyi elég is róla.

## Élmények

Ha azt mondom, hogy a játék nehezen indul, akkor finoman fejezem ki magamat. Három karakterrel startolunk, de rövid idő alatt megtaláljuk a többi négyet is, viszont a Pap és a Kovács nincs sehol. Az irányítás örjítően nehézkes. Amíg meg nem szokja az ember, jó pár-szor a pokolba küldi a játéktejesítőket. Ez a játék legnagyobb hibája: az elkedvetlenülően nehéz kezdet. Ha megvan a két kereskedő és lépünk pár szintet is, a szamurájok lassan egyéniséget kapnak, kialakul saját arcuk, lassanként sikerül megkülönböztetni őket, és hogy melyik mire való.

A mágiával sem vagyok kibékülve, a közelharcosok huszonötödik-harmincadik szintre lépve kapják meg a tűzgolyót, és ehhez hasonló varázslatokat, de minek, kérdem én, amikor úgy sem fogom használni őket. Mindenki négyszer ugyanazt, hiszen a szférák varázslatait csak elnevezésükben és megjelenésükben különböztetjük meg, hatásuk ugyanaz.

Áldozat: **Leif Jensen** Munkakör: **Project vezető** Tárgy: **Villáminterjú**

— Miképpen reagál a közönség azon vádjára, mely szerint a Throne of Darkness csak egy újabb Diablo klón?

— Visszaütöm. Hiba volt, hogy nem implementáltunk egy tutorial pályát, melyen keresztül a project komplett arculata megmutatható volt. Állítani merem, hogy a játék előrehaladtával számos újítás s lehetőség kezeskedik a még gazdagabb játékelményről.

— Mondana példákat?

— Készséggel. A Throne of Darkness általunk Tacticsnak nevezett metódusa lehetővé teszi hét játékos karakter egyidejű kezelését. A négy Kastélyhoz négy külön történeti szál, külön animációk tartoznak — a játék komplett teljesítése pedig, szálonként meghaladja az ötven órát.

— Csakugyan?

— Csakugyan.

— Mi az Ön személyes véleménye a Diablo II-ről?

— Remek játék, rengeteget játszottam vele. Célunk nem volt más, mint Japán mitológiai elemek köré építeni fel egy hasonló alapokon nyugvó, ám jóval több, komplexebb lehetőséget kínáló RPG szisztémát.

— És ez sikerült?

— Azt mondhatom: igen. Állítani merem, hogy a Throne of Darknessnél részletesebb grafikus kidolgozottsággal egyetlen konkurens sem büszkélkedhet, míg reményeink szerint a fejlesztési idő legjavát felemészítő szisztéma megalkotásával sikerrel szabtuk új irányvonalakat a műfaj számára.

Hasonlóan használhatatlan a taktikai rész, pedig gondolom ezzel akartak igazán különleges egyéniséget varázsolni a játéknak.

A játéketmenet hihetetlenül lassú, a csaták másodpercek alatt lezajlanak — brutálisak és nagyon véresek — de az utána következő „tárgyak begyűjtése és elrendezgetése”, vagyis a tápolás rengeteg időt vesz el. Kinek mit adjak, mi megy a zúzdába, mit vegyünk, mit javítsunk ki, ki menjen pihenni, és ki jöjjön vissza. De mégsem mondhattam, hogy ez rossz lenne, az az igazság, hogy legtöbbször élvezetes ez az egyáltalán nem haszontalan szöszmötölés.

A mesterséges intelligenciáról megint csak rosszat kell szólnom, ugyanis a direkt, aktív mágiahasználat teljesen gagyi. A nem az irányításunk alatt lévő karakterek, ha valamilyen támadóvarázslat van aktiválva náluk, azonnal és pillanatok alatt kilövik az összes manájukat, nem is tesznek mást, míg nem végeztek ezzel a művelettel, pedig egy kardművésznék nem éppen ez lenne a feladata... Sajnos ezért felesleges is a máguson kívül bárkit is

szpecializálni a támadóvarázslatokra. Ami jó: tulajdonképpen maga a játék egészében. Az elébb felsorolt hibái ellenére is kitűnő szórakozást biztosít, úgy veszem észre, minél tovább jutunk a történetben, minél fejlettebbek a karakterek, annál élvezetesebb, pörgősebb, és látványosabb a game.

Mint már említettem, a sebességgel, és a gépigénnyel nincs gond. A felbontás fix 800\*600, ami azért lehetne jobb is, de ez sem igazi hátrány. A pályák néha kicsit sötétre sikeredtek, de a textúrák igényesen, változatosan, és részletesen vannak megrajzolva, a karakterek mozgása szintén kellemesen folyékony. A varázslatok hatásadás módon látványosak, a nagyobb csatákban, főleg, ha az ellenfelek is begorombulnak, az egész képernyő szinte rázkódik a látványos robbanásoktól, kitérésektől...

A Diablo-rajongóknak kötelező, de mindenki másnak is melegen ajánlott.

Balage

Sierra Studios / Click Entertainment [www.sierrastudios.com](http://www.sierrastudios.com)  
 PII 400 (P266), 64 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSÁG	8
ZENE-HANG	6

✓ - Diablo feeling japán környezet  
 - itt aztán lehet TÁPOLNI!

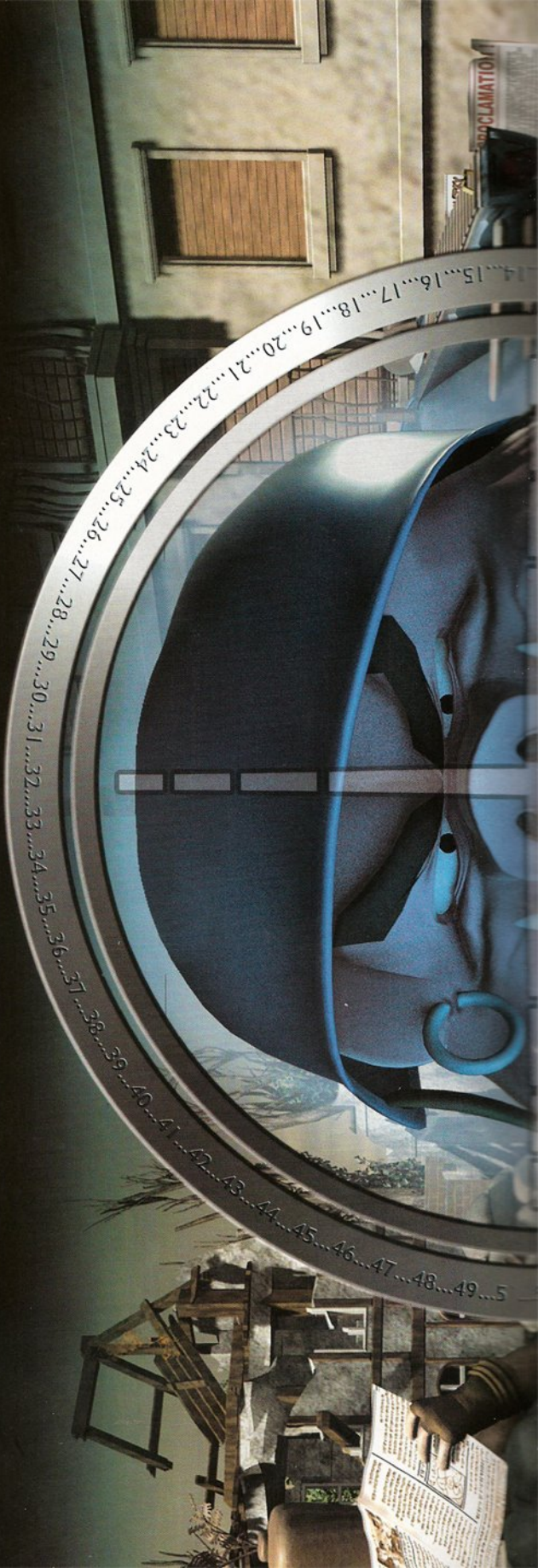
✗ - nehéz irányítás - rossz AI  
 - nem használhatók a taktikai fellépések

# 90



# SWINE

[www.swine-online.com](http://www.swine-online.com)







575  
KILLER



CODENAME:  
**OUTBREAK**







...52...53...54...55...56...57...58...59...60

HEBPTIC LENS

1...2...3...4...5...6...7...8...9...10...11...12...13

MARTINE ROGER



576  
KByte



ÚJDONSÁGOK

# 576

## CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1388. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-80-576

Teljes listánkat keresd a  
[www.576.hu](http://www.576.hu)  
 weboldalon!

102 KISKÜTYA: PUPPIES TO RESCUE	9,999	HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999
A NAGY BALHÉ (MAGYAR NYELVEN)	9,999	HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
AGE OF SAIL II	7,999	ICEWIND DALE	6,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999	IMPERIUM GALACTICA II	3,333
AMERICAN BULL RIDING	1,999	INDUSTRY GIANT	3,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
BALDÚR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN COLLED	14,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BALDÚR'S GATE 2 THRONE OF BAAL	7,999	MAX PAYNE	9,999
BATTLE ISLE 4	11,999	MERCHANT PRINCE II	7,999
BLACK & WHITE	12,999	METAL GEAR SOLID	9,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999	NHL 2002	12,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999	ONI	11,999



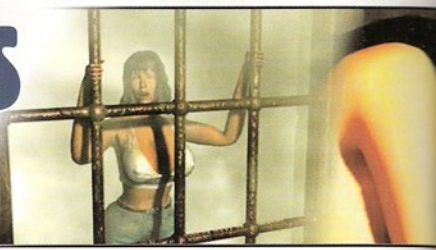
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999	ORIGINAL WAR	9,999
CHICKEN RUN	11,999	OPERATION FLASHPOINT	HÍVJ!
C&C RED ALERT 2	10,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	6,999	PLANESCAPE TORMENT	3,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	SACRIFICE	11,999
CODENAME: OUTBREAK	9,999	SERIOUS SAM	5,999
COMMANDOS 2	10,999	SETTLERS 4 (MAGYAR NYELVEN)	AKCIÓ!
COSSACKS: EUROPEAN WARS	12,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	SQUAD LEADER	9,999
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	9,999	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	5,999
DIABLO II	7,666	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	5,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	8,999	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	5,999
DINO CRISIS	3,999	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	5,999
DRIVER (BEST OF)	3,999	THE GRINCH	11,999
EROTICA ISLAND	9,999	THE NATIONS (MAGYAR NYELVEN)	HÍVJ!
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	12,999	THEME PARK INC.	11,999
ESZEVE SZETT BIRODALOM	12,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999	TOMB RAIDER 3: LOST ARTIFACTS	5,999
F1 2001	12,999	TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 2002	HÍVJ!	TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TRAFFIC GIANT GOLD	7,999
FLY! II	11,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	WHEEL OF TIME	3,999
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999	ZAX THE ALIEN HUNTER	9,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999	X-COM ENFORCER	9,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



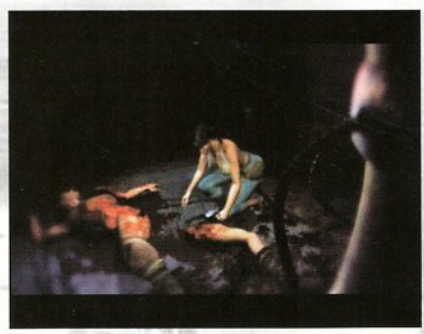
# Morbus Gravis Druuna



Baywatch cicák, hess! Erre fut Druuna...

**H**a magazinunk nem Magyarországon, hanem Olaszországban jelenne meg, és a mélyen tisztelt olvasók sem a Kárpátok gyűrűjében, hanem a „csizmán”, vagyis Olaszországban élnének, több mint valószínű, hogy a fenti címre legalábbis is felkapnák a fejüket. Még inkább valószínűsíthető, hogy hangos örömujjongásban törnének ki: „Bambina! Bambina of big tits!” Vagy valami ilyesmit kiáltanának helyes olaszszóval. Az amúgy is lobbánékony természetű déli barátainkat nem véletlenül keríti hatalmába a játékok örömmámor. Hóni képregény-hősnőjük elevenedik meg végre ebben az interaktív kalandjátékban, melynek — történetét, hangulatát és látványvilágát ismerve — nem véletlenül ajánlott messzemenően a felnőtt korosztálynak. A Morbus Gravis egy horror kategóriájú képregény, melynek heroínája csak ritkán takarogtatja bájait (de nem is mindig önszántából tárja ezeket idegen szemek elé). Nemcsak maga Druuna lett megáldva úgymond „méretes” nőiességgel, a PC platformra készült játék is bővelkedik ebben. Nem kevesebb, mint hat (!) CD-n hemzsegek a sötét, komor és perverzításokban sem szűkölködő jövő képei...

Történetünk egy fiatal nőről szól, aki megpróbálkozik a túléléssel egy távoli jövő apokaliptikus világában, elembertelenedett társadalmában. A Föld népességének túlnyomó része elpusztult egy rejtélyes ragálytól, a Morbus Gravis-től, magyarul ez talán kicsit egyszerűen hangzik, de annyit tesz: „súlyos megbetegedés”. A meg-



▲ Jaj, a lábad hogyan rakjam vissza?

betegedés komoly elváltozásokat, úgynevezett mutációkat okoz a fertőzött testén, lassan elveszíti emberi tulajdonságait külsőleg, és sajnos a belső értékek is erős deformálódáson esnek át. Úgy tűnik, a járvány az egész bolygón keresztülsöpört. Hogy honnan jött, ki a felelős érte, hogyan lehet (lehetett volna) feltartóztatni? Nos, ezekre a kérdésekre nincs, és úgy tűnik, nem is lesz válasz. Ami megtörtént, visszafordíthatatlan, megváltoztathatatlan. Például az ilyen alapvető válaszok hiányának következtében válik a Morbus Gravis világa nyomasztóvá és horrosztikusává. A logika, a megismerés, és a magyarázatok kora lejárt. Az irracionális félelmek valóssá válnak, testet öltenek a tudatalatti rémségei, méghozzá emberi alakot...

A világot Druuna életén, mondhatnánk inkább, viszontagságai során ismerjük meg. Az alkotók egyáltalán nem bonyolították túl a történetet. Ez alapvetően álmok, álomtörédekek kavalkádja, szembesülés a legrettenetesebb rémségekkel, amiket egy embernek, egy nőnek át kell élnie... Mindezek mellett az élénk tárt világ nem csak az alapvető félelmek ábrázolása miatt érdekes. Túl azon, hogy látványosan festi le a test hanyatlását, az intellektus elvesztését, az állati ösztönök vallásos magassá-

gába emelését: nemcsak egy meghatározott külső fenyegetéstől kell tartanunk. A belső világunkban rejtőzõ rossz is elveszejthet bennünket. Az emberi faj korrupciója, aljassá válásáról van szó, ahogy az életben maradtak a túlélésért, és a feltételezett gyógyírárt harcolnak egymás ellen, ahogyan a vezetőik visszaélnék hatalmukkal, és ahogyan a főhősön egyre inkább hajlandóságot mutat áruba bocsátani a testét...

A Morbus Gravis játék a legalapvetőbb háttér-információkkal is alig rendelkezik, a fentiekben vázoltak, és az alább következők mind-mind a képregényekből származó információk. Mielőtt belekezdenénk a tényleges játékba, nem árt, ha megismerkedünk részletesebben is az ott élő főbb karakterekkel.

Druuna: a lány a Városban nőtt fel. Ebben a nagyon is ellenséges környezetben próbálja megőrizni józanságát, és testének épségét. Ami Druunát különleges főszereplővé avasztja, az az, hogy tulajdonképpen képtelen legyőzni a Gonoszt, amivel kalandjai során találkozik. Nem tud különbséget tenni jó és rossz között, nincsenek elítélései. Ő egyszerűen csak egy erős akarátú, független szellem. Druuna az édes és gyönyörű élvezeteit keresi a nagybetűs Életnek, de itt, a Városban ezek a vágyak leginkább csak álmok maradnak. A valós világban a gyengéd szerelem szépségét gyakran helyettesíti a szörnyű erőszak és a megalázkodás.



▲ Ki az a Dolly Buster?



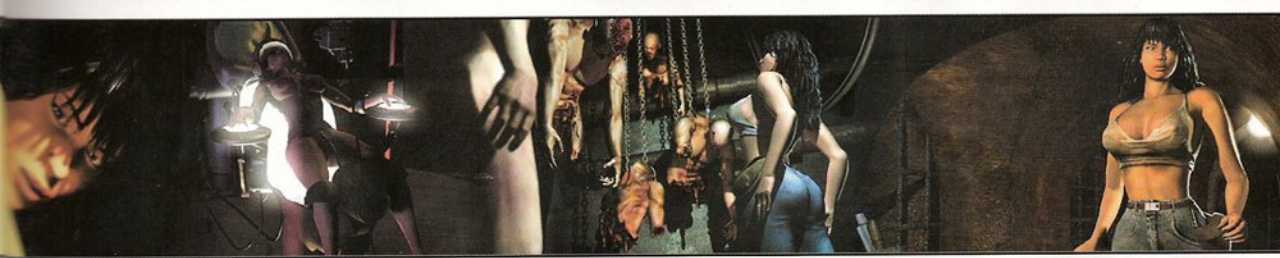
▲ Ki az a Lara Croft?

Druuna sokszor beadja a derekát ezekben a helyzetekben, pusztán a testi gerjedelem elsöprő, kényszerítő vágya miatt. Ezek a szexuális perverzítások világába is betekintést nyújtó paradoxonok hatalmukban tartják a lányt, ki nem tud, talán nem is akar igazából szabadulni vágyainak igáiból... Eleinte kalandjainak fő mozgatórugója a teljes odaadás és testi függőség Shastarhoz, szerelméhez, de a férfi fertőzött, és testi hanyatlásának egy bizonyos pontján túl már az életéért küzd fájdalmas vegetációjában. Druuna ettől kezdve egyre inkább a betegséget (ha nem is gyógyító, de) feltartóztató szérumot keresi.

Shastar: megfertőződött a vírustól, már elkezdett mutálni. Druuna mindent megtesz érdekében, de az átalakulás eddig megállíthatatlanul folytatódik. Lassan, de biztosan szörnyűséggé változik, ennek ellenére lelke mélyén még mindig szereti Druunát. Igazi markáns férfihős, erős jellem és bátor harcos. Az első pillanattól kezdve szimpatikus, arcán cinikus mosoly játszik, de szemébe tekintve már látszik, hogy elfogadta sorsát. Más korban és más helyen ő lett volna az, aki mőresre tanítja az ellenfeleket. Itt a sors szána-







lomra méltó elmúlásra kárhoztatta... Lewis: Az űrben lebegő Város első kapitánya, mára már csak egy életben tartott fejformaláddal. Életfunkcióért a Város gonosz entitása, a mesterséges intelligencia, Delta a felelős. Lewis képes telepátikus úton kommunikálni Druunával. Ezt felhasználva megpróbálja kijuttatni magát börtönéből, és segítséget nyújtani a lánynak. Néha Druuna álmodik róla, néha ő Druunáról. Álmaiban mindketten épek, és szeretik egymást, úgy ahogy a valóságban ez már nem lehetséges...

Doc: vagyis a Doki. Tudományos munkatárs, de egyben pszichiáter és fizikus is. Célja az igazság, a mérték kiderítése. A képregény-rajzoló Paolo Eleuteri Seriperi alteregója.

Will: egy bolygongó űrhajó parancsnoka. Erős látnok jelentős pszichikai erőkkel. Druunával álmában találkozik első alkalommal, még mielőtt a hajó elérné a Várost.

### Fizikai jellemzők

Mint már említettem, a Morbus Gravis hat teljes CD lemezt foglal el. Ha a fentiekben leírtak nem voltak figyelem-

felkeltőek, akkor ez az adat mindenképpen az lehet. Ez kérem már a hagyományos céde első és biztos hanyatlásának biztos jele. Számomra sosem volt kedves a lemezcsérelgetős korszak, de úgy néz ki, hogy amíg a DVD nem terjed el az átlagfelhasználók között, addig ismét erre kell fanyalodnunk. Vagy választhatjuk a teljes installálást, ami a Druuna esetében... nos nekem a mentett állásokkal együtt a game könyvtára háromezer-egyszázötven megabájtot foglal el. Mit is mondanak, ez már komoly helyigény. De mi a fenétől ekkora ez a játék? Kérem szépen, nem titkolom el a választ, a Morbus Gravis körülbelül hatvan perc előre renderelt igencsak korrekt animációt tartalmaz!

Most elmesélem milyen kalandjaim voltak a telepítés során. Majdnem húsz percig tartott egy ötvenszeres sebességű CD-meghajtó segítségével, simán meg tudtam nézni az esti mesét, csak néha kellett kicserélnem egy-egy lemezt. Nos indítsuk el! Fagyás. Rút Windows-ablak kerete csúfítja a fekete képernyőt és semmi. A szentséges hármas-gomb kombinációra megjelenő üzenet közli, hogy a program mély hallgatásba burkolódzott (nem válaszol). Nofene,

szedjük le, telepítjük minimálisan, meglehetősen nagy adatmennyiségnél megsérült valami. Most csak fél giga körül pakol fel, start. Ugyanaz a keret és feketeség. Üvöltözés, szobában rohangálás, ökölrzás, jó egy percig... és mit tesz isten a vinyó felpörgő, a játék elindul, pontosabban a kiadó

és fejlesztő logója, majd a többi animáció kezd futni. Kérem szépen, nem csak hogy a lemezek száma miatt ad okot nosztalgiaira a játék, de a betöltési ideje miatt is. (Ezek után felraktam ismét full installban, és a kellő időmennyiség lepergése után indult is szépen). Hehe, utólagosan lemértem a kedvenc stopperemmel, az indulási idő pontosan egy perc egy másodperc!

### Kezelhetetlenségi mutatók

Az első bevezető filcseke után (amiben máris be-bevillan Ó-félméletlensége) az úgynevezett menüfal előtt találjuk magunkat. Hogy mi micsoda? Nos ez a felfedezésre hajlamos tesztler képességeit hivatott próbára tenni. A Druunához ugyan semmilyen használati utasítás nem jár. Nincs a játékhoz mellékelve, nincs a hivatalos honlapon, nincs a szerkesztőségben sem, és pedig egy óriási negatívum, ugyanis — amint olvassni fogjátok — a tervezők nem éppen a józan paraszti észre hagyatkozva alkották meg a Morbus Gravis kezelhetőségének lehetőségeit. Sőt, itt talán a „probléma” szót kellene használni, úgy túlbonyolították és elcseszették. Pár oldalal arább olvashattok a Throne of Darkness című csodáról, ami viszont már magán a cédén is igényes PDF formátumban egy egész könyvet szentel a játék kiveszésének. Jómagam kinyomtatam azt és máig őrzöm féltékenyen vitrinemben. Abban a leírásban aztán tényleg minden megtalálható, ha nem is ennyire részletes ismertetés, de legalább egy tizegyezhét mondatos kezelési útmutató elkelt volna a Druunához! Felhíborodásom okait részletezném.

Először is felejtjük el az eget, itt a klaviatúra az úr. A menüfal jobb felső sarkában lévő kis képernyő szélén piros gomb villog: aktív. Enterral behatolhatunk a menüjébe. Egy kódok

beírására alkalmas panelt látunk itt, kezelése nehézkes, leírni viszont hosszabb lenne, mintsem érdemes. Tíz perc koncentrált gyakorlással már el is lehet sajátítani a kódbeírás művészetét, de hogy minek, arra még nem jöttem rá. A legtöbb pályának van egy hárombetűs kódja, mint például K11, EXA, 41C... Gondoltam ezeket ide firkantva eljuttat engemet a megfelelő helyre, de nem. Nem sikerült itt az égvilágon semmit elérnem. Ennyit erről.

A második képernyő az opcióké. Nem nevezhető túl bonyolultnak, ugyanis három lehetőséget állíthatunk: botkormány (nekem nincs, kapott is egy iksett), legyen-e árnyéka a karaktereknek, vagy sem (ez aztán nem sok vizet zavar, hagyjuk bekapcsolva), illetve a hangerő szintjét tudjuk állítani. Ugorjunk át a középső képernyőre, ha fent meg szeretnénk tekinteni a fejlesztők neveit (csupa hangzatos olasz), majd végül egészen jobbra a kis képernyőn Doc jelenkezik, ködösítve valamit feladatokról. A lényeg a középső nagy monitor, a Brainholder Acces. Kapcsolódás után a következő menükből választhatunk:

- Status. Az alsó három jellemző közül a Cognitive Effort — valamiféle fizikai megterhelés —, és Cardiac Activity — ami szív-ütködést jelent — folyamatosan nőnek munkálkodásaink közben. Ha elérik a maximumot lenullázódnak, de a középső Nervous Tension nevezetű, idegállapotunkat jellemző érték növekszik. Ha ez éri el a száz százalékot, akkor baj van, de nagy. Az előbbi két értéket le tudjuk nullázni a Normalisation opció használatával. A Mnemonic Reconstruction Percentage menüben a koponyánkban székélt szerv (van a nőknek is, bármilyen meglepő ☺) oldalnézeti képét kapjuk, alatta a sok kis sárga négyzetből álló sáv jelzi kalandjaink megoldásának értékét a végkiírt szemponjtól. Majd láthatjuk az emlékeinkben eltöltött idő mennyiségét is itt.

- Cerebral Cortex. Ez menü emlékeinkbe visz, a tulajdonképpeni játék színhelyeire. Szám szerint tizenkettő van, némelyik még zárva, némelyikbe azonnal beleléphetünk, de feloldani a zároltakat csak úgy tudjuk, ha szépen sorban haladunk velük. Csak és kizárólag jobb felé haladhatunk, ha pergetjük a memóriákat, beléjük lépni pedig a felefele gombbal lehetséges.

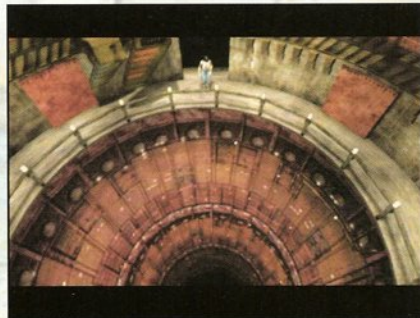
- Disconnection. A Load és Save menük után, amelyek használata szerencsére egyértelmű, bár negatívum, hogy csak nyolc mentési cella van. A kikapcsolódással a főmenübe tér-



▲ Ki az a Monique Cuvet?



▲ Ki az a Pamela Anderson?



▲ Luke, ide lókött az apád a második részben?





## A Morbus Gravis rajzolója

Nem mást tiszteletünk benne, mint a negyvenes évek elején, Velencében született Paolo Eleuteri Serpieri. Hagyományosnak nevezhető festőművészi karrierje 1966-ban indult, de csak majd tíz évvel később kezdett képregényeket rajzolni a Far West univerzum világába. '85-ben radikálisan váltott eddigi stílusával, és megalkotta a Morbus Gravis világot. A Druuna sorozat első epizódja azonnal világszerte nagy elismerést keltett. Azóta számos sorozattal bővült e horrorisztikus világ: *Morbus Gravis 2*, *Creatura*, *Carnivora*, *Mandragore* és *Aphrodisia* (1997).



Egyes kritikák szerint az alkotó az első széria után mintha elbizonytalanodott volna. A későbbiekben többször feldolgozta saját ötleteit. A különös társadalmi berendezkedés és a világ lefestése helyett sokkal inkább Druuna erotikus



kalandjaira helyezte a hangsúlyt, a perverz szexualitás mélyreható (!) ábrázolására. Mindez oly nagymértékben jellemezte már a második szériát, hogy a történet is akadózni kezdett, mindezek ellenére mára a hatodik széria fut. Serpieri's igazán eredeti ötlete, hogy az emberiség, mint egy haldokló faj harcol a betegség és önmaga ellen, ahogyan azt vázolta az első részekben, különösen izgalmas. A világ képregény-felhozatalában ez az antiutópia az egyik legjelentősebb és leghatásosabb mind közül. Hogy a pletyka igaz-e vagy sem, nem tudom, de Serpieri azt állítja, álmaiból meríti ötleteit, így „fogant” meg Druuna is...

hetünk vissza. Ilyenkor elveszítjük az eddigi játékunkat, és mindent kezdetünk előlről.

### Az első emlék

Az alábbiakban részletezem az első álom-emlék végig játszását, így ismertem a kezelést, és túl is juthattunk a kezdeti nehézségeken.

Druuna szobájában találjuk magunkat. A legtöbb lényegeges eseményt pre-renderelt animációkban kapjuk az arcunkba, elég, ha csak a közelébe megyünk a helynek-tárgynak-személynek. Szobánkban a rossz bőrből lévő Shastar, és az ágy mellett könyv is ilyen élményben részesít bennünket. Mozogni a négy iránybillentyűvel tudunk, bár a jobb-bal gomb hatására csak tozogat a leányka, a numerikus billentyűzetben található megfelelővel normálisabb fordulásokra ösztökélhetjük. Az „Y”-ra ugrunk, ha ezt a szóközzel együtt tesszük, jóval nagyobb békaugrást produkálunk; a futás hasonló ehhez, csak az „X” gombbal. A hármas gomb lenyomásával guggolásba kényszerítjük Druunát. Tárgyat felvenni a numerikus nyolcas

+ Enter, letenni a numerikus kettes + Enter kombinációval tudunk (mire erre rájöttem!). A tárgylista az „I” gombra jön elő, lapozni az irányokkal lehet, Enterrel bővebb felvilágosítást kapunk rólok, a szóközzel aktivizálhatjuk a kiválasztottat, ami azt jelenti, hogy megjelenik a jobb alsó sarokban. Ha valamerre járkálunk, az érdekesebb dolgok közelébe érve kiiródik, hogy mi is az. Folyamatos Enter nyomva tartása mellett kiderül, hogy ez felvehető tárgy-e, vagy csak hangulatalkotó tájleírás. Még egy fontos info: kezdet ESC-re ne tedd, mert duplán nyomva olyan gyorsan lép ki a játék, mentés nélkül, mintha még 576 KByte-ot sem foglalna a memóriában.

Menjünk ki a szobából, egészen el a nagy teremig (mozizás, de mostantól ki sem irom, hiszen lépten nyomom ilyeneket kapunk, ami naggyon jó!), kerüljük el a ténfregöket, és lépünk be a nyílásba. Keresztül pár lepukkant helyiségen a résig, amit egy nagy ugrással vegyünk. Át a szobán és végig a folyosón a halott katona teteméig. Kétszer is lépünk hozzá: ez két mozi jelent, és automatikusan fel-



▲ Sajnos rámszáradt a napolaj, és már nem jön le az istennek se

vezsük a műanyag kártyát. Be a mögötte lévő folyosóra (csak úgy általában: ha másfelé megyünk, elhalálunk, de milyen látványosan, érdemes egyszer megnézni azokat is!). Itt is mozi hegyek, egy folyosón kell négykézláb végighaladnunk, kijátszva a feltörő gözöket. Ezek interaktív keretbe ágyazott mozik, szóval cselekedeteink során végig animot látunk (!): az első gözcsatorna felett várunk három fázist (barnán csikozódik a képernyő alja) és a harmadik során azonnal nyomjuk a lefele gombot. A másodiknál a harmadikra felfelé, a harmadik gözkútnál pedig a második csikozódásra megint lefelé. Az akció előtt érdemes menteni, majd fél órába telt, mire ezt meg tudtam oldani, de annyira látványos, hogy megérte görccsölni! Ha túljutottunk, pár folyosó után eljutunk a Törpéhez, ami az első memória vége. Talán mondanom sem kell, hogy minden emlék végén mindig csak percekben mérhető hosszúságú filmbejatszás a jutalmunk (és a továbbjutás).

### Vélemény

Druuna, és az összes többi szereplő fertelmesen csúnya (tényleg úgy néz ki, mint egy tehén) a tényleges játék alatt. A fix felbontású 640\*480 képernyőben emellett még rettentően pixelesek is (bár ez, ahogy elnézem, a screenshotok alapján nem mindig derül ki, sőt egyes képekről el

sem lehet dönteni, hogy mozi-e vagy eksen, ami egy szempontból pozitívum). Ez az igénytelen kidolgozottság érthetetlen a sokszor látványosan szépre sikerült hátterek mellett. A másik dolog az irányíthatóság lehetetlenül bémá megoldása. A harmadik fekete pont pedig az

informáló help menü teljes hiánya. Ezekkel a hátrányokkal sikerült majdnem teljesen tökéretniük alkotóinak a Morbus Gravis-t. Az értékelés során volt bajom bőven. A látványosságra mennyit adjak, ha a mozik olyan jók, de a karakterek sprite-ja viszont fertelmesen igénytelen? Inkább a mozikat vettem figyelembe. A hangok és a zene doliban szólnak, tíz számos soundtrack készült a gaméhoz, ami dicséretes, de sajnos úgy ahogy van, az egész elég jellegtelen és felejthető.

Mindezek ellenére a megdöbbentően fantáziadús világ, az ötletes karakterek (pl. a Törpe, vagy a mutáns hercegő), az állandó jó minőségű áttevető mozik (belegondolni is nehéz mennyi munkába kerültek), a nyomásztóan horrorisztikus világ, a főhősnő vibráló erotikája (mely sokkal vonzóbbá tesz az arisztokratikusan frigid Lara Croftnál) még így is egy feltétlenül beszerzendő kalandjátékot eredményez. Ha pedig a fent említett hibákat a fejlesztők legközelebbi alkotásukban már nem követik el (és reménykedem benne, hogy az is a Morbus Gravis világában fog játszódni), biztos vagyok benne, hogy joggal követelhetik maguknak az év kalandjátéka címet. Ahogyan a Druuna is megérdemelhetne volna még egy kis többletmunkával.

Balage

www.druuna-thegame.com

Microids / Artematica  
PII 600 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTÁNY JÁTSHATÓSÁG	9
SZAVATÓSÁG	8
ZENE-HANG	7
	6

✓ bájalet mutogató fűhősnő

✓ lenyűgöző világ

✓ egy órányi áttevető mozi!

✗ irányíthatatlan fűhősnő

✗ csúnya sprite-ok

80



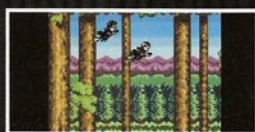
*Ha ezt Dursleyék  
megtalálják,  
neked annyi.*



*Te vagy Harry Potter. Most játszod a játékot*

## Harry Potter AND THE PHILOSOPHER'S STONE

MINDEN FORMÁTUM EGY ÚJABB KALAND



GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

GAME BOY COLOR



[WWW.HARRYPOTTER.COM](http://WWW.HARRYPOTTER.COM)

[WWW.EAGAMES.COM](http://WWW.EAGAMES.COM)

©2001 ELECTRONIC ARTS INC. ALL RIGHTS RESERVED. EA GAMES™ IS AN ELECTRONIC™ ARTS BRAND. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. HARRY POTTER, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND WARNER BROS™ & ©WARNER BROS.(S01)





# Word War III Black Gold

Oszáma haverjai itt „is” bizonyítanak

**A**zt már előre leszögezhetjük: játék nem kezdőkölí származik. A Reality Pump olyan alkotásokkal rukkolt már ki, mint az RTS rajongói körökben biztosan nem ismeretlen Earth 2140, és folytatásai — például a legutóbbi, a The Moon Project. Ezek a gémekek a távoli jövőben játszódó, véresen komoly, úgymond hard-core valós idejű stratégiák voltak. Kiugróan jó grafikai motorjukkal, a gazdasági menedzselést újfajta lehetőségekkel ábrázoló, a végeérhetetlen számú és hosszúságú pályákkal igényes produkciókat tettek le az asztalra. Legújabb alkotásuk a WW3 a jelenben játszódik, igaz, egy elképzelt történelmi szálon bontja ki cselekményét... Az előbb felsorolt előnyökkel mind rendelkezik ez a játék is, sőt: ha lehet, még rá is tették egy lapáttal. Az alábbi ismeretőből kiderül, az egyre jelentősebb kvantitásokkal rendelkező konkurenciákkal, hasonszóró játékokkal szemben mindezek mennyit érnek.

## Az égő olaj szaga

Az emberiség irtózatossan iramban prédálta fel a nyersanyagkészletét. A kutatók és a tudósok számításai szerint, ha a jelenlegi ütemben a halad a nyersolaj kitermelése, csak az elkövetkező tíz-tizenöt évben élvezhetjük a robbanómotorok áldásos adományait. Miután megerősítést nyert ez az elképesztő jelentőségű információ, a legnagyobb gazdasági hatalmak döntöttek. Nincs más lehetőség (hiszen az alternatív energiaforrások hatásfoka messze elmarad a kívánatostól): a világ legnagyobb kölajmezőinek, a Közel-Kelet térségeinek teljes körű felügyelete



▲ Az oroszok meggyőző taktikája az embertelen tülérő



szükséges. Így döntött az Amerikai Egyesült Államok, a még mindig jelentős befolyással bíró Oroszország, és a személyesen is igencsak érintett Irak, a térség legveszélyesebb, katonai berendezkedésű állama.

2001 novemberében az amerikai csapatok partra szállnak a Perzsa-öbölben, az oroszok hatalmas szárazföldi csapatokat küldenek át Azerbajdzsánon, de délre, az arabok pedig minden eddiginél kegyetlenebb és alattomosabb terroristatámadásokat terveznek...

Az USA: a világ vezető gazdasági és katonai ereje. Ipari szférája hatalmas, csakúgy, mint pénzügyi helyzete egy komoly, hosszán tartó háborús konfliktus levezénylése nem okozhat gondot számára. A szakképzett és tapasztalt legfelső katonai vezetés irányítása alatt minden akció apró-

lékosan kidolgozott és átgondolt. Nagy csapat tudós és fejlesztőmérnök várakozik ugrásra készen, minden technológiai problémát meglepő gyorsasággal oldanak meg, nem is szólva felfedezéseikről és találmányaikról. Köszönhetően a gondosan ápoltpolitikai kapcsolatoknak, és a jól szervezett kémhálózatoknak, minden lehetséges konfliktus helyét jól ismerik, amit a harcokban előnyükre fordíthatnak. A legnagyobb problémájuk a háború levezetése több ezer kilométerre az anyaországtól. Ezért is kapnak hangsúlyozott szerepet a logisztikusok: feladatuk megoldani a szállítást — utánpótlás — mobilitás kérdéskört.

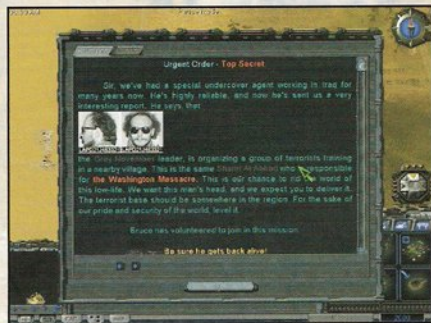
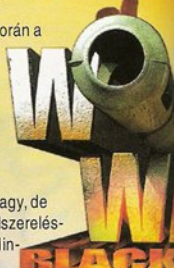
Oroszország: a rendkívül súlyos belpolitikai problémák ellenére Oroszország még mindig katonai nagyhatalomnak számít, emiatt tisztelettel kell közelíteni hozzá. Katonai ereje az elmúlt negyven és során, a hidegháború alatt fejlődött, terebélyesedett óriásivá. Jelenleg nagy mennyiségű, olcsó, de ütőképessé katonai gazdasági potenciállal rendelkezik. Több indok alapján is le lehet vonni azt

a következtetést, hogy ez az erő magához a NATO haderejéhez mérhető. Ennek ellenére az állandó pénzhánygátat szab a szükséges fejlesztéseknek és javításoknak. A leállított technológiai kutatások, a növekvő súlyú szervezési problémák a vezetésben befagyasztották a fegyverkezési verseny folytatásának lehetőségét. Nem beszélve most az igencsak jelentős politikai változásokról.

Az orosz gépek egyszerűek, megbízhatóak mind tervezésükben, mind kivitelezésükben. Tervezésük során sem a megmentésük, sem a javításuk nem szerepelt a tervrajzokon. Ezért a kezelőcsapat univerzális képességekkel kell, hogy rendelkezzen, nem csak a működtetés, de a javítás is az ő feladatuk.

Irak: ennek az országnak nincs túl nagy ereje. Résztvétele a háborúban csak geográfiai elhelyezkedésének köszönhető. Mind a gyűlölt amerikaiak, mind az úgymond „szövevényes” ruszkiak szívesen fennhatóságuk

alatt tartani, hogy távolabbi céljaik során a saját malmukra hajtassák ezzel az országgal a vizet. Még azt a keveset is, ami ott, náluk van. Az iraki hadsereg tulajdonképpen nagy, de teljesen elavult felszereléssel rendelkezik. Mind, amit birtokol,



▲ Küldetésünk, mentjük meg a főszerkesztőt

valamilyen korábbi konfliktusaiból zsákmányolt hadianyag. Csak jelentéktelen, kis mennyiségű felszerelése veheti fel a versenyt két ellenfelének nyomozó főlönyével. Az Öbölháború ez az ország volt az egyik legnagyobb fegyverváltó világon. Mindegy





kitől: oroszoktól, németektől, franciáktól, angoloktól, vagy magától az USA-tól — felvásárolt mindent, amivel lőni lehetett. És persze, ha ki bírta fizetni. Mára ez már nincs így, az embargó sújtotta országba csak illegálisan lehet harci eszközöt juttatni. Az iraki hadsereg igazi ereje a katonák fanatizmusával magyarázható, és a tiszta gyűlölettel, amit az ellenségeiknek juttatnak. Ráadásul ők helybéliek, a terepet jobban ismerik bárki másnál, ezért is lehetséges számukra a majdnem tökéletesre fejlesztett álcázási technikáik és az olajmezők gyors felkutatása, majd minél gyorsabb kiaknázásuk.



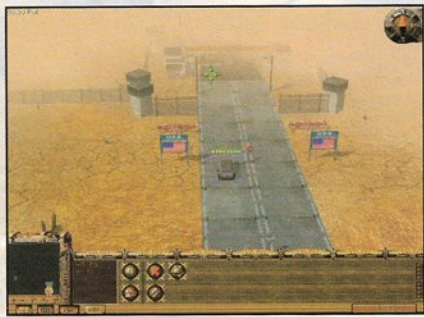
### Grafika, kezelhetőség, játszhatóság

Mindhárom oldalt választva két-két kampányt harcolhatunk végig, melyek nagyjából időrendi sorrendben követik egymást. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy amíg az amcsik első kampányát

magában, ami összesen még testvérek között is megvan vagy harminc. Harminc, egymástól alapvetően, stratégiajukban különböző pálya, hiszen nem csak hogy rendkívül változatosak, de minden oldalon állva más és más játékmódot kell bevetni a győzelem érdekében.

Az amerikaiak küldetései a klasszikus RTS játékok „védekezz, míg fel nem építetd a bázisodat és irtsd ki az ellenfeleket” stratégiára épül. Lényeges, hogy csapataink javításáért egy különálló szárazföldi egység felelős, löszeres utánpótlást pedig a helikopterek szállítanak. Általában nagymennyiségű olajmező található a pályákon, melyekből sokat és gyorsan termelhetünk.

Az oroszoknál csavartak egyet a dologon, a csapat korábbi munkáiból ismert főhadiszállás jelenti az összekötő kapcsot a missziók között. Ez lényegében azt jelenti, hogy egy repülőterekkel is felszerelt, a harcok színhelyétől biztonságos távolban található bázissal indulunk. Itt lehet termelni, javítani, meggyás. Innen indulunk a pályákra, ahol az amcsikhoz képest jóval csekélyebb tartalékokkal rendelkező nyersanyaglelőhelyeket kell felkutatnunk gazdasági stabilitásunk



▲ Jó napot, anthraxot hoztam

végig nem harcoltuk, addig a többiek zárva maradnak előttünk. A második számú kampányok is csak akkor érhetőek el, ha a hozzá tartozó előzőt már befejeztük. A játék nem mondható rövidnek, hiszen mindegyik küldetésorozat öt pályát rejt

## A '73-as olajválság

A hatnapos háború során 1967-ben az irigykedő Egyiptom és Szíria megtámadja Izraelt. Az akció rosszul sül el: a támadók visszavonulása kényszerülnek, sőt saját területeket is veszítenek. Hat évvel később, hét arab olajtermelő ország bojkottal fenyegeti meg az Izrael-barát Egyesült Államokat és Hollandiát, ha Izrael nem húzódik vissza a megszállt területekről. Ezt november ötödikén döntés követte, huszontól százalékkal csökkentették a termelést. Amellett, hogy az OPEC-országok csökkentették a termelés volumenét, a fogyasztó országokat áremelés is sújtotta: az olaj hordónkénti ára (egy hordó = százötvenhat liter) hetven százalékkal emelkedett. December huszonnegyedikén Irak kivételével a többi termelő ország még egyszer áremelést vitt véghez, ezáltal több mint a kétszeresére növelték az egy hordóért kifizetendő összeget.

A nyugati fogyasztó országok közlekedési tilalmakkal és sebességkorlátozással próbálták úrrá lenni a helyzeten. A korlátozás különösen súlyosan érintette az NSZK-t, aki készleteinek háromnegyed részét az araboktól szerezte be. Nagy-Britanniában gazdasági válság tört ki, be kellett vezetni a háromnapos munkahetet. Az USA-ban átfogó takarékoskossági programot vezettek be.

A Nyugat lassan kezdi felismerni, hogy az olajsokk után az olcsó nyersanyagok kora végleg lejárt. A helyzet elmérgesedésétől tartva átgondolják az egész helyzetet. A kőolaj arányát más energiahordozók javára korlátozni kívánják. A szén és a földgáz mellett egyre nagyobb szerepet kap a magenergia.

megőrzése érdekében. No és persze kiirtani az ellenfeleket. Egységeink a löszert itt is légi utánpótlás útján kapják, de külön javítóegységekkel nem törődünk, a multifunkcionális orosz katonák elvégzik helyettünk a helyrepopoázás feladatát. Az egységek viszonylag gyorsan visszakapják elvesztegetett sérülés-pontjaikat, bár a harcok közötti várakozások, amelyek a szűkös anyagi források miatt igencsak ajánlottak, egyértelműen lassabbá teszik a játékmenetet.

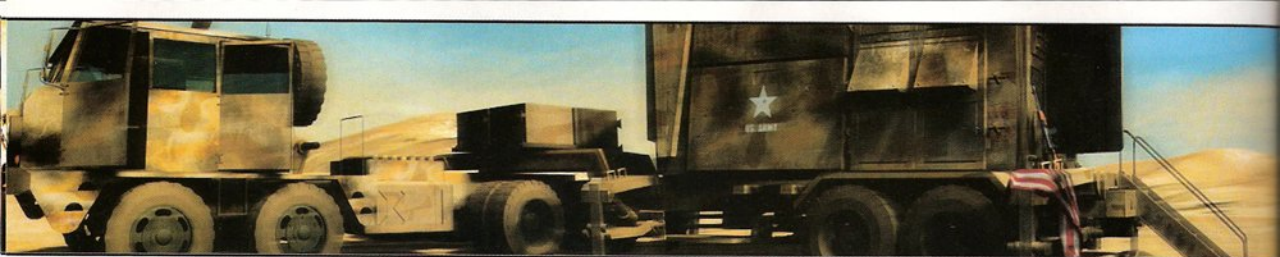
Irak: a legtöbb újdonságot adó pályák ezek. Sajnos a jelenlegi háborús helyzet miatt nem biztos, hogy túl nagy sikert arat a játékosok körében az, hogy terroristákkal játszhatunk. Még-

hozzá a legkeményebben kell oda-mondogatnunk az első iraki kampány során a disznóbabáloknak, ahogy ezek az iszlám fundamentálisok nevezik az amcsikat. Nincs bázisépítés, egységek gyártása, a nyersanyag kitermelése, csak a kőkemény terrorizmus. Finom-nan fogalmazok, amikor azt mondom: a Reality Pump fejlesztőcsapata csuklórohamokban szenvedhet manapság, tekintve, mennyien szidhatják felmenőiket. Köve hiszem, hogy manapság egy olyan játék befutó lehet Amerikában, melyben először ki kell szabadítani egy terroriszervezet vezetőjét, majd betörve egy denveri katonai bázisra, atomrakétát kell kilőni Washingtonra. Ami el is pusztul...



▲ Ez az igazi olajsőkítés





A játék az Earth 2150 kiváló motorjának továbbfejlesztett változata, teljes 3D-ben pompázik, méghozzá megdöbbentően alacsony gépigény szükségletével. Nem elég az, hogy a táj rombolható, dinamikusan változik, nappalok és éjszák váltják egymást (éjszaka például az autók fényei felkapcsolódnak), az egységeken látványos sérüléseket okoznak a becsapódó lövedékek, de a legnagyobb csaták közepén is, ha van rá igényünk, könnyen és gyorsan forgathatjuk a kamerát. A zoom mértéke minden igényt kielégít, a nézet pedig kiválóan irányítható az egéren keresztül: a bal, vagy mindkét gomb lenyomásával bármelyik nézetet zavar nélkül előválaszthatjuk.

A játék irányítása nem csak ebből a szempontból szuper, de az építkezést, és a közvetlen harcot kontrolláló panelek is egyértelműek. Mindez persze túl szép és jó, hogy igaz legyen — itt sincs azért minden benne. Az egységek haladási útvonaláért felelős programkód mintha avatatlan kezekbe került volna. Nem egyszerűen zavaró, ahogy az egységek csellengnek, annál több; az én megjegyzéseim is sűrű csuklásokra készítettek a fejlesztőket: A és B pont között ők beköszönnek C-ben lakó cimborájukhoz, megkerülik D-t, és ha a közelben lenne E, oda is kirándulást tennének, mielőtt hajlandók lennének B-be térni. Azt hiszem pályafutásom során itt találkoztam a probléma leggyengébb „megoldásával”. Igaz hogy háromféle mozgási



lehetőséget állíthatunk be, a korzázásán kívül az ellenfelek levadászásán át a „maradj a helyeden” lehetőségig, de még az utóbbit választva is nehezemre esett korábban tartani őket.

A játékmenettel sem minden kielégítő. A bázisépítésre szánt idő néha unalmas, és hosszúra nyúlik, tíz-tizenöt perc az, amit sokszor télenlenséggel kell eltölteni. Ha egy termelőképtelen bázissal a hátunk mögött kezdünk elhamarkodott akciókba... a következményekért nem felel semelyik biztosító ☹

A mesterséges „értelemtől” (ahogyan mostanság a mozifilmcím magyarátként bedobták a köztudatba) sem estem hanyatt. Szeretem a fair játékokat, amikor a gép a játékoskal együtt kezdi kiépíteni a bázisát. Itt sok pályán nagymennyiségben felhalmozott tüzérségi állások nehezítik előrejutásunkat, elpusztításuk nem taktika, csak idő kérdése, de az egységek izgatása sem erőssége ennek az értelemnek. Történetesen az egyik pályán olajmezőimet szisztematikusan észak-nyugat felől támadta nyolc-tíz könnyűgéppervezetű helikopter. Én a nagy eszemplémet odaállítottam támadási útvonalukba pár kis tüzerővel rendelkező, a levegőbe azért löni



## Meddig elég még?

A World War 3 Black Gold szerint kőolajkészleteink kimerülnek kevesebb, mint két évtized alatt. Mi a valóság? A témával az olajválság után kezdtek el komolyabban foglalkozni, és a hetvenes évek közepén Készült első felmérések ténylegesen, meglehetősen pesszimistán az új évezred második, harmadik évtized környékére datálták a kőolajkészletek végső kimerülését, de nem adtak a földgáznak sem sok előnyt. Azóta számtalanszor felmerült már e kérdés, és a lehető legkülönbözőbb válaszok fogalmazódtak meg. Egyesek szerint még akkor is évszázadokra elegendő olajunk van, ha a tengerek alatti lelőhelyeket nem is vesszük figyelembe.

A legújabb felmérések szerint még nagyjából száz évre elegendők a tartalékok, de ha a homok és palaeotégekből is sikerül új, még kifejlesztésre váró technológiák segítségével kinyerni az olajat, újabb száz év haladékat kapunk. Valamennyi fosszilis tüzelőanyag felhasználása kockázattal jár, mert a felszabaduló szén-dioxid a légkörbe jut. E lassan bomló gáz üvegházhatást idéz elő, ma már nem kérdéses hogy a globális, az egész Földre kiható éghajlatváltozások első jelei megmutatkoznak...

De mi lesz, ha tényleg elfogy az olaj? Cinkusabb embertársaink meggyőződése szerint az alternatív, nagy teljesítményű energiaforrások technológiája már évtizedek óta létezik, de minden ilyen felfedezést a mérhetetlen hatalommal és befolyással bíró olajvállalatok páncélszerényeiben nyugszanak a tervrajzok. Ha ez az üzletág kezd kifulladásni, a tornyok már csak iszapot szívznak a fekete arany helyett, akkor és csak akkor jön el az energiagazdaság paradigmaváltása...

képes egységet, majd hagyjam, hadtörténné, aminek történnie kell... Mire befejeztem a pályát, legalább ötven, de inkább hatvan helikopterétől szabadítottam meg a szerencsétlent, hiszen azok belerepültek a légvédelmi tűzben: mindenáron az olajmezőket akarták elpusztítani.



▲ Rendőrült rendel!

## Konklúzió

De legyen elég a fíkázásból: a WW3 egy igényesen kivitelezett szórakoztató játék. Rengeteg fajta és féle egység áll rendelkezésünkre, a technológiai kifejlesztésével változatos összetételű regimentet vonulathatunk fel. A missziók néhol szórakoztatók és meglepőek... A zene isteni, bár minden része lopott, a vég-

eredményt imádtam. A grafikáról, és a játék motorjáról már aradoztam. Hamarosan megjelenik a program magyaráttal verziója is, amelyért a már nevével is garanciát jelentő Digital Realityt felel. Mit is mondhatnék még, ha nem lenne a S.W.I.N.E., még labdába is rúghatna. Ez azért egy kicsit erős? ☺

Balage

JoWood / Reality Pump  
www.world-war3.com  
P700 (P300), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATÓSÁG	7
ZENE-HANG	9

✓ - alacsony gépigény  
- jó játszhatósági ráta  
- látványos

✗ - önálló egységek  
- terroristatámadásokat szimulálni mostanság?

# 87

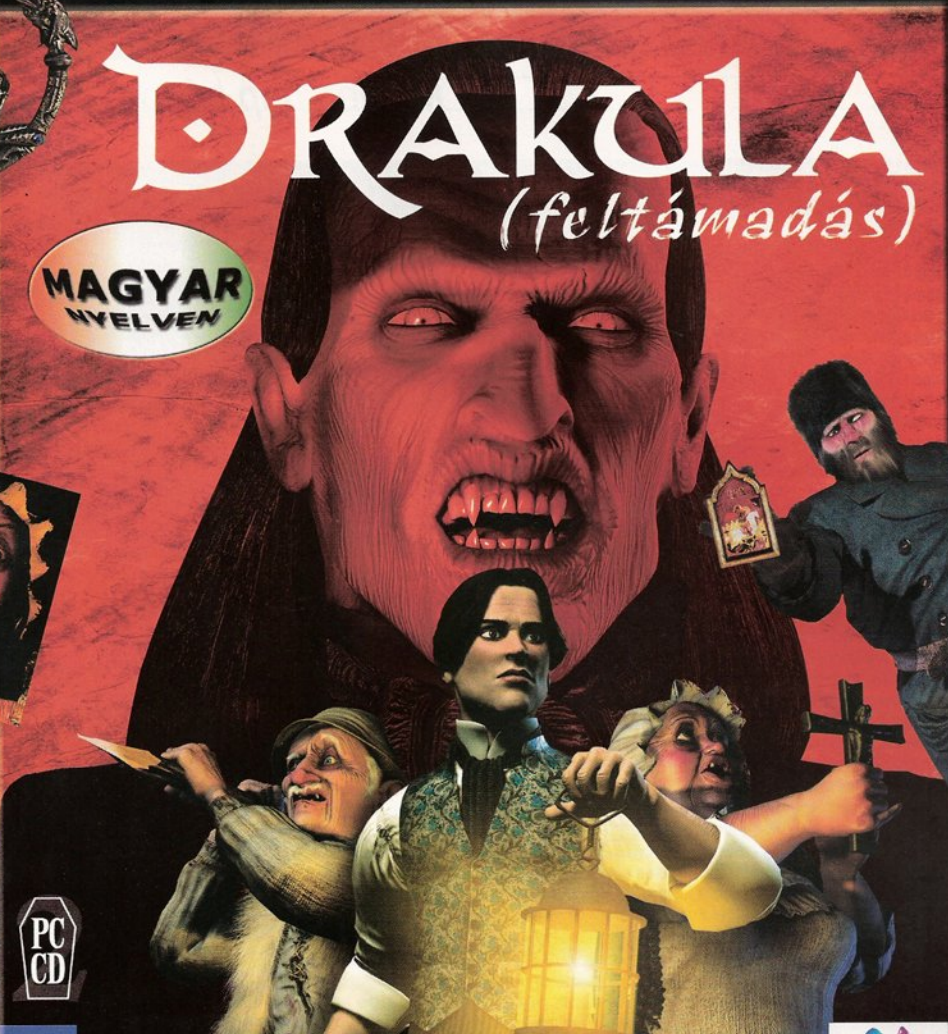


Tuti tipp a hideg, téli estékre...

# DRAKULA

(feltámadás)

MAGYAR NYELVEN



index

TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

France Telecom Multimedia

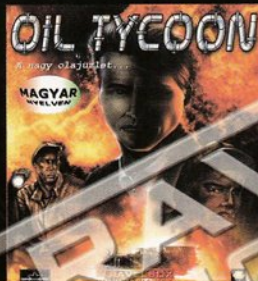
CANAL+ MULTIMEDIA



EUROPA UNIVERSALIS

1492-1792

MAGYAR NYELVEN



HIT · HATALOM · GAZDAGSÁG

Glória hódítás és diplomácia  
Kétszázötven év Napóleontól

TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.



www.travelbox.hu



# REAL WAR



## Minden nap háború

Az USA különítmény parancsnoka hajnalban kapta a felderítőktől a jelentést. A tengeren három romboló áll készenlétben, a szárazföldi csapatok tűzérséggel megerősítve csak a bevetési parancsra várnak a dzsungelben, és a bázis körül felállított őrség felvette a parancsban kiadott pozícióját. Ahogy azonban a nap korongja előbukkant a látóhatár pereme alól, hatalmas robbanások robaja hallatszott a tenger felől, és az öbölben horgonyzó rombolók szinte egyszerre váltak hatalmas tűzgyóvá. Ez volt a jel a dzsungel mélyén lapuló terroristaikkal, hogy megkezdjék az átfogó támadást a tengerparti faluban táborozó amerikai csapatok ellen. Úgy látszik azonban, a terroristák felderítői nem végeztek túl jó munkát, mert nem számítottak az erősítésül küldött szárazföldiekre, így az oldalról érkező ellentámadás olyan meglepetésként érte őket, hogy teljesen összezavarodtak, és összevissza kezdtek lövöldözni. A parancsnok kiadta az utasítást az ellentámadásra, és ezzel megkezdődött a már szétzilált sorokban esztelenül lövöldöző ILA csapatok üldözése. Néhány óra alatt sikerült a kijelölt partszakaszt teljesen megtisztítani, felszámolni minden ellenállást — de a terroristák bázisát nem sikerült megtalálni. Folytatódik hát a hajszta tovább, míg kézre nem kerül a magukat Független Felszabadító Hadseregnek (Independent Liberation Army) nevező terrorista csapatok vezére, és míg minden táboruk porig nem ég...

Mindez nem egy háborús kalandfilm, vagy egy híradó részlete, hanem a Rival Interactive legújabb fejlesztésű

RTS játéknak a kezdete. A valós idejű stratégiai játékok kedvelőinek egy szavuk sem lehet, hiszen továbbra is ez az a stílus, amiből a legtöbb változat megjelenik. A recept most is — mint mindig — ugyanaz. Végül két csapatot, akik egymás elliprásán fáradoznak, legyen minél többféle fegyver a kezükben, a gyárak ontsák magukból a nyersanyag mennyiségének függvényében a harcra küldhető egységeket.

A változatosság kedvéért most az USA hadserege, és az ILA névre keresztelt társaság harcol egymás ellen, tizenkét lineáris szalon futó küldetésen át (a történet mindkét oldalt választva végig játszható). A „Campaign” módban tulajdonképpen egy hadjárat főparancsnoka vagyunk, amelyben az egymást követő pályák eseményei szinte egymásra épülnek. Minden részben kapunk valamilyen speciális célt, amit sokszor még ráadásul időre is kell leküzdeni. Ahogy bonyolodnak az események úgy lesz egyre többféle egység bevethető, és úgy lesz egyre keményebb az ellenség is, sőt pályánként változik a stratégia, amit alkalmazni kell, különben biztos a gyors vereség. Itt a játék erőssége nem állítható, mivel a küldetésenkénti lesz a dolgunk egyre nehezebb. A felvonultatott fegyverarszenál érdekessége az, hogy nincsenek csodafegyverek, szinte leküzdhetetlen védelmi rendszerek, áthatolhatatlan betonfalak, műholdról érkező lézercsapások, és nincs szükség mindenféle gyárra, ami a környéken termelődő csodaanyagból állítja elő az egységek és az épületek gyártásához szükséges nyersanyagot. (A tábor

körü például csak homokszákokból emelhetünk valamilyen hevenyészett védelmet, és bunkert telepíthetünk, ami legfeljebb arra elegendő, hogy a rohamozó ellenség néhány lövés erejéig ezekkel is foglalkozzon.) Induláskor egyetlen fohadiszállás, és némi nyersanyagkészlet áll a rendelkezésünkre. Ebből kell építeni először egy „Supply Depot”-ot, ahová helikopterrel szállítják az utánpótlást rendszeres időközönként, és telepíteni egy aggregátort, ami ellátja árammal az épülő bázist. Természetesen a különféle egységeket itt is a megfelelő építményben állíthatjuk elő, de csupa olyan járművet, illetve eszközt, ami a napjaink valóságos fegyverarszenáljában is megtalálható. A két oldalon felvonnul itt a NATO és az orosz gyártmányú eszközök szinte teljes arzenálja, így a gyalogságon kívül több mint hetven fajta harceszközzel találkozunk, a szárazföldi csapatok járműveitől a haditengerészeti csatahajóin, tengeralattjáróin és repülőin át, a légierő különféle helikopterein és vadászgépein bombázóin keresztül.

A játékba be van építve valamilyen szintű technológiai fejlődés is,

mert bizonyos harceszközök legyártásának a feltétele egy-egy speciális építmény megléte, de korántsem olyan bonyolult ez a rendszer, mint például egy sci-fi beütésű RTS-ben, hiszen itt nincs semmilyen kutatás, vagy technológia ellopás, csupán elegendő utánpótlásra, és megfelelő méretű bázisra van szükség a fejlődéshez. Induláskor még nincs se harcokcsi, se anyahajó, nem építhetünk rakéta silót, meg „Ranger” kiképző bázist, ráadásul az egy szállítmánnyal érkező utánpótlás is csekélyke. Megfelelő mennyiségű készlet felhalmozása, és néhány speciális parancsnokság telepítése után viszont már növelhetjük a raktár méretét, így egyszerre akár négyszer annyi anyagot hoznak, és a továbbfejlesztett „Vehicle Yard”-on vagy „Sea Yard”-on már a teljes arzenál legyártható. A felhúzható építmények, és az egyszerre legyártható eszközök száma



▲ Valaki nyitva hagyta a gázcsapot?

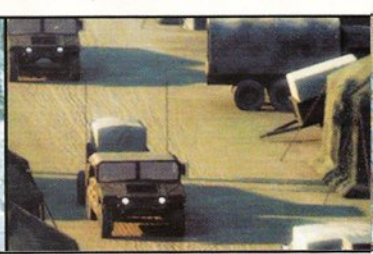
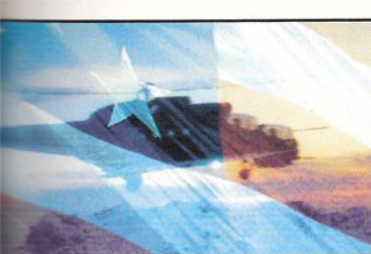


▲ Szalonát is sütnék?

A több évtizedes katonai múlttal rendelkező Jim Omert, Real War projectvezetőt a következő kérdéssel leptük meg: jelen idő szerinti létező-e végletekig pontos, életszerű alapokon nyugvó háborús szimuláció számítógépes platformra?

„Nem létezik. Gondoljunk csak bele, mi módon viseltek háborút Irak ellen az Egyesült Államok és szövetségesei. Ötven mérföldes távolságról kilőtt rakétákkal. Mindez azt jelentené, hogy a játékosnak ötven mérföldnyire kéne megközelítenie a célpontot, majd onnan indítani útjára a rakétát. Ennek szimulálására monumentális játékvilágot, s pontos időskálát kellene létrehozni. A ma piacán fellelhető, valós idejű stratégiák megközelítése ettől borzasztó messze van. A modern kori hadviselés ezzel együtt is a létező legkisebb kockázattal, szövetséges áldozatokkal járó műveletekre támaszkodik — azaz, a heroizmus, a látványosság, avagy a harci virtus kedvéért egyetlen parancsnok sem fog gyalogos egységeket bevetni olyan területen, mely felett a vele szövetséges érdekek nem élveznek légifölényt. Általánosságban elmondható, hogy a ma piacán kínált RTS-ek — beleértve a legnagyobb címeket is, mint a Command & Conquer, avagy a Conflict Zone — vajmi kevés párhuzamot mutatnak az életszerű alapokon nyugvó, modern kori hadviselés szabályszerűségeivel. A Real War ezt az állapotot próbálja orvosolni. Bizunk benne, hogy még a piac diktálta, évek során kialakult RTS elvárások szerelmesei is fogékonnyak lesznek a Real War jóval komolyabb, s nyugodtan mondhatom: jóval életszerűbb szisztémájára.” Ahhh. Máris fogékony vagyok, Mr. Omert.





A Real War fejlesztőjeként ismert, Rivalhoz közeli OC Incorporated 1997-ben kapja a felkérést, egyenesen az Egyesült Államok haderejének vezetésétől: alkossanak meg egy, összetett hadműveleteket s katonai beavatkozásokat modellező számítógépes programot, mely segítségével a haderőállomány szimulált éles helyzeteken keresztül gyakorolható. A program alapvető célja az úgynevezett Joint Doctrine műveletek életszerű modellezése, melyek a haderő összes szintézódésének — gyalogság, haditengerészet, légiere — hatékony koordinációjára, összehangoltságára irányulnak. Egy éves fejlesztői munkálatokat követően az OC átadja a JFE — Joint Force Employment — névre keresztelt projektet az Egyesült Államok haderejének, melyet katonai körökben napjainkban is használnak mind a kiképzés alatt álló, mind a már aktív Amerikai katonák. A szórakoztató informatika élénk érdeklődést mutat a projekt tematikája iránt, így rövid időn belül megvalósul a megállapodás: a Rival belekezd a már lefektetett alapok grafikus prezentációjának kicsinosításába, melyeket évekkel később Real War címen tár a fogyasztók elé.



▲ Főnök ezt én akartam!

azért némileg korlátozott, mert például „Supply Depot” maximum három lehet, „Vehicle Yard” legfeljebb kettő, és a legtöbb eszközből tíz-tizenöténi nem lehet több egy időben, sőt Anyahajónk csak egy lehet.

A „Skirmish” vagy a „Multiplayer” módot választva tizenhárom előre elkészített pályán mérhetjük össze tudásunkat a géppel, vagy legfeljebb három ellenféllel helyi hálózaton, vagy az Interneten keresztül. Ezekben a módokban már nincs semmilyen küldetés, a cél mindig a teljes győzelem az ellenség felett. Itt már állítható a játék erőssége, és a hálózat sebességétől függően a képernyőn maximálisan megjelenő egységek száma is (Modem; DSL; LAN), valamint egy csomó dolog ki-be kapcsolható, így például az utánpótlás, a speciális egységek, a csapásmérő rakéták, az akna-telepítés, és beállítható az egy szállítmánnyal érkező utánpótlás mennyisége akár ötszörösre is.

A játék irányítása, az ilyen stílusú játékokban már megszokott módon az

egérrel, néhány gyorsbillentyűvel, és egy vezérlőpanellel történik. Itt az egyedüli újdonság az, hogy a kijelölt egységnek a célt nem csak a terepen lehet kiválasztani, hanem egy kapcsoló átváltásával, vagy az „S” betű megnyomására a vezérlőpanelen

egy ablakban megjelenik a számára elérhető összes cél képe. A kijelölt cél megsemmisítése után, a légi csapatok visszatérnek a bázisra, a földi és vízi egységek viszont megállnak az újabb parancsig, hacsak a közvetlen közelükben nem észlelnék valami harcot, mert abba bekapcsolódnak. Sajnos ez csak akkor igaz, ha már átestek a tüzkereszteségen, ugyanis az újoncok mesterséges intelligenciája egyenlő a nullával. Egy felsorakozott alakzatot simán átsétál az ellenség, és addig, amíg el nem kezdenek löni valamire, tudomást sem vesznek arról, hogy ellenség van a látóhatáron. A harcdeztől egységeket úgy lehet megkülönböztetni, hogy azok kijelölésekor a fölöttük látható csillag színe először kék, majd sárga lesz, a tapasztaltságuktól függően. Őket már bátran magukra lehet hagyni, mert a látóhatárunk sokkal nagyobb, és messziről kiszűrjük a közeledő elleneséget, és rendre le is rohanják, teljesen önállóan, ráadásul pontosabban és messzebbre is lönek.

A játék grafikája az, ami talán kicsit kiemeli a többi hasonló közül, bár



▲ Mi van skacok? Orrnéhez a hajtok?

ennek is megvan az ára, ugyanis a minimálisan ajánlott videokártyával elég rendszeren be tud szaggatni (nekem a GF2 MX-400 kártyámmal is szaggatott 900-as procival, meg 256 MB RAM-al). A grafikai motort leginkább az AOE sorozatban megszokotthoz hasonlíthatom. Az egységek, és a táj rendkívül aprólékosan és szépen vannak megrajzolva. A hóban látszanak a kerék és a lábnyomok, kis füstfelhő csap ki lövéskor a harcokcsik ágyújából, a repülőeknek árnyéka van a földön, a lerombolt civil épületek látványától meg egyenesen távra maradt a szám. Harc közben a mellé csapódó lövedékek felverik a földet, a becsapódók pedig kis darabokat forgácsolnak le arról, amit eltaláltak. A megsemmisülő katonai építmények hatalmas tűz és füstfelhő kíséretében lesznek az enyészeté, a felrobbanó járművek pedig még a levegőbe is felemelkednek, mielőtt ezer darabra szakadnak. A nézőpont ugyan fix izometrikus, ezért forgatni nem lehet, de zoomolni igen, bár sok értelme nincs, hiszen nagylátásban nem lehet átlátni a harcot. A játék beállításainál a felbontás három lépésben állítható (640x480; 800x600; 1024x768), ki-be kapcsolható a 3D gyorsítás, az árnyékok, a kerék és lábnyomok, a háttér-han-

gok, és a „Fog of war”, ami ha be van kapcsolva, a felderített területre kis idő múlva rendre visszatelepül, hacsak ott nem hagyunk egy kisebb csapatot, vagy akár egy katonát.

A hangokról tulajdonképpen se jót, se rosszat nem mondhatok. Van egy hamar meg-

unható (szerencsére kikapcsolható) háttérzene, a járműveknek és minden történéseknek van valamilyen nagyjából élethű hangja, az egységek szóban nyugtázzák a kapott parancsot, sőt: a repülő egységek, ha megsérülnek, „mayday, mayday” kiáltással jeleznek.

Összességében elmondhatom, hogy mint minden RTS-nek, ennek is megvan a maga sajátos hangulata a hibái ellenére. Sajnos a már kész játékban van egy súlyos hiba, ugyanis az ILA oldalt választva a küldetések végén nem tölti be a következő pályát, hanem kilép. Erre megjelent ugyan egy javítás, ami a játék hivatalos oldaláról letölthető ([www.real-war.com](http://www.real-war.com)), de ha ezt valaki már elkezdett játékra telepíteli, akkor teljesen előről kell kezdeni, ugyanis a mentéselőletatva most már mindkét oldalon kilép a küldetések megnyerése után. A másik legnagyobb hiba az iszonyú sok és lassú töltötetés a játék elején, és menet közben, például mentéskor. Ettől eltekintve egy átlagosnak mondható próbálkozás az RTS-ek világában — ami kiemeli a többi közül, az a valószínűleg fegyverzenájának használata, és a részletes, bár nagyon erőforrás igényes grafika.

Clemi

Simon & Schuster Interactive / Rival Interactive  
 PIII 500 (PII266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D [www.real-war.com](http://www.real-war.com)

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATÓSÁG	6
ZENE-HANG	7

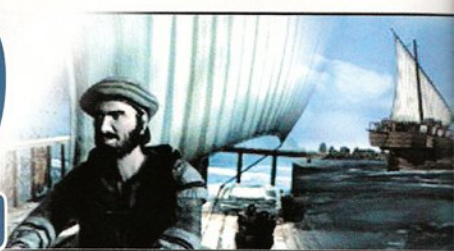
✓ -sajátos hangulat,  
 -pergő események  
 -valóságos legyverek

X -szép, de lassú grafika  
 -iszonyú lassú betöltődés

# 70



# PATRICIAN 2



## És... nekem ebből mennyi a hasznom...?

**P**atricius: „(fn) tört a középkori városok vagyos kereskedői; előkelő polgárok”

Történt pedig, mikor az észak vizeit kereskedelmi hajóutak szeltek keresztül, megélhetést és megbecsülést biztosítva ezzel a — jobbára — tisztességes, jó üzleti érzékkel megáldott ifjú kalandoroknak. Ekkoriban jött létre a híres Hanza kereskedelmi szövetség, melynek három legfőbb városa: Hamburg, Bréma, és Lübeck. Nem csoda hát, ha — érdekvédelmi szervezet lévén — a legfőbb, minden más lehetőséget elnyomó, ám a kereskedelmet igencsak felkentető „uralkodónak” tekinthetők a Balti és Északi tengerek mellékén; s talán az sem vált ki különösebb megdöbbenést az emberből, hogy az előbb említett próbálkozóknak sincs sok esélyük a boldogulásra, ha nem bírnák a szövetség támogatását, vagy nem tagjai annak. Mi, egyszerű játékosok ekkor csöppenünk bele az életbe, fiatalon, erőtlő és energiától duzzadóan — oldalunkon egy hajóval, telve ambícióval és reményekkel.

A Patrician 2, mint az sejthető, egy „kereskedelmi szimulátor”, ám összetettsége miatt egészen különleges. Mert itt nem csupán a különböző áruk értékeivel való kombinálás adott, de sok más is, úgymint: tengeri csaták, politikai intrikák, és persze a vetélytársaink minél előbbi lekörözése. A játékban pedig minden — ahogyan az a való életben is van — a pénztől függ. Tehát a cél: minél több aranytallér, és ezáltal minél nagyobb hatalom elérése.

Az alkotók — igen helyesen — megfelelő mértékű hangsúlyt fektet-

tek mind a történelmi hűségére, mind pedig az árák és az egyes termékek előfordulási helyeinek gyakorlati hitelességére. Franciaországban például okéáért bor-szőlőt nemesítenek; találkozhatunk ezt feldolgozó létesítményekkel is bőven.

### Csapjunk a habok közé!

Egy kicsikét az irányításról. A Patrician 2, mint általában általában ebben a stílusban megszokhattuk, teljes mértékben egérről irányítandó. Bal-, és jobbklikk a menüpontokra, vagy az egyes objektumokra (házak, hajók), ennyi az egész. A legfelső sorban általában tájékoztató jellegű pontok vannak, néhány esetben — mint például hajóink összességének részletes listája — nagyon hasznosak lehetnek. Itt tekinthető meg az aktuális dátum, valamint kasszánk értékes tartalma is. Jobb oldalt található egy kis térkép, amely városban az adott város térképét mutatja, ugye. Ellenben a mellette lévő nyilacskaival átváltoztathatjuk a tengeri térkép kicsinyített formájára — mondjuk, erre nekem nem sok szükségem volt... A térkép alatt van két ikonsor, ezekből egyelőre csupán a felső látszódik, ez ugyanis állandó. Az alsó ikonsor mindig dinamikusan változik, attól függően, milyen objektum van kijelölve épp. Lássuk hát, mit kínál nekünk eme részlet! Az első a teljes hajólistánkat mutatja meg. Mellette egy naptár-ikon található; ez az idő gyors előrepörgetésére szolgál — jelentőségéről később. A harmadikkal az üzeneteinket tekinthetjük meg, kategóriákra bontva; vonalzó és kalapács az építmények menüjét hozza elérhető közelségbe. Követke-

A múlt hónap derekán keltezett Trade Empires szinte azonnali konkurensre lett a Patrician II szeméjében. Emellett program főbb hiányosságai között a többjátékos mód teljes körű működtetését, illetve tucatnyi történelmi pontatlanságot nevezünk meg. A Patrician II, jóllehet csupán egyetlen korszak modellálásán szorgoskodik, annak megvalósítása kétségtelenül túlmutat a Trade Empires történelmi precizitásán, míg üdvözlendően, itt már a többjátékos mód lehetősége is adott. Az egyes történelmi korszakok városállamainak, birodalmainak gazdasági életét szimuláló darabok iránt a jelek szerint komoly érdeklődés mutatkozik fogyasztói részről, s ha a tendencia az eddigieknek megfelelően alakul — a jövőben még kiforrottabb művekre számíthatunk a tárgykorban. Konklúzió: hurrá!

zik egy várkapu, mellyel elhagyhatjuk a várost — így egy csapásra kikerülünk a tengerek térféjére. A fogaskerekek pedig a technikai opciók beállításaihoz vezetnek. Az ikonsorok alatt található mező ugyan-csak változó tartalommal telhet meg, éppen aktivált objektumunktól függően. Van, hogy információt nyújt nekünk, máskor interaktív menüket rejt... Elérkeztünk a legnagyobb ablakhoz, amely maga a játéktér. Erről kicsit bővebben.

A program három fő játéktérre alkalmaz: legelsőként a városi válto-

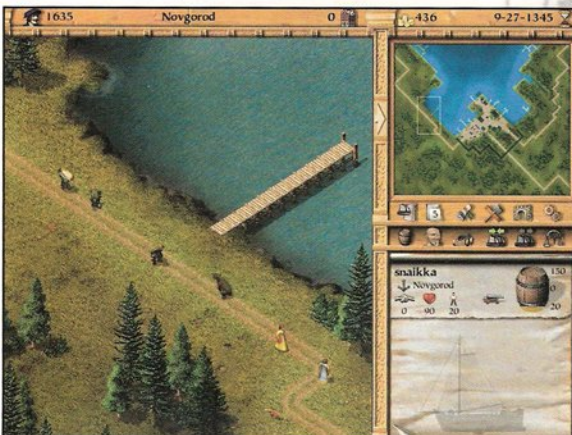
annak, hogy felesleges hajóút nélkül megtudjuk, mi mennyiért kapható az adott helyen, valamint további épületek is csak trading office jelenlétében építhetők. Ehhez kapcsolódóan találhatunk minden egyes kikötőben raktárakat, melyek elsősorban a hajóinkkal való kereskedést bonyolítják le. Más szavakkal: velük lehet megnyitni a kereskedelmi ablakot, ahol pénzünkért értékes termékekre cserélhetjük, s fordítva. Ahhoz, hogy egyetlen a hajóra rakodjunk, az adott vitorlást kell először kiválasztanunk, s aztán a raktárát; egyéb-



▲ Új kínai piac nyílt az Újpesti rakparton

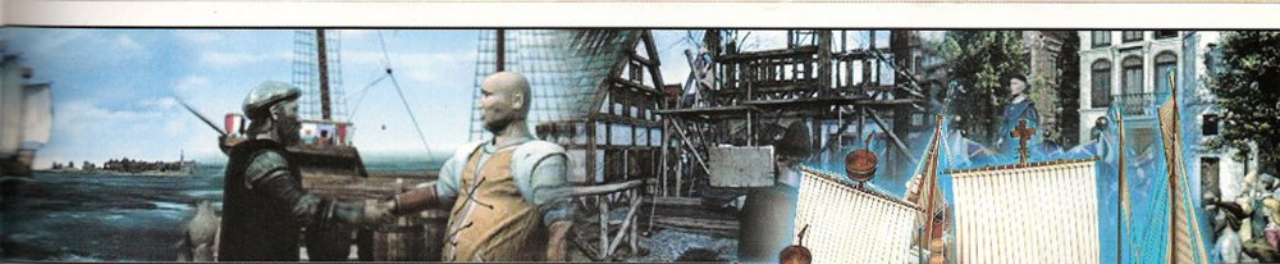
zattal ismerkedünk meg; itt kezdünk. Minthogy single-player módban (is) alkalmunk nyílik szülővárosunk kiválasztására, ez mindenkinek más és más lehet, de a legegyszerűbb és legszükségesebb épületek minden városban megtalálhatóak, így neki is kezdek a magyarázkodásba. Választott otthonunkban járunk — default esetben ez Lübeck —, egyetlen hajónk éppen a kikötőben várakozik. Városkánk számunkra legfontosabb épülete saját főhadiszállásunk, az úgynevezett trading office. Egy jutóra értelemszerűen egy ilyen van. Kereskedelmi iroda lévén egy jólnevelt patricius itt tartja nyilván elérhető készleteit, itt rendszerezi tevékenységét. Ilyen irodákat előbb-utóbb érdemes minél több városban felépíteni, ugyanis ez az alapfeltétele

esetben irodánkban halmozódik fel a megvásárolt — teszem azt — sör. Ha körülnézünk, láthatjuk, hogy eléggé sok minden vár még felfedezésre ezen a téren... A további, általunk is létrehozható épületek kategóriákra bontva találhatóak meg. Középületek (kórház, kút), nyersanyagok kitermelésére szakosodott helyek (többnyire farmok, halászkunyhó) és a feldolgozó-üzemek (kovácsműhely). A városokban fellelhető további épületek ugyancsak igen hasznosnak bizonyulnak. Külön irodában foglalnak helyet vetélytársaink, ahol minden apró-cseprő információt megkaphatunk róluk. Elengedhetetlen a piactér, ahol leginkább ünnepeinkkel fozozhatjuk a lakosok hangulatát — no meg saját népszerűségünket. Itt található a szobor, melynél információt kaphatunk a város által termelt árukról. Ha már város van, akkor városháza is van; itt elsősorban politikai karrierünket építhetjük, valamint néha a város is elláthat minket munkával. Továbbá hasznos még a partokon található



▲ Nézd ezt a marhát, bundában szedi a málnát!





▲ Akcióban a fehér maffia

hajó-javitó üzem is; természetesen itt nemcsak reparálhatjuk, de új taggal is bővíthetjük tekintélyes flottánkat. Nem szóltam még a kocsmákról, ahol legénységünket egészíthetjük ki, de találkozhatunk informátorokkal és utazókkal éppúgy, mint felbérlelhető kalózvezérekkel. Mivel a középkorban hatalmas befolyásoló erővel büszkélkedhetett a keresztény vallás, nem árt betérnünk néhanapján a templomokba, hol esti imádságunk, hol néminemű adományozó kedvünk miatt. Majd' elfelejtettem: a fürdők! Megfelelő reputációnk érdekében érdemes ide néha ellátogatni; különösen, hogy találkozhatunk megvesztegethető és befolyásos emberkékkel...

Most pedig lépjünk ki a városból! Az Északi és Balti tengerek térképét láthatjuk magunk előtt, rajta bejelölve minden nagyobb, és elérhető kikötőváros. Sajátunk két színű pöttyével elült a többi piros korongtól, utóbbiakat nem tudjuk közvetlenül elérni, csupán hosszú és költséges hajóúttal. Ezek azok a városok, ahol még nincs saját irodánk, de sok termék — főleg a játék elején — csak innen tudunk beszerezni. Ha az adott városban sikerül felhúznunk egy saját kirendeltséget, a piros pötty közepén megjelenik egy kék is; a jobb felismerhetőség érdekében. Minden városnál fel van tüntetve egy apró ikon, hogy adott pillanatban mire van a legnagyobb szük-

ségük. Hajónk is látszik; ha például kikötőben rostokol, ugyancsak a város mellett jelzi a gép, sőt, innen akár ki is tudjuk választani. Válasszuk! Miután jobb oldalt megjelentek hajónk statisztikái, máris horgonyt fel! Jobbklíkk egy másik városra, és indulunk! Most érkezett el a pillanat, hogy jobban megnézzük a naptár-ikont Hatására az idő elkezd gyorsabban telni, így hamar átugorhatjuk az unalmas hajóutat, még tengerbetegségtől sem kell tartanunk! Az idő gyorsasága abban a pillanatban visszaáll eredeti nyomvonalába, amint történik valamilyen fontos esemény; többnyire mikor megérkezünk az áhított kikötőbe. Ekkor már beléphetünk a városba, intézhetjük rendkívül fontos tranzakcióinkat.

Harmadik játéktérünk abban az esetben merészkedik elő, ha valamilyen harcba keveredünk a nyílt tengeren. Általában minket támadnak meg, de nem kizárt ennek ellenkezője (egy-egy ellenfelünk khm... figyelmeztetésem; biztos, ami biztos, jó előre érdemes felkészülni hasonló esetekre. A csata természetesen valós időben zajlik, a jelenlegi trendnek megfelelően. Választhatunk automatikus harcot is, de én, mint verbális felhasználó, nem rettentem meg egy kis duhajtól; alaposan megkaptam a magamét egy tülerőben

lévő kalóz-hajótól... Mert kalózsok biza' vannak, még hozzá sokan!

Nem beszélék sokat a hajózásról, annak ellenére, hogy erre épül maga a játék: hajózni kell — ám könnyű belejönni. A különböző hajótipusok természetesen eltérnek kinézetükben és tulajdonságaikban, mégis, mindegy ugyanazt kell csinálni. Több vitorlásból kialakíthatunk egy flottát, mellyel szervezetségre, és talán nagyobb



a játékban nem engedhetjük meg magunknak, hogy csupán egyvalamivel foglalkozzunk; mindennel kell.

Grafika dolgában is hadilábban állok, ugyanis bár megfelelően kidolgozott, minden nagyon szép és jó, mostanában szakajtónyi hasonlóan igényes prezentálású stratégiával találkozhatunk. Semmi kolosszális újítás, semmi felesleges csicsa, egyszerű, becsületes iparomunka. Minden kötekekedsem ellenére mégis tetszik; a városok, csap, a tengerek is énekek hullámok megfelelően kidolgozott, minden napjaikat, az állatok is egész jól kiegészítik a látványt. A terep gyönyörű és hangulatos, ráadásul hely-specifikus. Angliában tömörülnek a monolitok, Norvégiában ködös a táj.

Kezelhetőség szempontjából is sokat javult az előző részhez képest, most legalább tudni, hol és mit lehet elérni. Az összevisszaság és kuszaság azonban még mindig jellemző; hol itt, hol másutt nyílik meg az adott információ, avagy interakt. Nem reménytelen a dolog, de ezt azért el is vártuk, tekintve az időközben eltelt évtizedet. A hanghatóság és aláfészenk is a helyükön vannak, illenek a stílushoz; egyetlen hátrány talán az mp3-tömörítés.

Ami engem megfogott, az anyag hangulata. Nálam kritikussabbert embert talán lámpával sem találni, mégis nyugodtan merem ajánlani minden érdeklődőnek — persze a személyes próba után —, a 'kereskedelmi szimuláció' megszállottai számára pedig egyenesen kötelező darab. Gratula, Ascaron, sikerült!

dracoo



▲ Köds, de nem Albion

biztonságra tehetünk szert; de hajóinkkal nekíállhatunk felfedezni a zord óceánt is; kétségtelen, mindegy van lehetősége.

## A mérleg nyelve

Nem eszetelnék taktikákat, vagy biztos tippeket, mert nincsenek, ráadásul gyakorlatilag mindig csak egyvalami a dolgunk: pénzt keresni. Sok-sok pénz. A játékból ugyan többféleképpen kerülnünk ki győztesen, de én maradok szkeptikusnak: ha nincs miből politikai hatalmat szerezni, akkor nincs miből lesöpörni a rivális karaktereket sem. Ráteszek még egy lapáttal: az a véleményem, ebben

Meghatározás: A Patrician II valós idejű kereskedelmi szimuláció, mely az ábrázolt konstrukciós elemek mellett az 1300-as években aktív, London-Novgorod között bonyolódó kereskedelmet is modellezi. A játékos egyszerű, kisebb alapotkével rendelkező, középkori városlakóként kezdi pályafutását, míg célja egy, a környező országokra is kiterjedő kereskedelmi hálózat kiépítése, mielőbbi felvirágoztatása. Ennek lehetőségét megteremtendő, a játékos igyekszik megnyerni a környékeliek bizalmát a kezdeti manőverekből befolyt profit egy részének elkülönítésével, melyet aztán városfejlesztésre, hatékonyabb városvédelemre, s így önmaga reputációjának javára is fordít.

Strategy First / Ascaron Software  
 PII 450 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D  
 www.ascaron.com

LÁTÁNY  
 LÁTÁNY  
 SZAVATOSSÁG  
 ZENE-HANG

8  
 7  
 9  
 8

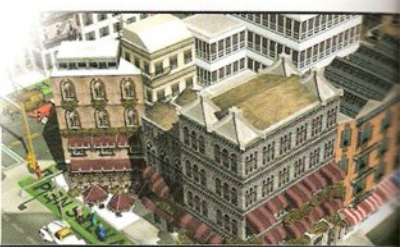
✓ - minden komolyabb elvárásnak megfelel  
 X - semmi újdonság  
 - semmi igazán kiemelkedő

87





# MONOPOLY TYCOON



## Repülőztünk, kaszinóztunk, vonatoztunk - most kebelezzünk be egy várost

**M**ár éppen vártam, mikorra jelenik meg valami újabb programcska a Tycoon sorozatból. Erre tessék, rögtön itt van egy újabb a manapság igen népes számú játéksorozatból. Szinte nincs is olyan terület az életnek, ahol ez a játék még nem vette meg a lábát. Olyan, mint egy vírus, amely egyik „előlényről” a másikra vándorol, hogy ott is kiterjessze hatalmát. Amíg az igaz, jómagam egyik legnagyobb kedvence volt a manapság már majd tízezes Tycoonok nagyöregje. Azt hiszem, mindenki kitalálhatta, hogy a nagyszerű Transport Tycoonról beszél-e. A maga idejében az egyik legtutibb kis „terepaszta” játékként vonult be a történelembé, ahol megszállott vasút tulajdonosként kellett meghódítanunk a számunkra kijelölt világot/világokat. Később, leglább tíz évre rá, kiadták a progi második részét is (Transport Tycoon II), de ez már feleannyira sem volt olyan élvezetes, mint a dicső előd. Azért azt meg kell hagyni, nagyon nagy vonzóerőt jelentett a régebbi verzióknál, hogy leleményes emberek magyarosították az egészet, ezzel is növelve a program népszerűségét. A most kiadásra került játék (legalább féltucat fajtájú Tycoon után), - le a kalappal - szerintem az egyik legjobb is lehet. Mielőtt viszont nagyon elhamarkodnám az értékelést, vizsgáljuk meg közelebbről a kiszemelt áldozatot.

### A kezdő „Landlordok” élete

Már az elején ki kell jelentenem, hogy valami fantasztikusan szép grafikai megoldásokkal büszkélkedhet a játék, melyhez hozzájárul a „sebesség mámorea” jelző is. Gyönyörűen kivitelezett grafika, mindez a lehető legjobb képráfrissítéssel. A program, mint a címében is megemlíti, a monopoly játékok klasszikus mintájára épül. Egy kezdő tőkés szerepében tetszeleghetünk, aki a pénzének megsokszorozása érdek-

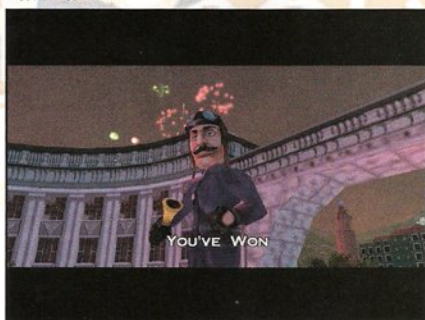
ben különböző ingatlanüzleteket lebonyolítva igyekszik meggazdagodni. A térképet áttekintve, a fekete területeken építközhetünk, míg a többi (más színű) rész az ellenfeleink fennhatósága alatt áll. Ezeket később a jobb üzletekkel tönkreteszhetjük, csődbe juttathatjuk, vagy akár fel is vásárolhatjuk majd. Több különféle épület felépítésére van lehetőségünk. Ezek közül a legismertebbek a kávézók, reggeliző büfék, éttermek, kisebb szállodák, és motelek. A nagyobb vállalkozásaink közé a hatalmas szállodák (szállodalánccok), kaszinók, később bankok és tőzsdék tartoznak. Ez utóbbiak létrehozása azonban több játékidőt, és megfelelő üzleti érzéket igényel. Első lépésként vizsgáljuk meg a legjobb fekvésű területet. Ezt legegyszerűbben a vonáskörzetek feltérképezésével tehetjük meg, de ne hagyjuk figyelmen kívül azt sem,

hogy az adott környéken mely szórakozó vagy pihenőhelyekre van a legnagyobb igény. Egy átlagos épületet kb. 1200-1300£ körül húzhatunk fel. Ezek után egy tucattal is több lehetőségünk lesz a változtatásokra. Először állítsuk be az épület méretét és kapacitását.

Minél több vendéget akarunk elszállásolni, annál nagyobb és drágább épületet kell megvinnünk. Következő lépésben a hely nivóját, azaz a felszereltséget vehetjük górcső alá. Legyen külön fürdőhelyiség, vagy csak a folyosók végén egy közös zuhanyzó? Milyen legyen a berendezések színvonalas és kivitelezése? Na és természetesen a kiszolgálás és az ellátottság mértéke? Mindezek megszabják a szobák, vagy a felszolgált ételek árát, amit egy külön grafikonon magunk is szabályozhatunk. Könnyebb nehézségi fokozatnál lehetőségünk van bepillantani az ellenfelek könyvelésébe (persze csak felületesen), így kelve ki annak titkait. Az



▲ Mario, netán Luigi???



▲ No Comment

alapárakat maga a gép szabja meg, ezeket aztán a csillagos égig húzhatjuk fel, vagy a kár a csőd szélére taszítva magunkat: csökkenthetjük. A másik nagy területe üzletelésünknek az ipari létesítmények. Ezek vásárlása és bekebelezése már másodlagos szempont, hiszen elsősorban a vendéglátóiparban érdemes érvényesülni. Ha már nagyon sok a zsoszó, részvénytársaság szempontból érdemes a városokat megszonzorálni egy újabb vitéztorzóval vagy

erőművel. Ugyanezeket fel is vásárolhatjuk, bár a tapasztalat szerint csak a legjobban lerobbant darabok kerülnek kalapács alá. Hatalmas összegeket költhetünk el a felújításukra. Legvégső rész a tőzsde és az üzletelés, melyeket csak az igazi profiknak ajánlok. Jó időbe beletelik az adott területek gazdasági mozgásának kifigyelése. A lehető legjobb tanács, hogy mielőtt bármibe is belekezdnenék, legalább egyszer tekintsük át a TUTORIAL szekció idevágó fejezetét. Lehet, hogy bennének hangzik, de higgyék el, nem fogja senki sem megbánni. Aki jól tud angolul, könnyebben boldogul.

### Summárum

Rövid végszóként annyit fűznék még hozzá, hogy az élvezeti érték szempontjából nagyon jó program a Monopoly Tycoon. Ude szívfolt a megannyi hasonló játék között, ahonnan színvonalas grafikájával, és könnyű, hamar elsajátítható kezelésével emelkedik ki. Minél több időt tölts el vele az ember, annál jobban megszereti.

-Uriel-



▲ A tőzsdézés egyik gyöngyszeme, belevágni a nehéziparba

Infogrames / DeepRed Games  
www.infogrames.com  
PII 700 (PII 466), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LATVÁNY	9
VÁTSZKOHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ csodaszép, gyors grafika. X - a tőzsdézés nem elég egyértelmű  
- könnyű kezelhetőség. - némely rész. idővel - élvezetes játékmenet. unalmassá válik

# 92



# MOON TYCOON

## Gyarmatosítsd a Holdat - úgy sincs ott semmi

**E**mlékszik még valaki az Amigán megjelent UTOPIA című játék-programra? Ha rémlik valami, akkor jó, mert a Moon Tycoonban szakasztott mására lehetnek az említett ősrégi programcsokának.

A lakosság az isten, tőle függ az egész életünk a Holdon. Ha ők valamiben hiányt szenvednek, akkor az már régen rossz. Mindenféleképpen a kedvükben kell majd járnunk. Erre többféle lehetőségünk is lesz. A legelső a megfelelő minőségű és mennyiségű lakóépület létrehozása. Mindezeket bőven el kell látnunk levegővel (oxygen plant), vízzel (water plant), és elektromossággal (solar power). Az épületekre kattintva megjelenő apró ablakban láthatjuk, hogy ember, víz, elektromosság, vagy levegőhiánnyal kell-e számolnunk. Minden épületből létrehozunk a megfelelő mennyiséget, majd szépen belefoghatunk a fejlődésünkbe. Nagyszerű épületek állnak a rendelkezésünkre, hogy fellendítsük a hold turizmusát. Legelőször egy dokkolóállomást (landing pad) állítsunk fel, hogy a szegény úrvándorok ki tudjanak szállni a kompjákból. Ezután létesítsünk számukra pihenő és tisztálkodó helyiségeket (lunar hotel). Végül próbáljunk meg gondoskodni a szórakoztatásról is (lunatic casino). Az itt felsorolt épületek baromira drágák, nem is beszélni róla, hogy a háromszorosát fogyasztják az energiából a többihez képest. Nem szabad elfeledni viszont, hogy mindezt a szórakoztatás és vendéglátás ürügyén építettük fel (azaz jól legombolhatjuk érte a zsozsót). Az árak megszbását egy százalékos táblázaton keresztül intézhetjük. A turizmus fellendítéséhez szükséges épületeket a RESEARCH/TOURISM menüben vihetjük végbe. Állatira sokba kerül, de ha beindult, szuperül kereshetünk vele. Aztán itt van még



▲ Minden kezdet nehéz. Hát még ez.

a bányászat, a tudományos fejlesztés, és a gyártás kérdése. Hatalmas ökörség (már elnézést) gyanánt kezdünk el bányászondákat (mining probe) építeni. Megjegyzem nem olcsók. Ezeket a rendelkezésre álló területen bárhová szétdobálhatjuk, és ha ügyesek vagyunk, akkor találnak is valamit. Ahol fellelhető némi plutónium vagy helium 3, máris dobhatunk a tetejére egy kisebb bányát. Mielőtt még elfelejténém: megjegyzendő, hogy a bánya akár kilométerekre is lehet a telepünettől. Ezért minden épület összeköthetünk egy adat-, és anyagszállításra is alkalmas vezetékkel (connection tube). Így szuper sebességgel áramlik a cucc a bázisra. Időközben kapunk egy jó kis üzenetet, valahogy így: a kicsiny természet, hosszu zöld orral rendelkező idegen ellátogatott hozzád, hogy megtanítson néhány dologra az univerzumról. Mind-ezt potom \$20000-ért. Ha elfogadod, 1 ponttal nő a lakosság morális szintje. Azért nem árt tudni, hogy ekkora mennyiségű delléért két hónapig kell gürölni (és akkor jó kell mennie a székérnek). Hasonló üzenetekben lesz még részünk bőven, nem kell aggódni. Most pedig fejlesszünk. A fejlesztőnivalók adtak. Minél magasabb a morál és az emberek száma, akiket fejlesztésre számunk, annál hamarabb kapjuk meg az új dolgokat. Általában ezek jobb ellátó berendezések (nagyobb víz, áram, levegőellátók), ürvizsgáló cuccok (távcső, műholdak). Biztonságtechnika, kórházak, elsősegélyhelyek.



▲ Ez a vizuális térkép szuper, de hol van itt pizzás?



▲ Bin Laden erre járt

Településünk nem lesz mindig biztonságos. Terroristámadások, meteorviharok, szabotázsakciók, napszél viharok, és megannyi nyálánság vár ránk. A biztonságtechnikai épületek ára talán a legborosabb. Mégis megéri őket telepíteni, ugyanis nagyon nagy területre hatnak, nem igényelnek semmi különleges ellátást. Kórházak (először csak elsősegély "sátor") a második technikai szint után lesznek elérhetőek, és ezek telepítése 1000 emberenként igencsak ajánlott (10000 ember, tíz kórház). Utoljára pedig a gyártás maradt. Harmadik technikai szint felett kezdetünk gyártani. A kibányászott cuccoktól függően elektronikai vagy fegyvergyártás irányába mehetünk el. Később az eladásai ablakban a többi bolygóval kereskedhetünk a késztermékekkel. Na és mi a végcél? Attól függően, hogy milyen irányban haladunk kolóniánk építésével, ötéle díjat kaphatunk. Ezek a Capitol Building (főváros), Military

Base (katonai bázis), Monument (műemlék, emlékmű), Solar Stadium (azaz kiemelt technikai létesítmény), Astro City (Las Vegas II).

### Summárus

A Tycoonhoz semmi köze, legalábbis szerintem. Mindenesetre nagyon hangulatos és könnyen játszható program, mely a nehézségi fokozatok állítgatásával szórnyoszulotté is válhat. Az első órákban kissé unalmas, de később már egész jól beindul a dolog. Mindemellett csak az újabb korosztálynak ajánlanám, mert tartalmas szórakozást egy igazi stratégának nem fog jelenteni.

-Uriel-



▲ Búszke lehet a polgármester

Unique Entertainment / Anarchy Enterprises  
 PII 300 (P233) 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D  
[www.moontycoon.com](http://www.moontycoon.com)

LÁTÁNY JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENE-HANG

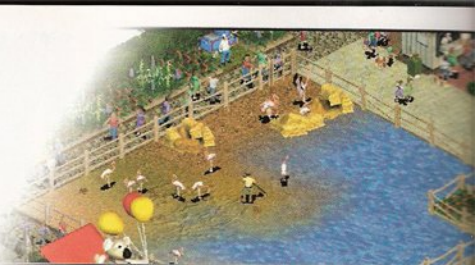
7	8
8	8

✓ -startéige és városepítgetés... X -...sokszor lerágott csontokkal borítva

# 60



# ZOO TYCOON

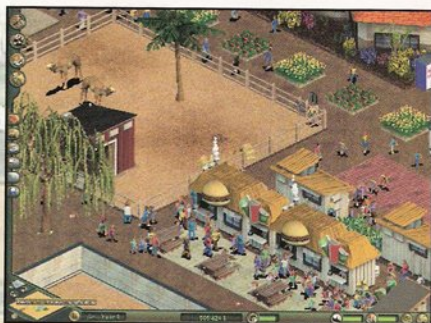


## Azok a Csodálatos Állatok

**L**éteznek fejlesztők, akik képesek egy már klasszikussá vált ötletet új irányvonalak szerint kamatoztatni. Közülük is kiemelendő a Microsoft Games, mely gyakorlatilag elsőként fedte le a történelmi RTS alapjait — Age of Empires sorozat —, sőt más területeken sem áttalannak bejuttatni: ugyancsak a Microsoft Gamesnek köszönhetően a szimulációs fogalma már nem feltétlenül jelent egyet repülő és/vagy autóvezetéssel — lehet már vonatolni is. Ismerve a Microsoft üzleti alaphangoltságát összességében elmondható, hogy a szoftveróriás semmiből sem szeret kimaradni — ha pedig milliók érdeklődését felkeltő játékokról s ötletekről van szó, úgy különösen nem. Legújabb keltezésű művük, az E3-on már beharangozott Zoo Tycoon megjelenésével most jöjóra szeletet óhajtanak kinyesni az elszaporodó Tycoonok, Theme-ek, és a Sims mítosz történetét egyaránt. A párosítás csupán kezdetben tűnik meglepőnek — mindenki, aki indíttatást érez a mű behatóbb tanulmányozására, rövid időn belül felismerheti annak — állítólagos — létjogosult voltát. Mi most indíttatást fogunk érezni — britassét elő, mert jegyet ingyen nem kapsz, Ferenczi!

### Teleszkemle

A mű gerinceként éppúgy felfoghatóak az előre megírt scenáriók, mint az abszolút kötetlen, végtelenített

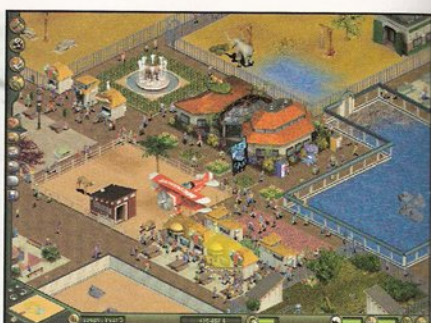


▲ Látom, marhát is tartasz...

tani. A játék üdvözlendő módon nem forszíroz minket a kampánynak is felfogható scenáriósorozat végigjártására — a szabadjáték révén, már a kezdetektől kész megmutatni komplett arculatát. Javaslom, mindenki kezdje ezzel, hiszen ennél jobb módot az a darab lehetőségeinek feltérképezésére nem létezik. Nézzük akkor: a Zoo Tycoon felülnézeti, izometrikus megjelenítést használ — ha ez nem derült volna ki a mellékelt screenshotokból. Az első meglepetés akkor ér minket, mikor parkunk éghajlati jellemzőinek megválasztását kéri a program — nem-hogy megnevezni, összeszámolni is hosszadalmas a kínálat komponenseit. Választásunkat követően már indul is a darab, a megjelenő tökéres, egyszerű-gigantikus játéktér már csak arra vár: hívjuk életre rajta Az Állatkertet.

### A Simsthemetycoon Örökség

A játékkal való kommunikáció a Theme Parkokból már megismert megoldásokon alapszik. A kezelőfelületről elérhető elemek lepakolgatásával szabunk ösvényeket, létesítünk kiállítókat, — így hívják az állatoktól sem mentes területeket — s minden egyebet. A Zoo Tycoon legnagyobb ütőkártyája minden konkurenciákkal szemben többek között az, hogy ötletes alagondolata sosem tapasztalt bőséggel rendelkező repertoárral párosul. Minden csoport szerint, kezdve utaltok ketrecfűpuskák át a dekorációig, lemerdek választási lehetőség segíti az általunk megálmodott park megvalósítását. Az állatokról még nem beszélünk. A mű kezelőfelülete ugyan aligha sorolható a Legkönnyebben s Legrövidebb Időn Belül Eljárásiható Interface-ek közé, ez azonban a repertoár rendkívül gazdag felszereltségének köszönhető. Idővel már tisztában leszünk vele, mi-hol-merre, s szinte automatikusan clickelgetünk majd a nekünk kellő fülekre. S ami a dolog

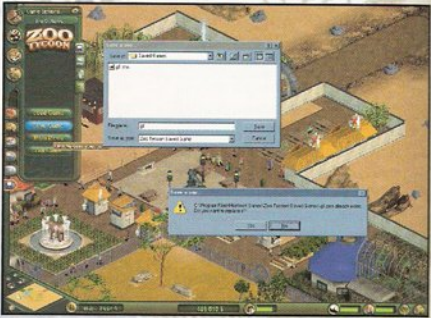


▲ Ő - Mr. Gates is beugrott.

sava-borsa: nem csupán a kínálat az, ami miatt a kezelőfelület igen szigorú arculatot mutat. A Zoo Tycoon háttérben profissionális üzleti/gazdasági szimuláció áll — mindenről s mindenkiről meg tudhatunk mindent, s tehetjük ezt a legapróbb részletek tükrében. Ezekről később átfogó szemle jön.

### Te állat, te!

A mű esszenciája: az állat. Tudni kell, hogy minden állat — még a tesztér is — rendelkezik természetes élőhellyel, így csak abban az esetben mutatkozik hajlandónak boldog és olajozott állapotokon nyugodt élet bonyolítására, ha mi képesek vagyunk természetes élőhelyét a lehető legpontosabban, s akkor már persze — színvonalon is prezentálni. Tekintettel a kínálat mértékére, konkrét példán keresztül ismeretjük a szintet, melyhez kapóra jön az Állatok Királyaként is aposztrofált oroszlán. Afrikai oroszlán. Amit tudni kell róla: húsevő, szeret futkározni, szívesen mutatkozik hölgypartenerek társaságában, s örömet szignózva önnön nagyszerűségét egy mértés



▲ Izlésem Save Game metódus, mi?

kösziklén a közeliek nem kis amulátára. Élőhelye a szavanna. Nincs más hátra, mint felemelni egy akkora ketrecet, melyet jónak fogunk érezni három-négy oroszlán egyidejű életésére. Ezután következik a berendezés: dominánsan minden állathoz az otthonául szolgáló égőv növényzetét, így oroszlánok tartásához a szavanna faunáját fogjuk hasznosítani. Szórnuk tele a ketrecet szavannafűvel, majd örvendjünk: oroszlánunk egy pillanat alatt lelkibeteg lett. Kell neki egy kis fiinom, meleg homok is, meg kell neki egy fa, ahol karmait élesítheti, s különben is: hol a friss víz, hol egy kis mocsok, amiben azért férfíhez méltóan meg-meghempereghet, hogy aztán asszonyait tisztára mosdathassák? Nos. Click az állatra. Rendkívül részletes infót kapunk minden lakónkéről, melyek közül mi most az Állatkeri

**Meghatározás:** A Microsoft műhelyekben keltezett szimulációs programcsomag minden korosztály számára hosszas szórakozást s kombinációs lehetőségeket biztosít, mely során csupán a játékos egyéni kreativitása s képzelete szabhat határt az általa üzemeltetett állatkert méreteinek, alapvető színvonalának. Szoros párhuzamot mutatván hasonlóan termékekkel, minél szélesebb körű látogatóközönségünk egyet jelent a tökélfelhalmazással, mely révén lehetőségünk nyílik létesítményünk arculatának finomhangolására, s így a még gazdagabb látogatótságot megalapozására.

# ZOO TYCOON



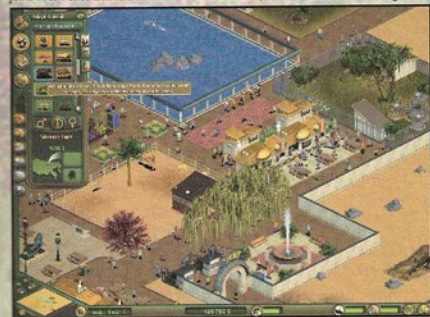




Góúúúú, me-e-eeee, plrrrr és persze: apusi, gyéyünk peheseeee! A <http://zootycoon.0cath.com> címen elérhető site abszolút büszkesége a download szekcióban fellelhető hangbank. Az ígéretek szerint számos, a későbbiek során felhasználható effekttel bővül majd a folyamatosan gazdagabb képet mutató kínálat, míg állatkerti alkalmazottak és/vagy cézárók többé nem leledzhetnek a meg nem értettség állapotában: az itt mellékelt chat és fórum rovatokon keresztül megismerheted mindazokat, akik hozzá hasonló elkötelezettséggel viseltetnek a virtuális állatkertek fejlesztése, menedzselése mellett. A Gnú legyen Veled!

Szakértő Javaslatai pontra koncentrálnak. Ez az emberke szimulált ketrécünk létező minden hiányosságára felhívja figyelmünket, így pl.: „Túl sok a szavanna növényzet az oroszlán számára. Túl kevés a mocsok a ketrécben. Több vízre van szükség. Nincs elég fauna.” És így tovább, és így tovább. Feladatunk addig hangolgatni a ketréct, míg szakértőnk az „Ez a ketréc jól berendezett az oroszlán számára.” féle összegzéssel nyugtázza ténykedéseinket. Egyébiránt, ha valamit ki, avagy bepakolunk a ketrécből, a benne rezidens állatok ezt minden körülmények között leereagálják. Ha változtatásunk kedvükre való,

mosolygó golyhó jelenik meg fejük felett. Ha nem találják üdvözlendőnek az újításokat, úgy Mimó golyhó az eredmény. Tanulság: ha állataink egy újítás okán bemimóznak, úgy célszerű azt azonnal anti-foganatosítani. Természetesen éltem a gyanúperrel, hogy esetlegesen érdemben semmiféle következmény nem áll ezen nagyszerű ötlet háttérében — így, egy save-et követően gyönyörű szép jégbarlangot hívtam életre oroszlánjaim otthonául, természetesen csak a próba kedvéért. Nos, az állatvédők két héten belül bemártottak a szerveknél, s addig nem nyílt lehetőségem új állatokat vásárolni, míg nem változtattam már



▲ Impresszív felülnézeti kép



▲ Ez a screenshot a netről van, de psszt - VargaB meg ne tudja!

boldogságérzetének foka. Hogy ez a lehetőség legmagasabb — lehetőség szerint maximum — legyen, vitális szempont: egyrészt szeretjük őket, másrészt látogatóinkat is lehozza a cuccról, ha mimóza, Isten ne adj, alutáplált állatokat kell látniuk. Aproó, táp: a Hire Staff menüponton keresztül már első állataink



▲ - Hey, Dumbo!  
- Két másodperced van eltűnésre, Theo!

megvétele előtt célszerű gondoskodni egy etetőlegényről, majd a későbbiek folyamán tisztasági alkalmazottakat, s idegenvezetőket is leszerződtetünk. Sejtethetően rendkívül fontos, hogy minden állatunk a neki kellő élelemellátásban részesüljön. S persze: inkább legyen több, mint kevesebb. Egyébiránt célszerű lehet fajoként hímeiket, és nőstényeket is installálni egy kiállításra. MERTHOGY, előbb-utóbb párzásba kezdenek a gyermekek. Ennek eredménye pedig egy utód szokott lenni. A jól táplált, erős szülők frigyéből születelt utódokat pedig, belátásunk szerint megtartjuk, avagy eladhatjuk őket más állatkerteknek. S noha természetes körülmények között nevezhetnénk ezt embertelenségnek, elsőként lepakolt hímünk ügybuzgalmát látván, — idővel 6-7 oroszlánkölyök futkározik majd a három oroszlán számára készült ketrécben — hálát adunk majd az égnek ezért a lehetőségért. Szóval, csak nyugi: a kiskölyk is, s az értük kapott dohány is jó helyre kerül.

### De hiszen van még...

2, 4, 6, 8 és 10 oldal egyaránt kevés ahhoz, hogy a Zoo Tycoon teljes elemzés tárgyává tegyük. Így még gyorsan értekezünk a marketingről:

ebbe már a kezdetekkor is tessék impresszív lövéket fordítani havi rendszerességgel, mert egyfelől több látogatót nyerünk általa, másfelől jót tesz kutatásainknak is. Kutatások: itt férhetünk hozzá magasabb színvonalú képzési lehetőségekhez alkalmazottaink számára, s itt érhetőek el új állatok, építmények, s attrakciók is. Attrakciók: ilyen például a gyík, pók, avagy rovarrház. De ezek csak példák. További, érdemi infókat szorítani be ide sanszitalan vállalkozás. Így zársként csak annyit mondatunk, mindenkinek, aki látott már bekapcsolt PC-t, kötelező jellegű a darab megtekintése. Játékok és Tycoonok között egyaránt klasszis, a magam részéről rezzenéstelen pófalal húzom rá a Mérföldkövő titulust. Egy negatívumot azért találtam, ihol figyel: 1024-szeres felbontás tükkrében, a legfelső fokozatú zoom meglehetősen pixeles képet mutat — 1280-ban pedig már olyan kicsik az ikonok, hogy inkább maradj az ember 1024-ben. Sokat, nagyon sokat lehetne még mondani, de itt figyel a lap alja. Emlékezzetek jól hát az immár számos napot látott intelmre: csak a zsiráf el ne dőljön, csak a zsiráf el ne dőljön!

by GyZ

Microsoft/Blue Fang [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)  
PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTÁNY	9
LÁTSZATHATÓSÁG	9
SZÁVATÓSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ -abbahagyni-esély sincs X -abbahagyni-esély sincs

# 94



# CHAMPIONSHIP MANAGER Season 2001/2002



## Én még mindig szeretem a focit

**N**ehéz helyzetben vagyok. Nyomorúságs állapotomnak három oka is van. Egy: az elmúlt hónap túlnyomó részében egyszerűen nem volt kedvem játszani. Sorra próbáltam ki a közel-múlt összes újdonságát (Codename Outbreak, Stronghold, Project Eden), de pár óránál tovább egyik sem húzta a merevlemezem. Mivel tisztában voltam azzal, hogy ennek a fele sem tréfa, igyekeztem a szerkesztőségben is idejében leszögezni, hogy ebben a hónapban nem igazán leszek a lap hasznára. Aztán teltek-múltak a napok, és én lassan, de biztosan ismét megéheztem. Ennek az éhségnek köszönhető, hogy amikor a hónap közepén Balázs azzal hívott fel, hogy lenne egy program a számomra, azért csak elősábultam. Kettő: amikor megtudtam, hogy ismét menedzser-program vár rám, egyből arra gondoltam, hogy az októberi számban már ellőttem a témához és a játékos-stílushoz frappánsan kapcsolódó bevezetőmet, és fogalmam sem

volt, hogy is fogok nekifutni a leírásnak. Aztán rájöttem a legegyszerűbb megoldásra. Ha valakit zavar a bevezető hiánya, azt megkérem arra, hogy nyissa ki az 576 előző számát a 66. Oldalon, és olvassa el az első pár bekezdést ráhangolódás gyanánt. Három: sportsorozatokról nagyon nehéz tartalmasan írni, ugyanis az esetek többségében túl kevés az újítás ahhoz, hogy a pusztá felsorolás megtöltsön két oldalt, viszont az sem megoldás, ha minden évben a kályhától kezdjük az adott játék fontosabb jellemzőinek ismertetését.

A Championship Managerről nagyon sokat elmond, hogy klónokkal teltített jelenünk azon kevés programjai közé tartozik, amelyek méltán megérdemlik, hogy velük kapcsolatban a kultikus jelzőt használjuk. Tíz év hosszú idő, márpedig ennyi telt el azóta, amióta a sorozat első részét három hajlékonylemezzel zsúfolva piacra dobták. Ez az évtized bőségesen elég volt arra, hogy a CM a játéktörténet egyik leg-

nek nem is titkoltnak az volt a céljuk, hogy elfoglalják a CM trónját, de próbálkozásaik rendre kudarcba fulladtak, és fulladtak a mai napig is. Ilyen próbálkozás például a FA Premier League Manager is, amelyet októberben sikerült kivesésznünk. Azt hiszem, hogy az élmény még elég friss még ahhoz, hogy röviden összehasonlíthassuk a két játék alapkonceptióját.

Az EA Sports pontosan tudta, hogy a Sports Interactive fejlesztőinél felhalmozódott iradatlan mennyiségű információnak és tapasztalatnak köszönhetően a vetélytárs a stratégiai szegmensben akkora előnnyel rendelkezik, amelyet rövid távon megoldozni a lehetetlennel egyenlő. Logikus tehát, hogy első lépésként a látványosságot helyezték előtérbe. Egyrészt az adatbázisra egy kellemes és jól kezelhető (az EA véleményem szerint ebből a szempontból a játékipar legjobbjai közé tartozik) felületet „húztak”. Ha csak ennyivel álltak volna elő, egy CM-fan minden valószínűség szerint körberöhögte volna a programot, de elektronikus művésztársaink előhúzták a putnyból a FIFA sorozat lebutított engine-jét is, és bónuszként hozzásapták a játékhoz. Ez viszont már döntési helyzetbe hozott néhány játékost, ugyanis ha valami, akkor ez (a mérkőzések megtekintésének lehetősége) hiányzik a CM-ből. A számításba csak ott csúszik hiba, hogy ha valakit a látvány érdekel, az meglegészik a FIFA sorozatban található menedzselési lehetőségekkel, és nem ül éjt nappallá téve egy menedzserprogram előtt. Persze lehet, hogy nincs igazam, és jövőre már a FAFLM nevével lesz hangos a szakma, de azért nem tennék rá sok pénzt.

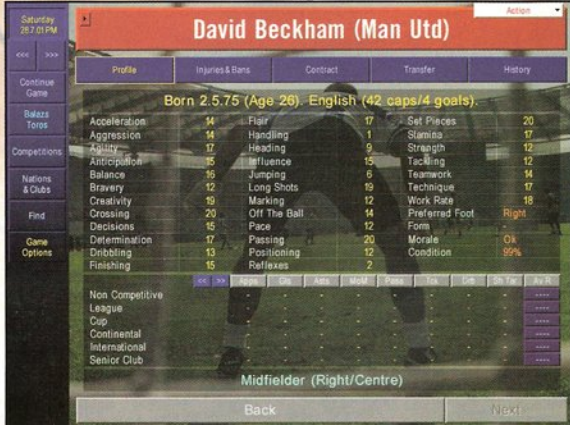
A Sports Interactive helyzete sokkal kellemesebb, mivel ők a csúcsról figyelhetik az eseményeket, és a

konkurencia próbálkozásait. Nagyon nyugodtak lehetnek, mert ebben az évben is csupán egy — ugyan teljes árú — kiegészítőre futotta az erejükből. Ennek az alapja a Championship Manager harmadik epizódja, csupán az adatbázisok bővültek és frissültek, valamint néhány új funkcióval gazdagodott a program. Az alapfelállítás tehát nem változott: válassz magadnak egy csapatot, hozd a játékosokat csúcsoformába, találd meg a győztes taktikát, és gyönyörködj aranylábú fiad játékában a mérkőzésekről kapott leírások segítségével. Ja, és persze birkózz meg a sérülésekkel, az átigazolásokkal, az anyagi problémákkal, a pénzéhes játékosokkal, a sikeréhes vezetőséggel, a bunyóra éhes szurkolókkal, a botránnyra éhes sajtóval, és a legjobb játékosaidra éhes multimilliomos klubokkal. Lesz melő, annyit biztos.

A CM csaknem tökéletes szimuláci-



▲ Forradalmi felállítás



▲ A világ legjobb szélső középpályása



▲ Az utolsó igazi magyar csatár

# Championship MAN SEASON

ója az idei szezonnak. A hatalmas, több mint 100.000 játékos adatai tartalmazó adatbázis szinte teljesen naprakész (azért a Fradiban még a világhírű tüzserész, a búzabomba hatástalanítója az elnök), és ha lennének is olyan igazolások, amelyek „lapzártá” után realizálódtak, akkor sem kell aggódnod. Egyrészt már

letölthető az első nagyobb frissítés a programhoz, másrészt a mellettei adatbázis-kezelő minden ilyen jellegű panaszodat orvosolni tudja.

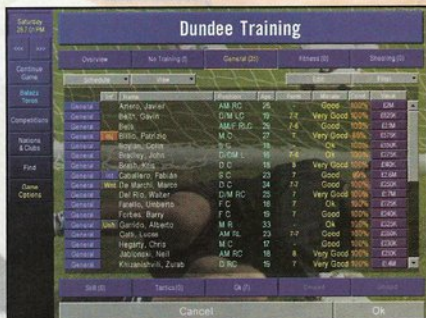
A magyar bajnokság sajnos ismét kimaradt, pedig nem is állunk rosszul azon a szavazáson, amely azt hivatott eldönteni,





hogy mely nemzetek pontvadászatai kapnak helyet a programban. A CM4-be viszont elég jó esélyünk van bekerülni, így ezúton is kérek minden kedves olvasót, hogy ha nem is érdekli a cucc, a megfelelő időben azért nyomjon egy vote-ot a hivatalos honlapon a rajongók kedvéért. Nagyon köszönöm az ő nevükben is.

Alapos vértömlesztésen esett át az átigazolási szabályzat is, amely most tökéletesen megfelel az UEFA-ban jelenleg hatályos előírásoknak. Ezek részletes ismertetésétől most inkább eltekintenk, mivel a CM részletesen



▲ Mindenki kösse fel a tréningjét, mert tréning lesz

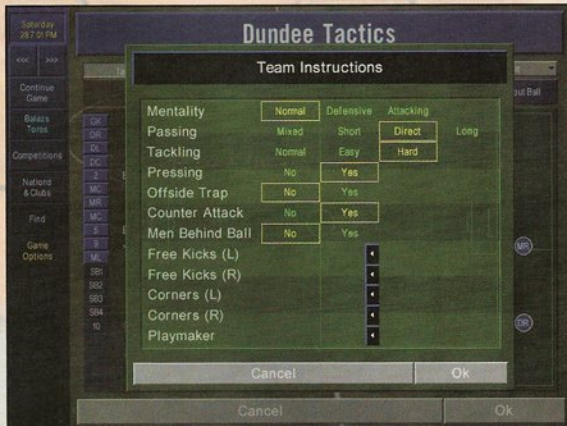
miatt, hogy az első években komoly eséllyel csak a Benjámín vagy a Matuzsálem névre hallgató játékosok megszerzésért szállhatunk harcba.

A CM 01/02-ben nem vagyunk többé némaságra kárthatva. Ha meguntuk azt, hogy a vezetőség csak a sikerek elmaradását kéri rajtunk számon, viszont arra nem hajlandó, hogy kicsit mélyebben a zsebébe nyúljon, küldhetünk ultimátumot, melynek rövid tartalma: „Ha nem adol pénzt, elleszek menve másik focicsapathoz máguskodni.”

Ugyancsak logikus újítás, hogy egy-egy kiállítás után kérésre fordulhatunk a fegyelmi bizottság felé, és kis szerencsével elérhetjük, hogy magáról megfelelőzett játékosunkat ne végezzék ki csak azért, mert a mérkőzés hevében elvágta az ellenfél balfedezetének torkát, hanem megússza egy szimpla életfogytiglával.

Az élethűség kedvéért került bevezetésre az 'attribute masking' névre keresztelt funkció, amely azt a bakit küszöböli ki, hogy azonnal meg tudjuk egy kiszemelt játékos összes tulajdonságát. Mostantól, ha a fülünkbe jut, hogy játszik Magyarországon egy gólerős irányító-középpályás, akkor el kell küldenünk hozzá egy játékosmegfigyelőt (scout), aki hazatérve közli velünk, hogy csak az illés Béla az, és egyrészt még mindig nem fut többet hatszáz méternél egy meccsen, másrészt továbbra is röhög, amikor kihagy egy-egy ordító helyzetet. A játékosmegfigyelők egyébként mostantól a következő ellenfelet is szívesen feltérképezik számunkra. Ezzel — ha jól emlékszem — már a FAPLMBen is találkoztam, és kétségtelenül hasznos, hogy azt ne mondjam, hiánypótló funkcióval lettünk gazdagabbak.

Emellett az idén egy képernyőn hasonlíthatjuk össze két játékos



▲ Kérek egy Tic-Tacot, vagy nem lesz jó a taktika

tulajdonságait, és jegyzeteket is írhatunk egy-egy kedvencünkről. Az újítások száma ennyi, és nem több.

Továbbra sem esett át vértömlesztésen a multiplayer rész, holott ebben a tekintetben a feltörekvő új titánok (például az Alex Ferguson's Player Manager) már felül fogják múlni a nagy öreget.

Akárhogy is nézem, ez ebben a formában keveske 11.000 Forintért. Ha minden jól megy, jövőre már egy teljesen új CM 4 fogja elrabolni időnk nagy részét, így teljesen természetes (?), hogy az Eidos és az SI szeretett volna egy utolsó bőrt lehúzni a jó szolgálatot tett kezelőfelületről és rendszeréről. Nekem azért továbbra is az a véleményem, hogy azok a rajongók, akik meg fogják venni a programot, ennél többet



▲ És ahol játszanak

érdemelnek. U1: Lapzárta érkezett a hír: megjelenése után a CM 01/02 — minden bizonnyal a fent felsorolt „iszonyatos mennyiségű” újításnak köszönhetően — minden idők legjobb fogyó játéka lett a szigetországban. Ja kérem, ha ennyi pénzünk van, akkor tessék. Csak akkor legalább ne csodálkozzunk, ha a játéktejlesztők hülyének néznek mindet.

Bazska

# Championship Manager 01/02

elmagyaráz mindent. Legyen elég annyi, hogy a Bosman-törvény (a lejárt szerződésű játékosok nem lehet lelépési pénzt kérni), és az EU-s jogharmonizációs törekvések (ennek köszönhetjük azt, hogy a Barcelonában talán öt spanyol állampolgárságú játékos szerepel) után most a kis klubok kerültek a figyelem középpontjába, akiket az új rendszer jobban szeretne jutalmazni azoknak a sztároknak a kineveléséért, akik igazi sikereiket már egy sztárszapatban érik el.

Téved, aki azt hiszi, hogy könnyebb dolga lesz, ha egy jó és gazdag csapattal lát neki a játéknak. Ahol ugyanis a nagy pénz van (Bayern, Real, Manchester), ott a vezetőség a bajnokság mellett a BL megnyerését is beilleszti a munkaköri leírásunkba. Ha viszont szeretnénk újrajátszani az Alaves sikertörtéjét, akkor sem válnak könnyű dolgok, mert egy kiscsapatnál a lehetőségeink annyira korlátozottak a folyamatos pénzhány

www.sigames.com

**Eidos/Sports Interactive**  
PII/233 (P133), 64 MB RAM (16 MB RAM)

<b>LÁTVÁNY</b>	5
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	9
<b>SZAVATÓSSÁG</b>	10
<b>ZENE-HANG</b>	4

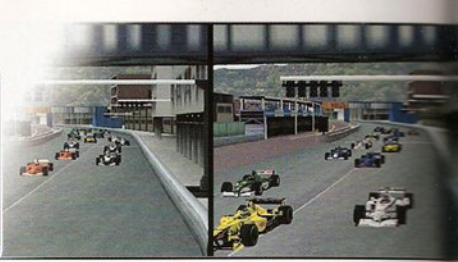
✓ még mindig a legjobb  
✗ -kevés az újítás  
 -addiktív

# 89





# F1 2001



## Mogyoródi mesék

**H**űű... veszélyes a téma! Ugye nem kell mondanom, hogy mennyire érzékeny vizekre, vagy inkább aszfalra tettem a lábam, amikor azt mondom, hogy ez az új F1 2001 erősen meg fogja osztani a játékosokat...

Illetve másképp fogalmazok: csak a játékosok egy specifikus rétegének lesz élvezet játszani, azoknak, akik két nagyon fontos dologgal rendelkeznek. Elsősorban kormánykerékkel és egy jó erős alapgéppel.

Akinek nincs a kettő közül bármelyik komponens, az ne is reménykedjen abban, hogy használható színvonalon tudja élvezni a játékot. És ez kizárólag a játszhatóságról szól.

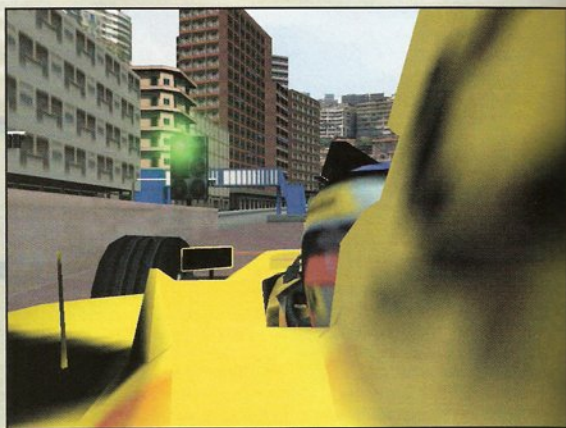
A tesztből (reményeim szerint) kiderül, hogy maga a játék szinte tökéletes, még azt is megkockáztatnám, hogy veria a GP3-at, de csak akkor, ha nem billentyűzettel akarjátok irányítani, minimum 800-as procin 256 MB RAM-mal, nem beszélve a legjobb videokártyáról. Persze azonnal adja magát a kérdés, hogy ilyen lehetőség hány játékosnak van?! Szerencsére nekem akad, de én nem vagyok biz-

tos benne, hogy ti is ennyire problémamentesen juthatok a dolgokhoz, így bevezetöm zárásaként azt mondanám, hogy a GP3 még megúsza, de ha jövőre sikerül kijavítani a hibákat, és az „átlag”-játékosnak is elérhetővé tenni a progit, akkor vége a GP-sorozat dicsőímszainak.

A leginkább érdektelen résszel kezdeném, ami a játék menürendszere. Igazából nem túl fontos: szép és könnyen áttekinthető, megválaszthatjuk karakterünk nemzetiségét is, sőt, miután megmondtuk a gépnek, hogy mi bizony magyarok vagyunk, a versenyzőnk bukósisakján viszont láthatjuk nemzetünk zászlaját, ami szerintem nagy pozitívum azt tekintve, hogy az EA Sports egyéb sportot felvonultató játékaiban olykor-olykor egyszerűen a piros-fehér verziót tekintik magyar zászlónak, a zöldet elfelejtve.

Talán magán a játékon kívül a zeneszerző vonzott leginkább a programban, aki amúgy is komoly helyet foglal el a CD-gyűjteményemben. Ő pedig Chicane. A játék zenei aláfestését Ő csinálta, és ennek megfelelően már ki is írtam CD-re, bár sajnos nem tökéletes a minőség, mégis olyan, amilyet ettől a figurától megszoktunk.

Az információ-áradattal kapcsolatban is „kiváló” minősítést érdemel a menürendszer a játéknak, mert minden csapatról, kocsiról, pályáról egy kel-



lemesen bariton hangzású figura elmondja az infókat, olykor egész használható dolgokat említve. Van a játékban Tutorial-mód is, ahol gyakorolhatok, a híres kétüléses és háromüléses autókban (bár én kételkedem benne, hogy háromüléses lenne az életben, de ki tudja), változatos tesztpályákon, és a versenyzőszektorból megismert utakon. Különböző szakaszokon kell eredményesen végigszárguldoznunk úgy, hogy előtte alaposan figyelembe vettük oktatónk ajánlásait, aki megmutatja, hogy mit is kéne pontosan csinálni. A gyakorlópályákon lámpák jelölik azokat a pontokat, melyeken keresztül kell vezetni, és az ideális ív is fel van festve a pályára. Ha esetleg bármilyen okból kifolyólag elveszítjük uralmunkat a kocsii felett, tanító bácsink azonnal megnyugtat, és visszaveszi a vezést. Erdemes ezt a sulit kijárni, mert alapvetően nehéz a program.

A játék igazi húzóereje a grafikában, és leginkább a gyorsaságában van. Az EA Sports kifejlesztett egy új engine-t, ami olyan új 3D kódot hasz-

nál, amit még autóversenyénél senki sem próbált, és ez olyan szinten mozgatja a játékot, hogy az első három körben nem azért nem tudtok márd kanyarodni, mert nehéz, hanem azért, mert mire észreveszitek, hogy fékezni kéne, már mögöttetek van a kanyar egésze. A játékra egészen jellemző, hogy rengeteget kell dolgozni a versenyek közben.

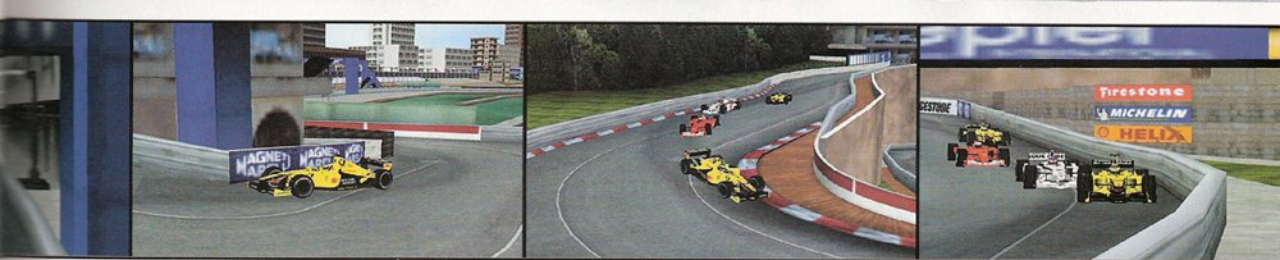
Nem olyan játszhatóság, hogy félvállról véve meg lehetne nyerni a versenyeket. Szinte mindenre figyelni kell, nem elég mindössze 4 gombot nyomkodni.

Térjünk rá akkor az irányításra! Az F1 2001 az egyik legjátszhatóbb játék a piacon, ugyanakkor annyira nehéz, hogy már szinte játszhatatlan. Tudom, tudom... akkor most mit is jelentett ez az előző mondat?! Azt, hogy a segítségke beállításán múlik minden. Úgy is mondhatnám, hogy segítséggel túl könnyű és unalmas, ám ha kikapcsoljuk a segítségkeket, akkor brutálisan nehéz. Mindenki ismeri azokat a ráségítőket, melyek a F1-es játékok 75 százalékában

benne vannak. Eddig azt szokhattuk meg, hogy volt monduk kormányrásegítő, fékráségítő, automata seb-váltó, és monduk kipör-gés gátló. No, ezt felejtjük el, mert ebben a játékban több mint 11 különböző paraméterre segítse-



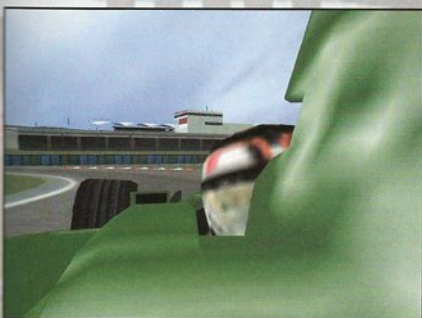




Minden idők legnagyobb F1 győzelme Tazio Nuvolari nevéhez fűződik. Az 1935-ben megrendezésre került, Német Grand Prix 300000 fős hazai közönsége előtt meglepetésszerű győzelmet produkál az Olasz pilóta, jóllehet az általa vezetett Alpha Romeo motorja még a tuningolások ellenére is 100 lóerővel marad el számos opponens gépének teljesítményétől. Ahogy Nuvolari elsőként teljesítette a verseny utolsó körét, „először csak halálos csend volt” — emlékszik vissza egy korabeli újság, a MotorSport tudósítója — „majd 300000 Német torok fülsüketítő morajlása köszöntötte az Olasz pilóta példátlan teljesítményét.” Az eseménynek



tanúja volt Adolf Hitler s Hühlein is — utóbbi olyannyira érzékenyen érintette Nuvolari elképesztő teljesítménye, hogy az előre megírt köszöntő beszédet a győztes s a közönség szeme láttára szaggatta apró darabokra. Nuvolari ezen képtelenül gyermeteg gesztus ellenére is marad az, aki: a korai F1 történelem legnagyobb alakja.



tűnk rá, ráadásul legtöbbjüknél 3 fokozatban. Ez azt jelenti, hogy amíg régen mondjuk a fékrésegítő on/off üzemmódban volt, most ez lehet off/low/high, attól függően, hogy mennyire vagyunk már rutinosak a vezetésben. Ha mindenki, mindent a legerősebbre állít, akkor csak a gázt

izzadni a versenyek alatt. Én csak azt tudom ajánlani, hogy lehetőleg jó sokáig próbálgassátok a belővéseket, és ha megvan egy ideális segítség szint, ahhoz ne is nyúljatok többet. Becsületesebb játékosoknak ez jó 2 napig eltart majd. Nekem hiányzott a játékból a pálya-



bírók és mentősök jelenléte. Az EA emberei úgy döntöttek, hogy a lehető legmodernebb versenymentet viszik a képernyőre, így nem látunk zászlókat, viszont minden rajta van a kocsinkon. Ha a sárga zászló van mondjuk érvényben, beszólnak a fülünkbe és kigyullad a sárga lámpa a kormánykeréken. Ha már a pilótafülkénél tartunk, ez az egyik leglátványosabb, és egyben legjobb pontja a játéknak, mivel itt tényleg minden kocsik különbözik.

Nem egy sablon lett kitalálva a kormányokra — itt a lehető legtöbb infót megszerezve a csapatoktól, a készítők próbáltak úgy programozni, hogy szinte egy az egyben a valós kormányokat nézhessük. Ráadásul a kocsik viselkedésében és úttartásában is alapvető különbségek vannak csapatonként. Például a Minardi-csapat gépjárművel sokkal nehezebb egyenesen menni és dinamikus kanyarodni, mint mondjuk a McLaren istálló száguldó repülővel. Azok kökeményen tapadnak az aszfalthoz. Egyértelműen érezhető a kocsik színvonal és teljesítmény különbsége a játékból, sőt, még azt is megkockáztatom, hogy a pilóták tudása is függ sokszor az éppen aktuális verseny otthonától. Schumi a német nagydíjon sokkal jobban produkált, mint Ausztráliában, míg Eddie Irvine

Jaguárja is gyorsabban száguldott Silverstone-ban, mint a Hungaroringen. Ellenfeleink mesterséges intelligenciája sajnos nem sokat javult az előző

EA-F1-ekhez képest. Még mindig erőszakosak, és néha a gép kicsit rá is segít stabilitás és sebesség szempontjából. Megegyeztem velem, hogy úgy kiszorítottam a kis Schumachert, hogy elvileg már rég a fűvön kellett volna mennie. Mindezt a kanadai pályán a hajtűkanyar előtt. Ennek ellenére a mocsok ugyanúgy tartottak a sebességet 2 kerékkel a fűvön, sőt a végén még meg is előzött külső íven... hehe... vicces volt.

Egyébként minden F1-ranjogó álma egy ilyen játék, de még mindig azt mondom, hogy gondolatok meg, és próbáljátok ki, mert kormánykerék nélkül játszhatatlan, magas gépigényű, arról nem is beszélve, hogy komoly tudást igényel, nem feltétlenül tud vele bárki játszani.

Mondjuk előző mondatom utolsó része pontosan ránk, F1-ranjogókra nem vonatkozik, hiszen mi évek óta újra és újra rávetjük magunkat ezekre a játékokra, abban reménykedve, hogy még élethűbben, még jobb szimulációval élhetjük át a száguldás élményét, és azt kell mondanom, hogy az F1 2001 ebben tökéletesen kielégítő. A legvalóságosabb szimulátor, amit valaha készítettek ebből a sportból, mind grafikailag, mind tartalmilag, igazából a felhőtlen élvezet útjában csak a tudás, a gép, és a kormánykerék hiánya állhat.

-aDaM-

Electronic Arts / EA Sports  
www.ea.com

PIII 1000 (PIII 800), 256 MB RAM (256 MB RAM), D3D

LÁTÁNY JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	10

✓ -a legélethűbb  
-legszebb

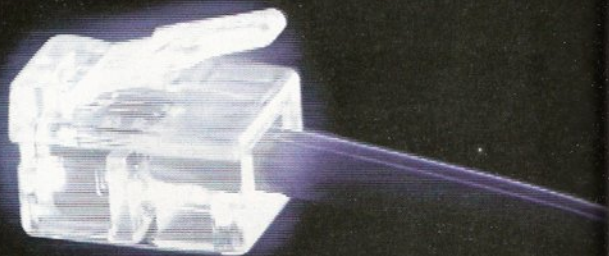
X -magas gépigény

**92**



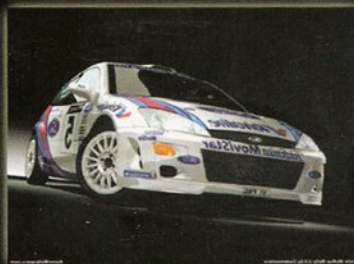
# Internet és játékhálózat

- 16 nagyteljesítményű számítógép
- 19" monitorok
- 768kb/s internet sebesség
- Pentium4 processzor, 1600MHz
- GeForce2 grafikus kártya 64MB
- Percenkénti számlázás (8Ft/perc)
- Asztalfoglalás telefonon lehetséges.



Várjuk baráti körök és klubok  
jelentkezését hálózati játékra!  
Hosszabb időtartamnál egyedi áron!

**ACOMP**  
POLUS CENTER





# KARÁCSONYI SZUPERÁRAK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1600MHz
- 256MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangk.

**169.900 Ft**

- Intel Pentium4 1800MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! hangk.

**199.900 Ft**

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

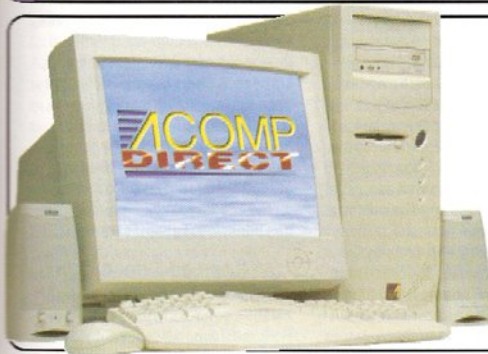
XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videokártyát építettük bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- GeForce2 MX200 32MB
- 54x CD-ROM

**99.900 Ft**

- Intel Celeron 1100MHz
- 384MB SDRAM
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT
- 12x DVD meghajtó

**129.900 Ft**



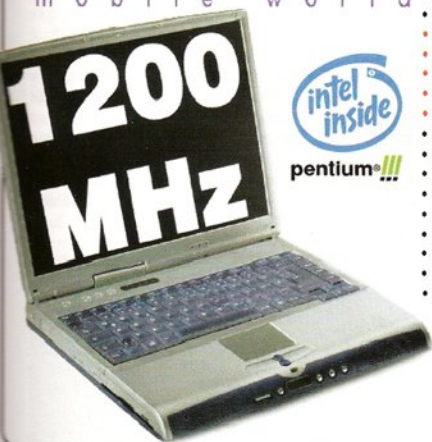
BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 766MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SIS630 videokártya
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

**74.900 Ft**

BASE

**GERICOM**  
mobile world



- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- TV-OUT (PCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 306mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

**299.900 Ft**

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 900MHz
- S3 SAVAGE IX 16MB VGA
- 6GB merevlemez
- 128MB SDRAM

**349.900 Ft**

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz
- S3 SAVAGE IX 16MB VGA
- 15GB merevlemez
- 256MB SDRAM

**439.900 Ft**

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- ATI RADEON 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM



SUPERSONIC 2

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA  
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.  
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

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

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

Faxbank: 2-333-666/1477##

**ACOMP**

Számítástechnika





# LOKALIZÁLT JÁTÉKOK

Tervei kell készítenem, megelőit ezt

**K**is hazánk maroknyi szoftver forgalmazója az általuk kínált termékek magyarított verzióival jelentkezik. Több szempontból is üdvözlendő kezdeményezés ez: a magyarítások bővülő kínálatát látván esély mutatkozik, hogy további kiadók is csatlakoznak, míg a magyar piac által kínált termékek anyanyelvi hozzáférhetősége hosszú távon a piac presztízsének is javára válhat. Kérdés, vajon érez-e majd, érezhet-e ingerenciát az egyszerű játékos, hogy az angol nyelvű eredeti helyett a magyar nyelvű kommunikáló verziót emelje le a boltok — hogy is mondják? — polcairól. Alanti eszmefuttatásunk a jelen idő szerint frissnek mondható magyarítások alapvető színvonalát vizsgálván óhajt segítségét nyújtani a választáshoz.



## Pearl Harbor — Az Égi Háború

Az Asylum gyártotta, Travelbox Hungária Kft. által forgalmazott ügyeségi játék összetettsége s színvonalá ugyan nem mutat túl a netről ingyenesen letölthető Teletubbies s

Chicken klónok báján, mi most mégis a termék magyarítására koncentrálnak figyelmünket. Nos: az érdemi játék közben, mely során egy monumentális géppályát mozgatván kíméljük s lödözük a kifeszített PCX textúra egén lézengő japán vadászokra, anyanyelvünk sok szerephez — nem jut. De még annyihoz sem, lévén magyarítás ide-oda: a játék közbeni kezelőfelület minden egyes komponense angol nyelven ad tájékoztatást: Time Left, Points,

megfelelés miatt maradtak fordítás nélkül." Értjük, Nézzük akkor, hol is bujkál a magyar nyelv. Egyszer láthatjuk őt a főmenüben, s persze az almenük is — úgymond — magyar nyelven vannak. Az egész program legérdekesebb s legeredetibb szolgáltatása pár korabeli rádiódás, valamint a Pearl Harbori csapást kommentáló Rooseveltt Elnök beszéde. Ezek, mint az sejtethető, az eredeti angol nyelven kerülnek prezentálásra, ámde: ha már magyarításról van szó, úgy illenék venni a fáradságot a feliratozás elkészítésére. Ez nem történt meg. A Pearl Harborra a koronát Akarki Úr teszi fel, aki a bejelentkező videó során elregéli a játék kerettörténetét. Jellegtelen, orgánum-mentes orrhangja — mintha csak egy amatőr diktáfonfelvétel hallanánk — egyértelműen alkalmatlanná teszi ezen feladatra, érthetetlen, hogy a termék forgalmazóinak ez nem tűnt fel. Összességében nivón aluli játékról, átlag alatti színvonal jegyében fogant magyarításról beszélhetünk.

Ez nem is csoda: egy a végtelékig ikon és menüvezérelt darab egyes feliratait, az épületek meghatározásait s utasítások tömegeit fordítani le — idő, s nem elképzeltettség kérdése. A Nagy Olajüzletről sokat ezen túl nem mondhatunk — a már keltezősekor is jócskán túlhaladott játék magyarítása mindenkinél megelégedésre válhat. Az eredeti mű ismerőinek, s az azzal most ismerkedőknek egyaránt. Átlagos játék, jó magyarítással.



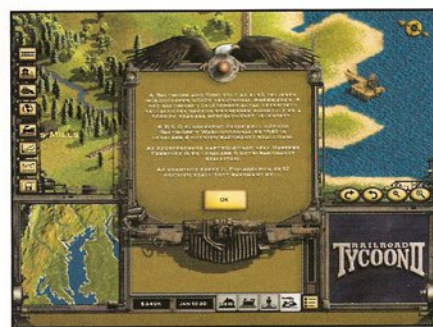
Damage, Gun Heat. Mint az a termék dobozának kibontását követően előpattanó szórólap elővasása után kikristályosodik, idézem: „Ezen szavak a program nemzetközi standard-jéhez való

## Railroad Tycoon II

A Comgame 576 Kft. EVM sorozatának gondozásában megjelent Railroad Tycoon II magyarításáért a kultikus program rajongói felelnek. A magyar nyelven kommunikáló verzió bárki számára hozzáférhető, aki az EVM termékepalettát bemutató [www.evm.hu](http://www.evm.hu) címen elérhető site-ról nem rest lerángatni a 11 megás patch-et. Noha a Railroad Tycoon magyarított változata nem hat ki az élőszóban prezentált szövegre szekre, a játék tulajdonképpeni mozgatórugót jelentő, temérdek ikon, panel, kezelőfelület minden komponense magyar nyelven kommunikál a játékosal. A fordítás keltezési háttérkörülményei ellenére is a kínálat kiforrottabb darabjai közé tartozik

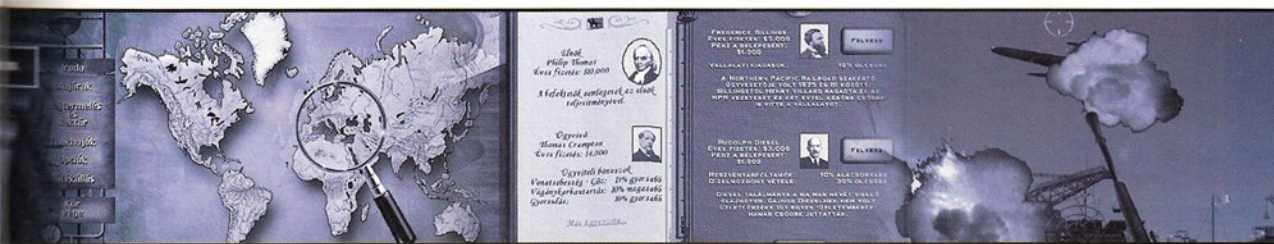
## Oil Tycoon — A Nagy Olajüzlet

Az ugyancsak a Travelbox Hungária Kft. által forgalmazott Oil Tycoon magyarításával minden rendben van.



— negatívumok tekintetében pár történelmi vonatkozású információ nyomokban iskolás fogalmazás módját, illetve a világtérképet illető magyarítások mellőzését említhetjük meg — ezek azonban vajmi keveset rontanak a darab élvezhetőségén. A magyarítás





készítői szívesen látják a játékos-társadalom észrevételeit a [dunee@freemail.hu](mailto:dunee@freemail.hu) e-mail címen. Kitűnő játék, jó magyarítás.

## Europa Universalis – Hit, Hatalom, Gazdagság

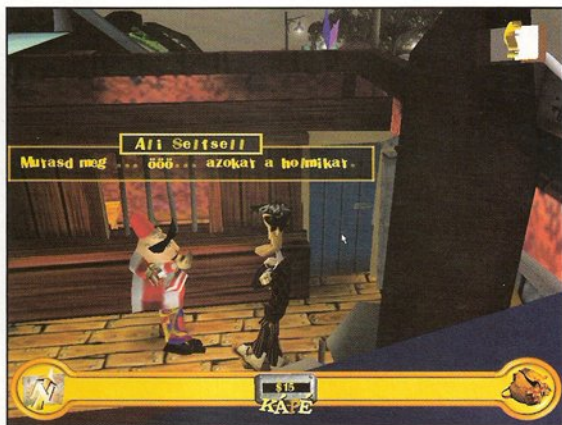
Újabb fordítás a

Travelbox Hungária Kft-től. Korunk egyik főbb hardcore stratégiájának magyarításánál rengeteg hibát követtek el a fordítók. Először is, a darab magáz. Az, hogy a magyarított operációs rendszerek magáznak, az még csak-csak — ám a szórakoztató informátika szemelvényeinek aligha válhat javára, ha a jóval közvetlenebb tegeződési formula mellőzése mellett voksolnak. Az Europa Universalis fordítása ezen túl is hatalmas falat lehetett mind fordítóknak, mind grafikusoknak. Hiába is van szó kereskedelmi forgalomba kerülő fordításról, a készítőik eltekintettek a térkép magyarításától. Így, a térképen Kelet-Poroszországot továbbra is az Eastern Prussia felirat szignózza — s persze ugyanez érvényes a térkép más szegleteivel kapcsolatban is. Ennél komolyabb baj, hogy a darab monumentális helység-adatbázisának ragozott formáit a fordítók nem készítették el. Az üzeneablakok információtartalma így eképpen hangzik: „A seregünk Kurland — ban/ben támadás érte Lengyel Kir. — böl/böl.” Készséggel elhiszem, hogy embert próbáló feladat lehet egy ilyen volumenű programot emészthető formában szabni át anyanyelvi formák szerint. Ám az efféle, már-már a jó ízlés határait



súroló megoldások a fordítók minden kétséget kizáróan példás igyekezetére ellenére sem mutatnak meggyőző képet. Ha még sikerült volna a modell — de nem sikerült. A program gyarkorta keveri a ragokat is, így pl.: „Királyi Házasság Török Bir. — val/vel.” Megemlítenőd a kézikönyv is, mely valószínűsíthetően 130 oldalas terjedelme végett — a fordító már baromira unhatta a banánt — szintén nem tartozik a legszínvonalasabb fordítások közé. Idézek is egy mondatot, hirtelen: „A harci fegyelem fontos a csaták során. Amennyiben egy harcászati egység vagy flotta fegyelmének szintje a nullára csökken a csaták során, akkor az egység el fogja veszíteni a csatát.” Szóismétlés, szóismétlés hátán. Nem állíthatjuk, hogy egy kézikönyv olvasásakor a natív információkon túl bármi másra is szükségünk lenne, ám a használat mégis nyugodtabb, ha az olvasott sorok valamiféle stílusir kiforrottságot is képesek felmutatni. Egyébiránt a kézikönyvben szerepeltetett fotók az eredeti angol verzióról készültek — jóllehet a kiadvány szerkesztője siet ezért elnézést kérni.

A játék alaphangulatát sajnálatos módon itt is a Pearl Harborból megismert Akáki Úr igeikszik megteremteni — sikerkvóciense itt is



a nullához tart — s ez, tekintettel az eredeti Europa Universalis dörgő, öblös férfibasszusára, szinte már közröhej tárgyává teheti a magyarított verzió bejelentkezését. Kitűnő játék, s — tekintettel a játékvilág változatlanságára, a sápasztó ragszerkezetekre — összességében átlag alatti magyarítás.

## The Sting! – A Nagy Balhé

A közelmúlt során keltezett Sting magyarításáért felelős Dynamic Systems Hungary Kft. áldásos módon már jóval komolyabban veszi a prezentációt. Is. Tőlük már a videóké átszabására is tellett — szemben az Oil Tycoonban belavírozó Oil Tycoon felirattal, itt a Nagy Balhé logo jelent-



kezik be a videó végén — s a szinkronhangokat sem dilettáns, utacáról berángatolt szerencsétlenteckre, ám a magyar szinkronpaletta legjellegesebb képviselői közé tartozó lényekre bízták. Szénási Kata, Kristóf Tibor, Tarján Péter, valamint a főhőst, Matt Tuckert megismerésit Juhász György megszokednek róla, hogy az itt prezentált videók során nem fogjuk szégyellni, hogy ez egy magyarítás. Sőt. A játék mind írott dialógusok, mind mondat szerkezetek, mind segédanyagok tekintetében remek munka. A Sting fordító nem egyszerű nyersfordítást közölnek —ők már nem átalolták az eredeti verzióban ábrázolt szereplők személyiségét is becsempészni a sorok közé. Lásd screenshot, Kétes Arc: „Óóó...izzé...mutasd azokat az őőő...holmikat.” Nagy kár, hogy játék közben csak feliratkozás útján kommunikálnak a karakterek. Összességében kitűnő játékról, s hozzá méltó, kitűnő magyarításról beszélhetünk.



Gyalog Zoltán



# Kult Játékok

## INCREIBLE MACHINE

### A sarki zöldséges is ezt nyomja

**É**vekkel, bár, ha jobban belegondolok, már majdnem egy teljes évtizednyivel ezelőtt látogatába mentünk családommal egy kedves ismerősünkhöz... Talán mondanom sem kell, az esetek többségében a familia legifjabb tagja ilyenkor szórnyen unja magát, alig várja, hogy otthon legyen, és azt csinálhasson, amit akar. Másfelől, ott, a vendégségben volt egy — akkoriban még kuriózumnak számító — gép, és amikor alanyunk végre rátapadhatott a monitorra, akkor már vége is szakadt a külvilágnak. Az immáron egyáltalán nem unatkozó páciensünk orra előtt vibrált az a valami, amit kevésbé szakavatott egyének akár játéknak is nevezhettek. Ezt most kiegészíteném egy varázslatos szóval: kultusz...

Mert az, amit akkor láttam és éreztem, leírhatatlan élményként maradt meg bennem örökre. Észre sem vettem, hogy mennyire telik az idő, és hogy már haza kellene mennünk, kerülendő a vendégszeretettel való visszaélést. Házigazdánk pedig feleletlen ámuldozott, hogy meddig eljutottam, itt még ő sem járt... © Egy szó, mint száz: belegabalyodtam a hihetetlen gépezetbe.

#### The Incredible Machine

[www.sierra.com](http://www.sierra.com)

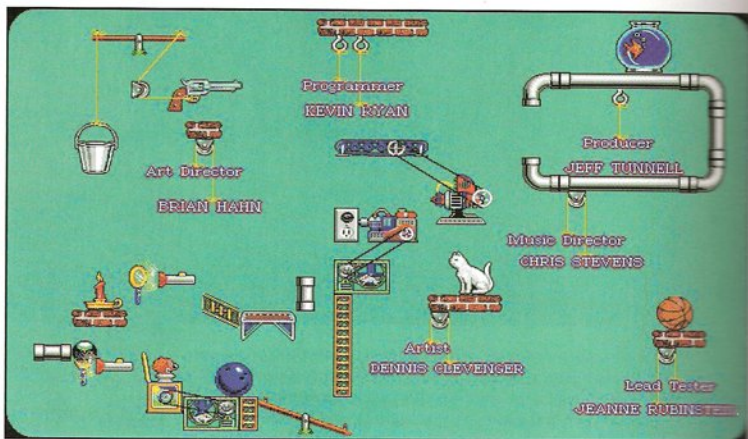
A játék 1992-ben jelent meg a Sierra gondozásában, s azóta is töretlen népszerűségnek örvend; valljuk meg: ez nem kis teljesítmény. Immáron több reinkarnációt is megélt (legutóbb tavaly tért vissza ölelő karjainkba), mégis legelső bemutatkozása maradt mindaddig a legnépszerűbb. Hogy mi a titka? Az ötlet, kérem, csupán ennyi elégséges feltétel hozzá!

Adott egy játéktér és rengeteg, különböző operációkra alkalmas pályaelem; ez utóbbiakat

kombinálva kell egy célratörő, épp az aktuális feladathoz végrehajtott szerkezetet megalkotnunk. Imádom a bonyolult megfogalmazásokat, de aki rápillant egy képre, máris tudni fogja, miről beszélünk, és nem kétséges, elkezd előkotorni

valamely rejtett zugbó a saját példányát. Akinek még nincsen, nos, ne habozzon, gépelje be egy "kereső-motorba" a címet, bizonyosan megtalálja a logikai játékok eme gyöngyszemét!

Már maga az intro is előrevetíti az egész játék hangulatát, apró kis műtyörök tömkelege szorgoskodik azon, hogy minden egyes szövegdarabka a megfelelő helyre kerüljön. Nagyjából és egészében hasonló dolgunk lesz nekünk is: mindent a megfelelő helyre rakni ahhoz, hogy a hön áhitott célt elérjük. Meggyújtani egy gyertyát, kirepíteni a tekegolyót a képernyőről, egyre megy; mindahányszor furfangosnak, és egyben precíznek is kell lennünk, hogy a megfelelő hatást érhesük el. A lehető legjobb pozícióba helyezni a gumiasztalokat, megfelelő sorrendben összekötni a fogaskerekeket és fűtőszalagokat az egérmeghajtású motorral; ez az, ami felejthetetlen élményt nyújt mindenki számára! Leckéztessük meg a majmokat, tekerjük csak meg azt a szobabiciklit! Kisérjük odvukba az



egereket, helyezzünk üldöző macskákat az útjukba! Törjük össze Bob, a hal akváriumát a rugós bohóc segítségével!

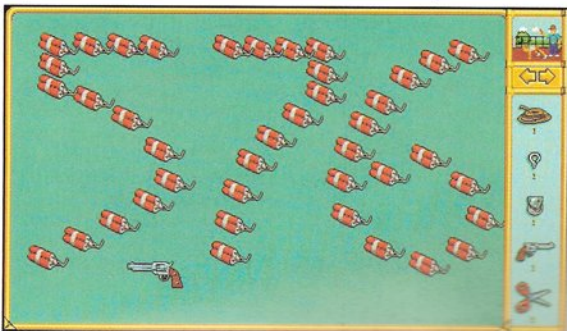
Irányítsunk! Amit elég egyszerű megtanulni, lévén ez kívül-belül egy egeres játék. Inkább a menüvezérlésről essék szó, amilyen vizsgálódásunk tárgyánál ugyancsak nem okozott különösebb gondot. Mielőtt a főmenüből kiválasztjuk a Play opciót, láthatjuk a jobb oldalsó ablakcskában mindazt, ami az elkövetkezőkben ránk vár: egy preview-t a feladatról. Alatta tekinthetjük meg célunkat, amit beteljesítve továbbléphetünk.

Érdeemes megjegyezni, hogy a főmenübe mindig vissza tudunk lépni a jobb egérgombbal (persze az escape is működik, de így mégiscsak elegánsabb). Ha még inkább kinyitjuk a szemszöveget, megpillantunk jobbra egy állandó, függőleges csíkot; ezt minden esetben láthatjuk. Legfelső traktusában van az indító-kép, mellyel a félig- illetve egészen kész masinákat tesztelhetjük. Megfigyelhetjük, mi hogyan működik, vagy hova esik egy

adott labda. Ez alatt található az adott feladathoz használható darabok listája, melyet szükség esetén a nyílakkal „lapozhatunk”.

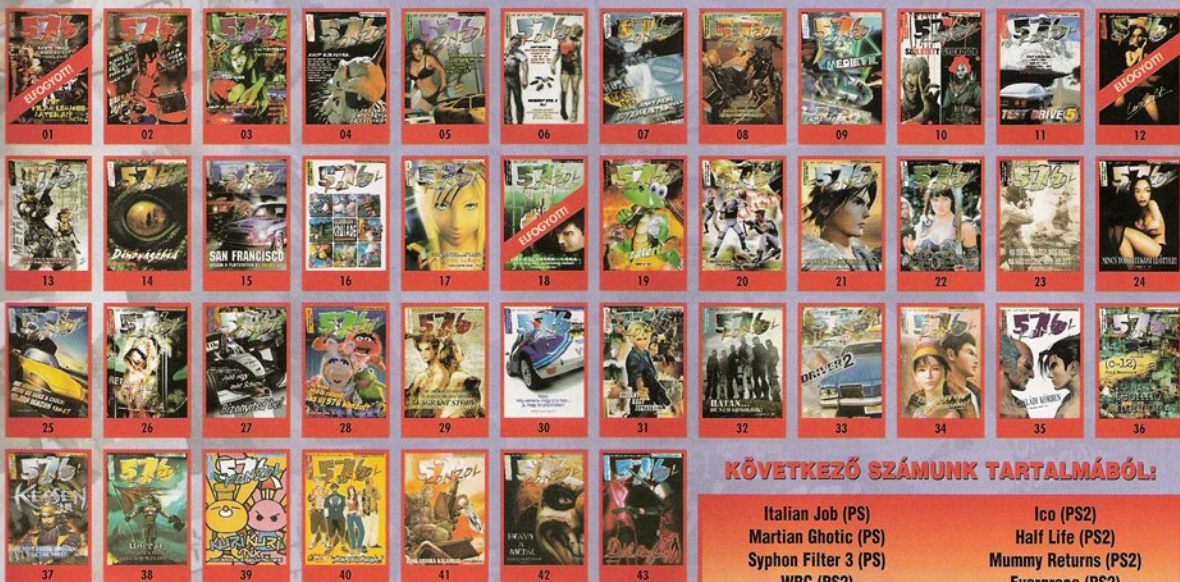
De nem minden gyerekjáték ami! Vannak olyan rejtvények, amelyekhez csak hosszas fejtorés után vagyunk képesek megoldani. Ahogyan haladunk előre a játékban, egyre nehezebb és furfangosabb, néha becsapó kérdések jönnek elő a pályák szerkesztőjének legsötétebb agytekervényeiből. Nem mind annyira egyszerű, vagyis nem mindig kell az a temérdek felhalmozott tárgy, mint hiszünk; néha elegendő egy jó ötlet.

Nem is szaporítom tovább a szavakat, annál is inkább, mivel semmit nem tudok hozzátenni magához a tényleges játékelményhez; ez az a játék, amit kivétel nélkül mindenki kell, hogy próbáljon, akár szereti a logikai játékokat, akár nem. Véleményem szerint kétféle ember él a világban: aki szereti a TIM-et, és aki csak fogja.





# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



## KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

Italian Job (PS)  
 Martian Gothic (PS)  
 Syphon Filter 3 (PS)  
 WRC (PS2)  
 Dark Cloud (PS2)  
 Thunder Hawk (PS2)  
 F1 2001 (PS2)

Ico (PS2)  
 Half Life (PS2)  
 Mummy Returns (PS2)  
 Evergrace (PS2)  
 Lotus (PS2)  
 Shenmue 2 (DC)  
 Castlevania (GBA)

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?

# 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!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed  
 (pontosan és olvashatóan!)  
 Kérlek ne feledd az irányítószámot!

Neved és címed  
 (pontosan és olvashatóan!)  
 Kérlek ne feledd az irányítószámot!

Megrendelt újság(ok) felsorolása,  
 ill. 1 éves előfizetéskor a  
 kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

62931306 105 71

62931306 <105> <71>

62931306 105 71

62931306 <105> <71>



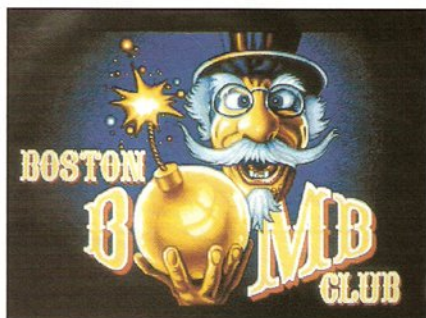
# Visszatekintő

...tök. Az ACTIVISION programozói...  
 ...szerűvé kívánták tenni munkájuk...  
 ...zert telis-tele tették a bemutatott kép...  
 ...ez hasonló „átvezető” jelenetekkel...  
 ...rintén az ELECTRONIC ARTS K...  
 ...YBERFIGHT nevű csodá...  
 ...ármészter...  
 ...egy...  
 ...zuper...  
 ...prokna...  
 ...tobd be egy hatalmas...  
 ...nébá...  
 ...kés az örület! A program...

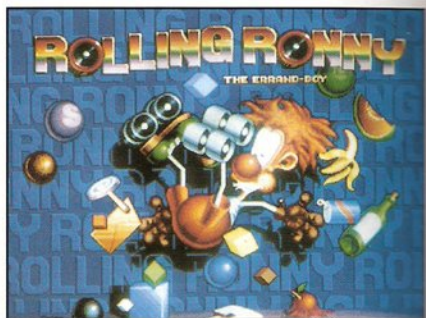
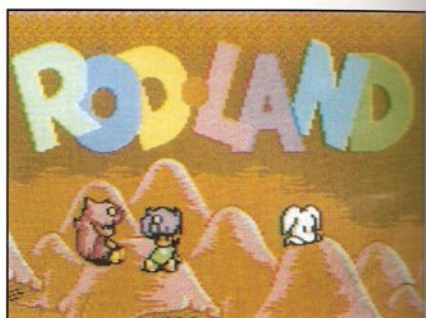
Islands második része, a **PARASOL STARS** Japánban már játékautomata formájában létezik, de nemsokára a számítógép tulajdonosok is gyűjthetik majd. Az első rész briliáns konverziója: a Graftgold készítette, a PS programozói gárdája egyelőre ismeretlen (Amiga, C-64). A nemrégiben megjelent

## 1991. november

Újsághordónak lenni cseppet sem veszélytelen foglalatosság — derül ki az immár számos implementációt megért, Paperboy címre keresztelt alapvetésből. S noha Paperboynek 1991 novemberében híre-hamva sem volt, a kérdéses hónap megörvendeztetett minket Ronnyval. **Rolling Ronny**, fajtájára nézve: görkorcso-lyával szerelt csomag/levélkézbésítő szakember. Az Amigára debütált mű máig is a korai platformjátékok legkiforrottabb darabjai közé tartozik, mely még a **Rodland**dél egyidejű megjelenése ellenére sem merült feledésbe. Ez nem kis szó: a Rodland főszereplőinek személyében ugyanis oly illusztris arcokat köszönthettünk, mint a Giana nővérek. Az eredeti, Giana Sisters néven futó, C64-es kultjáték manganyuszikái mind a Jő Öregen, mind Amigán sikerrel produkálnak szerfelett szórakoztató megújulást, sőt: a Rodland révén elsőként mutatkozik be a C64 alapú kooperatív játékmód is. Az agyával történő kooperációs készségre egyébiránt minden olyan lénynek is szüksége lehet, aki tucatsni, robbanásra kész bombával, valamint a kioltásukra használatos vizesvödörökkel találja szembe magát. Ezen, érdektelennek aligha mondható alapötlet nyújtja a **Boston Bomb Club** néven debütált Amiga mű esszen-ciáját, mely a hardverre készült logikai játékok egyik szórakoztatóbb darabjaként mutatkozott be. A címképernyő roppant-mód célzatos. Ha szívesen meg-



terveznéd álmaid nénijét, héderét, gépjárművét, úgy semmiképpen sem célszerű a mind Amigára, mind C64-re megjelent **3D Contraction Kit** képességeire hagyatkoznod, lévén annak lehetőségeit a kor már alaposan túlhaladta. Az ismertető elolvasása ezzel együtt is kötelező anyag mindenki számára, aki fogékonysággal viseltek a 3D modellezés mélységei iránt — az említett szerkesztő a ma használatos modellezőprogramok ősenek fogható fel, s mint ilyen, mindmáig érdekesnek mondható. Tervezni persze nem csak házakat, nőket, avagy autókat lehet: tervezhetünk egy könnyed kis sétát Metro City lepukkant negyedeiben is, főpolgármesteri minőségünkben. Van ez a nagydarab ember, Mike Hagggar. Hózentrógeres kertészgatyája okán mondjuk mi már '91-ben szem-beröhögtük, ám mikor megláttuk, mennyire fel lehet őt pipásítani egy szem leánya elrablásával, hangos tapssal adóztunk Mr. Hagggar Utcai Harcos mülta előtt. Van még, aki nem tudja, miről beszélnek?! Ejnye, Pistike! Letérdelsz szépen a kukoricára, és százszor elrebe-ged: "A Final Fight minden idők leg-klaszikusabb scrollozás beat'em-up-jai közé tartozik!" A diktafont pedig teed le, te kis



hamis! Szóval, **Final Fight** — avagy, hogyan lehet félholtra verni Metro City komplett gengster-felhozatalát három karakterrel. A darabnak aktuálitást ad, hogy megjelenése az új generációs Gameboyra is várható.

Gameboy: hordozható, a korai kvarcjátékokra emlékeztető szórakoztató szerkezet, mely megunhatatlan voltáról a különböző játékokat tároló memóriakártyák számtalan fajtája, valamint ezek alappéppel való kompatibilitása keszeskedik. Más. Ki ne emlékezne az Incubationre? Kit érdekel... számunkra fontos az, hogy a Battle Isle sorozat negyedik epizódjaként bemutatott sci-fi rémlátomás is elindult valahonnan. Hogy pontosak legyünk, a **Battle Isle** éppen e hónap derekán ünnepli keltezésének tizedik évfordulóját. A kérdéses számban tömör áttekin-tés olvasható a sorozat első, autentikus epizódjáról. A stratégia kedvelőinek kiemelten javallott az Amigára kelte-zett **Robin Hood** tanulmányása is — a kor "kevinkösztnér" Robin Hood láza nem hagyta hidegen a Millenium programozóit, akik egy, a banális téma jellegéhez képest kifejezetten érde-kesnek mondható darabbal álltak elő. A sherwood-i erdő hercegének mindennapjaiba ezúttal afféle Populus-szemszögből nyerhettünk bepillantást, mely során fontosabb célkitűzéseinket a rajtaütések megtervezése, lebonyo-ltása, s persze az eltulajdonított javak közjőért való felhasználása jelentette. A játék grafikája érdekes módon még ma is megehető. Némi stratégiai érzék azoknak is elkél majd, akik a hónap

legjelesebb tengeralattjáró szimulató-rával szeretnének — legalábbis — köszönőviszonyba kerülni. A Silent Service jelenkori megújításáról napja-inkban is hallani lehet, míg a sorozat második epizódjáról — mely a **Silent Service II** címet viseli — kimerítő részletességű leírás olvasható a tárgyal-t szám oldalain. Nem mehetünk el szó nélkül minden idők egyik legkétsé-gesebb motorszimulátora mellett sem, mely a **The Cycles** néven borzolta mind a C64, mind az Amiga tulajdó-nosok idegeit. A darab minden kelie-mesebb Amiga emulátor csomagban ott figyel, úgyhogy nem marad más hátra, mint megtapasztalni azt. Feltét-len figyelmet érdemel egy **Rise of the Dragon** névre keresztelt Dynamix Adventure, mely a poszt-apokaliptikus Los Angeles ólén hív minket büntől s fegyverpogástól terhes kalando-zásra, ha pedig kedvünk támad lökni egyet két kill között — vegyük elő a **Jimmy White's Whirlwind Snooker**, mely az Amigára keltezett, dákö és gömb alapú programok legszívnona-lasabb képviselője. A borítón: domi-náns Giana nővérek, háttérben a közeljövőben esedékes Zoo Tycoon nonkonformnak nyilvánított statis-táival.



Gyalog Zoltán







# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre  
(1389 Bp. Pf.:132)

annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot,  
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget  
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba ird be  
a kért lapok megjelenési számát.

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

**\*A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**

Megrendelt újság(ok)  
ára + postaköltség  
összege

Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Kérlek ne feledd az irányítószámot!

ÖSSZEGET  
A feladó neve és címe  
A feladó adatait kérjük a hátoldalon is feltüntetni.  
BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY  
ÖSSZEGET  
A feladó neve és címe  
A feladó adatait kérjük a hátoldalon is feltüntetni.  
Címzett  
COMGAME "576" Kft  
1389 Bp., Pf.: 132  
62931306 105 71  
<45>  
Címzett  
COMGAME "576" Kft  
1389 Bp., Pf.: 132  
62931306 <105> <71>

NEM KERESTE  
NEM FOGADTA EL  
CÍM ELÉGTELEN  
CÍMZETT ISMERTELEN  
CÍMZETT ISMERS TLEEN  
HELYRE KÖLTÖZÖTT  
MEGHALT  
Kérjük, ide ne írj és ne bolygassz!  
Feladó  
A külszolgálatok igénybevétele  
lehetőségei és azok jelölése  
EXP TV SK EXPRESSZ  
EXP X SK TÉRTÍVEVÉNYES  
EXP X X SK TÉRTÍVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE  
EXP X X SK EXPRESSZ TÉRTÍVEVÉNYES  
EXP X X SK EXPRESSZ TÉRTÍVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Kérlek ne feledd az irányítószámot!

Megrendelt újság(ok) felsorolása  
pl.: 96/4, 99/2 stb.

Az 576 KByte  
**1990-1999-es**  
számai  
100, Ft/db  
(+ postaköltség\*)

**2000-es**  
számai  
150, Ft/db  
(+ postaköltség\*)

**2001-es**  
számai eredeti áron  
796,- Ft/db  
(+postaköltség)

megvásárolhatók  
boltjainkban vagy a  
megrendelhetők csomagküldő  
szolgáltatunktól  
(1389 Budapest, Pf.: 132)

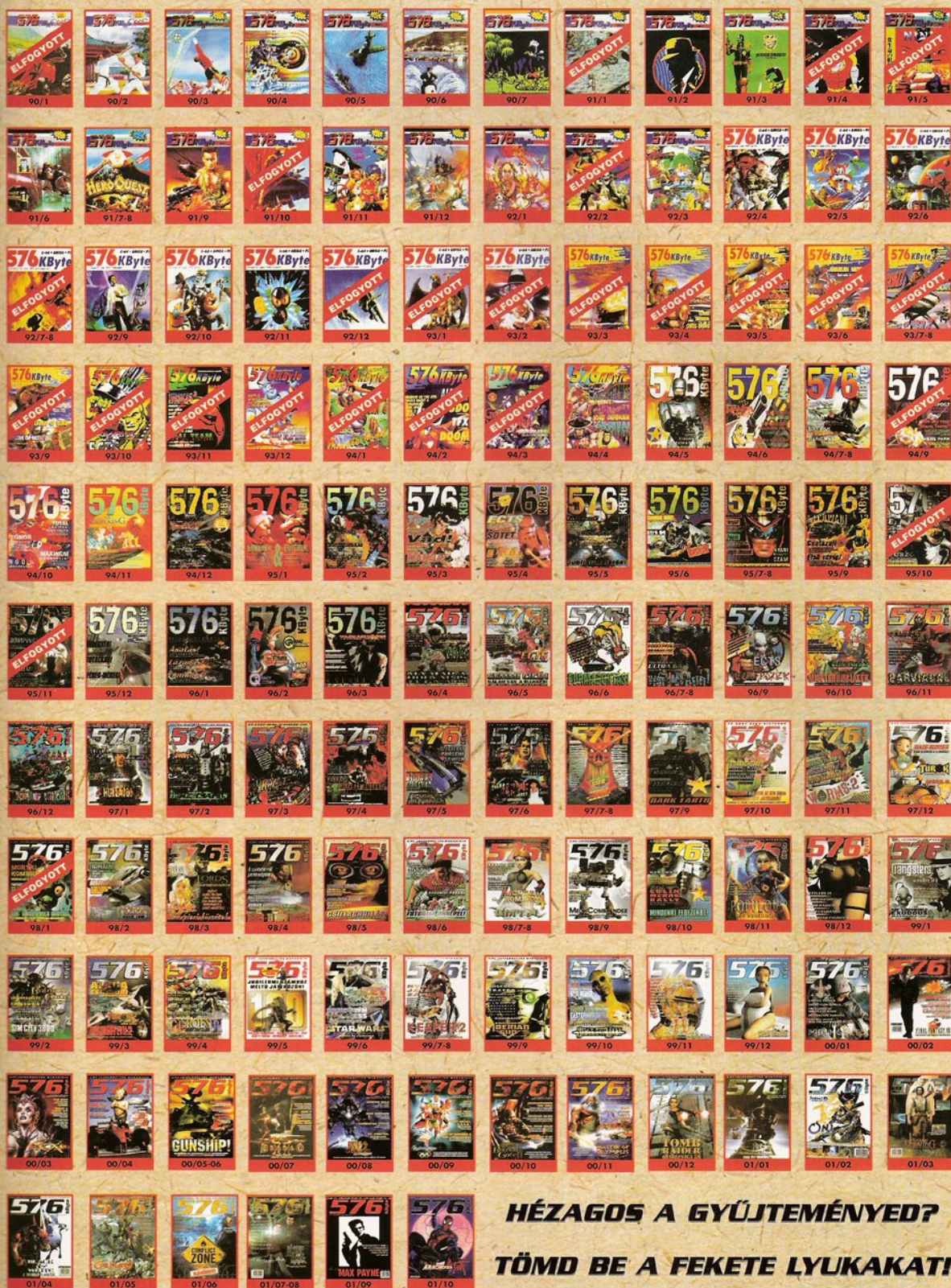
**\* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64.-	21	580.-	41	620
2	89.-	22	580.-	42	620
3	229.-	23	580.-	43	620
4	229.-	24	580.-	44	620
5	229.-	25	580.-	45	620
6	229.-	26	580.-	46	620
7	229.-	27	580.-	47	620
8	540.-	28	580.-	48	620
9	540.-	29	580.-	49	620
10	540.-	30	580.-	50	620
11	540.-	31	580.-	51	620
12	540.-	32	580.-	52	620
13	540.-	33	580.-	53	620
14	540.-	34	580.-	54	620
15	540.-	35	580.-	55	620
16	540.-	36	580.-	56	620
17	540.-	37	580.-	57	620
18	540.-	38	580.-	58	620
19	540.-	39	580.-	59	620
20	540.-	40	580.-	60	620

Akciónk a készletek erejéig tart!



# TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?  
TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## Monopoly Tycoon

Spóroljunk:

Megnyerhetsz egy aukciót kevés pénzzel a következőképpen: Indíts el egy árverést, és amint betöltődik, gyorsan válts át az "auction screen save your game" menüpontra. Ezután lépj ki a játékból, és töltsd vissza az így elmentett állást. Az idő 99%-ánál, minden gépi ellenfél át fogja adni neked a nála lévő cuccokat, a legalacsonyabb áron.

Megapolitan bonus menet: Játssz végig minden kört valamilyen karakterrel. Miután befejeződött a sorozat, kezdj egy új játszmat és építs egy "Megapolitan"-t. Ebben a menetben, már 200 millió dollárod lesz az építésre, és nem kell az ellenfelek engedélye, hogy felépíthess a saját városod.

## Paris-Dakar Rally

A játékban lévő valamennyi autót használhatod, ha a nevednek a "ILUMBER JACK"-et írod be.

## Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Készíts egy fájlt "cheats.txt" néven a játék "data" könyvtárban. Noked máris van egy "fps" számláló a játékban. Nyomd meg a numerikus [+] billentyűt és a csapatod tapasztalati pontot kap.

Cheatek "Single Player Game" módra: (Ezek a cheatek az életereő és a "basic 6 stats" módosítására jók)

1. Miután készítettél egy csapatot, indíts egy új játékot és készíts egy mentést, vagy adj egy új karaktert meglévőhöz, és úgy ments egyet.
2. Nyisd meg a mentett játékot (.sav) egy hex editor programmal. (Notepad nem jó!)
3. ASCII kereső módban keresd meg a karaktered.
4. Életereő (Health): Például, ha 10/10 az életereő ezt fogod látni: 0a 00 00 00 0a  
A két 0a hex kódot bármekkora

számra átírhatsz, de ne feledd hex-re átszámolni!

5. "Six basic stat"  
Ha a te állásod például 13, 12, 13, 12, 14, 10 akkor ezt fogod látni 0d 0c 0d 0c 0e 0a és átírhatsz bármire, de ne lépd túl, a "race & class" limited.

## Stronghold

Indítsd el a játékot "Strong debug"-al

A következő billentyű kombinációkkal aktiválhatod a cheat módokat:

- [ALT]+[B]  
— kicseréli az ellenséges épületek erejét 1-re
- [ALT]+[F]  
— kicseréli az ellenséges épületek erejét 10-re
- [ALT]+[C]  
— kicserél minden karaktert
- [ALT]+[K]  
— megsemmisül egy ellenséges erőd
- [ALT]+[P]  
— a karakterek egy szinttel feljebb lépnek
- [ALT]+[Z]  
— gyorsan megsemmisíti az ellenséges csoportot
- [ALT]+[G]  
— megsemmisül a legfontosabb erőd
- [ALT]+[S]  
— kicseréli az évszámot
- [ALT]+[M]  
— ezt nehogy kipróbáld...

## Zoo Tycoon

Tipp:

A [ctrl+d] megnyomásával átválthatasz fejlesztő módba. A képernyő jobb felső sarkában megjelenik egy kicsi "x". Ha rákattintasz erre az "x"-re kapsz valamennyi pénzt amiből néhány plusz dolgot megvehetsz.

Hex cheatek:

1. Ez csak kötetlen módban működik, kézikönyv helyett, neked kell szerkeszteni az scnXX.scn nevű fájlt, ahol az XX a "scenario" számát jelenti, amelyek a scenario.zip-ben található. Mielőtt

bármit is átírsz a fájlban, készítsél róla biztonsági másolatot.  
2. Nyisd meg a config.zip fájlt, és keresd meg benne az economy.cfg fájlt. Ezt nyisd meg a "Notepad"-al és keresd meg benne a következő sort: cash=50000. Írd be a helyére azt az összeget, amennyire szükséged van és mentsd el a fájlt.

Triceratops:

Az adataid között, ha szerepel a „Cretaceous Corral”, akkor lesz az állatkertedben egy Triceratops.

Unicorn:

Az adataid között, ha szerepel a „Xanadu”, akkor lesz az állatkertedben egy Unikornis.

Még egy kis trükk:

1. Nyisd meg a "config.ztd" fájlt a winzip-el.
3. Keresd meg az "economy.cfg"-t a notepad-al.
3. Keresd meg a "cZooDooRecyclingAmount" sort, és cseréld ki a számot akármire. Ez a szám adja meg a havi profit mennyiséget, amit állandóan kapsz. Alap esetben, ez 8-12 havonta.
4. Keresd meg a "cKeeperCost" aminek az értéke 800. Ez az összeg az állatkerted havi fenntartási költsége. Ha ezt a számot átírod, a költségeidet tudod drámaian lecsökkenteni.
5. Ha neked sok pénz hiányzik a játék indulásához, a "zoo.ini" fájlban a notepad-al keresd meg a "MSMaxCash" sort. Az itt álló összeget cseréld ki bármekkora, és akár néhány millióval is kezdheted a játékot.

343123113234

Diamond Factory  
223121134212

Melt Down  
343211114323

The Getaway  
243113133324

## Operation Flashpoint

1. A [bal shift] nyomva tartása mellett nyomd meg a numerikus [-] gombot a beállító képernyőn. Engedd el a billentyűket, és beírhatod a megfelelő kódokat.

A "Main menu"-ben  
**champaign**  
Minden küldetés játszható

A "During game"-ban  
**savegame**  
Mentí a játékot

**end mission**  
A küldetés vége

2. Indítsd el a játékot, és valamelyik pályát, majd írd be vakon: iwillbetheone és sérthetetlen leszél

3. A "champaign" második szintjén, mikor a tiszt azt kiabálja: "go go go!" azonnal pötyögj be: moreammo és teljes lesz a lőszer készleted

Végtelen lőszer (hex cheat):  
Keresd meg a "weapons.cfg" fájlt, amit a ...\\Users\\NAME\\Saved\\Campaigns\\1985\\ vagy a ...\\Users\\NAME\\Saved\\Missions\\01TakeTheCar\\ könyvtárban találsz. Mielőtt bármit is átírsz a fájlban, feltétlenül készítsd róla biztonsági másolatot!!!  
Az itt látható sorokban átírhatsz a lőszer mennyiségét, fegyverosztályonként.

```
class Magazine3
{
type="M16";
ammo=30.000000;
reload=0.133733;
id=352.000000;
};
class Magazine4
{
type="HandGrenade";
```

## Hugo - Black Diamond Fever

Pályakódok

Palm Beach  
Ide nem kell

Old Kiku Trail  
313323111134

Diamond Cavern  
143221231142

Supply Line  
423211131134

Oil Rig





ammo=1.000000;  
reload=1.215374;  
id=353.000000;  
};

4. Bonusz pálya:  
Miután megnyerted a játékot,  
(megsemmisítetted a játékos  
scud-ot és megölted Guba-t) nézd  
végig a "credits" képernyőket. Ha  
végig futott teljesen indítsd el egy  
"scene"-t és a fekete passzal  
menj oda Dave telefonjához. Kérj  
egy repülést a Cessna-val az  
Everon repülőtérré, és vegyél fel  
a gépre minden szereplőt, akikkel  
játszani akarsz, és tedd ki őket egy  
kocsmánál.

## Spider-Man

**FUNKYTWN**  
"Toon Spidey"

**STICKMAN**  
"Stick Spidey"

**CLUBNOIR**  
"Ben Reilly" ruha

**ADMNTIUM**  
Sebezhetetlenség

**UATUSEES**  
Mi lesz a harc vége

**RGSGLRLY**  
Karakternéző

**CINEMA**  
Mozi néző

**FANBOY**  
Komikus öltözékek

**MME WEB**  
Szintválasztás

**KIRBYFAN**  
A játék komikus képei

**ROBERTSON**  
Történetnéző

**SM LVIII**  
Gyors öltözék csere

**MRWATSON**  
"Peter Parker" ruha

**KICK ME**  
"Amazing Bag Man" ruha

**XILRTRNS**  
"Scarlet Spider" ruha

**SYNOPTIC**  
"Spidey Unlimited" ruha

**TRISNTNL**  
"Captain Universe" ruha

**MIGUELOH**  
"spidey 2099" ruha

**SECRWAR**  
"symbiote spidey" ruha

**RULUR**  
"J James Jewett" ruha

**EGOTRIP**  
Lüktető fej

**GLANDS**  
Végtelen fonál

**LEANEST**  
Everything

**WEAKNESS**  
Teljes életerő

**LEANEST**  
Minden eredeti lesz

## Zeus - Master of Olympus

Játék közben nyomd meg a  
[Ctrl][Alt][C] billentyűket, és ird be:

**Delian Treasury**  
Kapsz 1000 pénzt

**Ambrosia**  
Küldetés megnyerése

**Fireballs from Heaven**  
Egy tűzgolyó söpör végig a  
képernyőn

**Bovine and Arrows**  
A lövésztornyok teheneket lőnek a  
nyílveszűk helyett

**Cheese Puff**  
A tehenészek egész sajtokkal  
dobálóznak

## Championship Manager Season 01/02

Kattints rá az egérrel egy játékosra,  
és válaszd az "Action" gombot, majd

a "Set Nickname" opciót, és ird be a  
következő nevek közül valamelyiket.

**Oliver Collyer**  
**Paul Collyer**  
**Paul Norman**  
**Kevin Turner**  
**Marc Duffy**  
**Svein Kvernoey**  
**Mark Woodger**

Kattints az "OK"-ra és válaszd  
újból az "Action gombot, utána a  
"Request Coach Report" menüben  
válassz egy edzőt, majd kattints  
a "Confirm"-ra, és a lehető  
legrészletesebb jelentést kapod a  
választott játékosról.

(Ez a funkció működik a demóban  
és a teljes verziójú játékban is)

Codename - Outbreak

A játék könyvtárában nyisd meg a  
[team.ini] fájlt egy  
szövegszerkesztővel. A  
csapatagok minden tulajdonságát  
beállíthatod benne. (Rank,  
Experience, Speed, Reaction)

## Alien Blast

Cheat aktiválása:  
Először dupla kattintás a bal  
nyílra, majd dupla kattintás a jobb  
nyílra, majd a tűzgombra, és a  
kattintás az exit-re. Egy üzenet  
fog felbukkanni egy dobozban, és  
egy új gomb a "Done" szóval.  
A dobozba beírhatod a következő  
kódokat, majd kattints a "Done"  
gombra

**iamgod!**  
Sok pénzed és lőszered lesz.

**ammogod**  
Sok lőszered lesz.

**hilevel**  
Az utolsó szintre ugrasz

**points**  
Sok pontod lesz.

**slowman**  
Az idegenek nagyon lassan fognak  
mozogni.

**fastman**  
Az idegenek ismét gyorsak

lesznek, mint alaphelyzetben.

**yougirl**  
Minden idegen nőnemű lesz.

**bigboss**  
Az idegenek jó nagyok lesznek

**minime**  
Az idegenek ismét normál  
mértűek lesznek

## Mars Taxi

Pötyögd le ezeket a betűsorokat  
játék közben:

**ZEROGEEKICKSASSHUHHUUHU**  
**HHUH**  
Gravitáció kikapcsolása

**GAME OVER**  
Menj aludni, de ne feledd az űrt!

**TROUBLEWITHYOURINNEREAR**  
Gravitáció visszakapcsolása

**MICHAELCANENTERTHISLI**  
**NEINFIVESECONDCANYOU**  
Az ütközések letiltása, és általános  
segítség. (pontszámnövelés, több  
hajód lesz, stb.)

**EJECT**  
Kidobja az utasod, és jön egy, aki  
többet fizet a fuvarért.

**COMEONEVERYBODYFREE**  
**BEERFORALLOFYOU**  
Ha a tárgyak túlságosan szűrősek.

**MICHAELDIDANYONEEVERTELLYA**  
**THATBLACKHOLESHAVEALMOST**  
**NOEFFECTATALL**  
Lesz egy erős fekete lyuk.

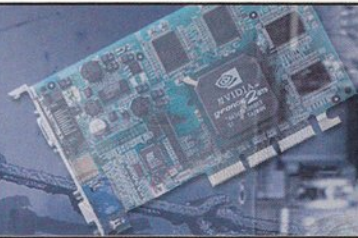
**MAJORENGINEMALFUNCTION**  
**ONMARS**  
Ne ird be, ha a Marson vagy!)

**ISTHISACHEAT**  
Egyszerű kérdés, egyszerű válasz.

**GETTHOSEFREAKSOUTTAMY**  
**FACETHEYBOREMENOEND**  
Nagyobb lesz a bevételed az  
utasoktól

**THISCRATEISAWKWARDIDENTER**  
**AREALLONLINETOGETA**  
**BETTERONE**  
Neked lesz a legjobb hajód





## Titan processzorhűtők

**L**egtöbben közülünk sohasem hallottak még a Titan hűtőbordáiról, pedig nem új cégről van szó. A Titan Computer Co Ltd. Főhadszállása a legnépszerűbbnek számító Globalwinhez hasonlóan Taiwanon van, és azért nem hallottunk rólok eddig, mert nem nagyon terjeszkedtek Európá ezen kis szegletében. Valójában a legnagyobb nevű hűtők — például a Thermaltake, az Alpha, vagy a Swiftech — mind elkerülik kis hazánkat, talán azért, mert túl drágák a mizebünkhez viszonyítva, vagy talán, mert nem túl nagy kapacitású cégek. De a híruk az interneten jóval megelőzik őket.

A hűtőknek sosem volt túl változatos formavilága. Majdnem mindegyik ugyanarra az elvre épül. Egészen két-három évvel ezelőtől nem is foglalkoztak tudományos alapon történő tervezéssel. Igaz nem is volt rá szükség, hiszen az első igazán komolyan melegező processzor a Pentium Pro volt, de ez sem az átlagos felhasználónak készült. A mai CPU csodák kb. 30-40 millió tranzisztort tartalmaznak és tipustól függően, 30-80 Watt körüli áramot vesznek fel, aminek a legnagyobb részét hővé alakítják át. Nem csoda hát, ha a hűtőgyártás egyre nagyobb üzletet jelent.

Mitől is jó egy hűtő? A kérdés nem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik. Sok feltételnek kell megfelelnie egy bordának, amit nem is olyan régen még nem nagyon vettek figyelembe a tervezők. Itt van például az egyik legfontosabb szempont, az aerodinamika. Lehetőségeink eléggé korlátozottak a légszállítás terén, mivel nem fér el egy sugárhajtómű a számítógéphez, ezért a bordákat úgy kellene kialakítani, hogy a levegő a létező legkevesebb akadályba ütközvén, nagy sebességgel haladhasson, és úgy hagyja el a bordát, hogy közben a létező legnagyobb felülettel érintkezve a legnagyobb hőmennyiséget távolítsa el. (huh ezt nevezem barokk körmondat-

nak. ©) Ehhez jönnek még olyan apró szempontok, mint hogy legyen az egész könnyű, csendes, jól rögzíthető. De ezek olyan szempontok, amiket általában feláldoznak a gyártók a teljesítmény érdekében.

A Titan cég néhány teljesen újszerű, szokatlan formájú hűtővel állt elő, ezek azon kevés termékek közé tartoznak, amelyeknél figyelembe vették a fenti szempontokat.

### Socket A / FC-PGA hűtők

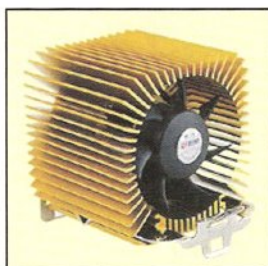
Az első és legkülönlegesebb darab a **Majesty Twins** — leginkább egy kis gázturbinára hasonlít. Érdekesége, hogy két ventilátor van rajta egymás mögött, melyek egymást segítve igen nagy sebességgel mozgatják a levegőt a bordák között, így nem csoda, hogy nem túl nagy mérete ellenére ennek a hűtőnek a legjobb a hatásfoka. A két kis ventilátor 5000-es fordulatszámon szív, de még így is jóval halkabbak, mint a Globalwin FOP 32 ventilátora.

A processzorra felfekvő felület elég kicsi ezen a bordán (vigyázni kell a felhelyezéssel), és számomra érthetetlen módon elég durva a kidolgozottsága, tehát egy kis polírozás ráfér.

Ez a modell létezik Pentium 4 (socket 478) kompatibilis változatban is.

A **Majesty Superstar** hasonló elven alapszik, mint az előző versenyző. Ez méretében nagyobb (így a hőleadó felület is), és csak egy darab ventilátora van, az viszont nagyobb, mint a Majesty Twins-é. Így a teljesítményük közel megegyezik.

A **TTC-D5T** típus sem hasonlít az eddig megszokottakhoz. Végre valamelyik mérnök felfedezte, hogy ha nagyobb ventilátort raknak a hűtőre, akkor az kisebb fordulatszámon is ugyanazt a teljesítményt hozza mint kisebb társai. Ezen a bordán egy óriási 8 centiméter átmérőjű ventilátor van és a 3000-es percenkénti fordulatszámunk köszönhetően alig van



hangja. További ötletes újítás, hogy ezen a ventilátoron egy beépített riasztó található, ami éles hanggal jelez, ha valami oknál fogva leáll. Elég sok processzor halálát okozták már tönkrement ventilátorok, akik rajt már így annak tudom jövelesni. Extrának számít, hogy szinte tökéletes minőségű csiszolt felülete van, ami nagyban segíti a hűtőadást, és, hogy kapunk mellé egy kis tubus zúspaszttal is. Ezzel körülbelül 2-3 Celsius fokkal hidegebb lesz a CPU, mint a hagyományos szilikos hővezető pasztával.

Ennek a típusnak egyedül a rögzítésével volt némi fennakadás, ugyanis olyan hatalmas méretű a ventilátora, hogy le kellett csavarozni a bordáról ahhoz, hogy fel tudjam rakni a CPU-ra.

A **TTC-D3T** már egy alacsonyabb árú hűtő, de aki nem akar óriási teljesítményű processzort magának, annak tökéletesen megfelel. 1 GigaHerz feletti processzoroknál nem tanácsolnám. Ennek a bordának is megvan az a negatív érdekessége, hogy feltűnően jó minőségű a megmunkálása minden oldalról, de ott, ahol a legfontosabb lenne, ahol a CPU-maggal érintkezik, ott igen egyenetlen a felülete. Ezzel együtt nem egy rossz darab.

### Pentium 4 hűtők

A Titan palettáján természetesen egy nagyobb hangsúlyt vannak jelen a Pentium 4-hez készült hűtők is. Egyik

legújabb modelljük, a **TTC-W2T** már a socket 478-as tokozáshoz készült. Ez a típus már nem annyira formabontó, mint eddigi társai, de a teljesítményre, és a minőségre itt sem lehet panaszunk. Vastag 6 mm-es talpa optimális hőelosztást biztosít, hőleadó felülete hatalmas, és az egész olyan sima, és fényes, mintha lekrómozták volna.

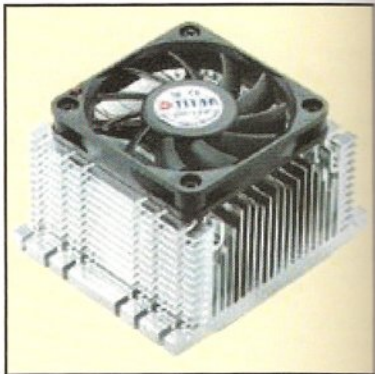
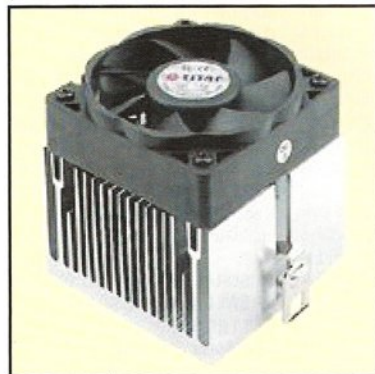
Ehhez a tipushoz is jár egy kis fecskendőnyi ezüst hővezető paszta. A ventilátora nem túl erős, de viszonylag halk.

Említést kell még tennünk a már kihalóban lévő socket 428-as tokozású Pentium 4 sorozathoz szánt hűtőről is. A **TTC-W1TB** típusú hűtő egy teljesen átlagos tervezésű darab, jó nagy, egyszerű, megbízható, a kidolgozása ugyan nem első osztályú, de aki nem akarja tuningolni a gépét, annak egy viszonylag olcsó alternatíva lehet.

Mindenkinek merem ajánlani ezeket a termékeket, mert jól látszik, hogy ez a cég nem csak a hagyományos jól bevált dolgokat másolja, hanem áldoz a kutatásokra — és meg is meri valósítani azokat.

atilla

A Titan termékekről további információ szerezhető a **Rutin 2000 Kft.**-től a **320-4642** telefonszámon, vagy a [www.rutin2000.hu](http://www.rutin2000.hu) webcimen





# VIDEONET KFT



## AZ ELSŐ MAGYAR TÉKAHÁLÓZAT

Bp. XIX. Hunyadi 87.  
információ: 348-0335; 348-0336

### NYEREMÉNYJÁTÉK A VIDEONETTEL!

Nézz meg és nyerjen! Ha jól válaszol kérdéseinkre, megnyerheti az összesen **50.000 Ft** értékű utalvány egyikét, amit a **VIDEONET** bármely üzletében beválthat!

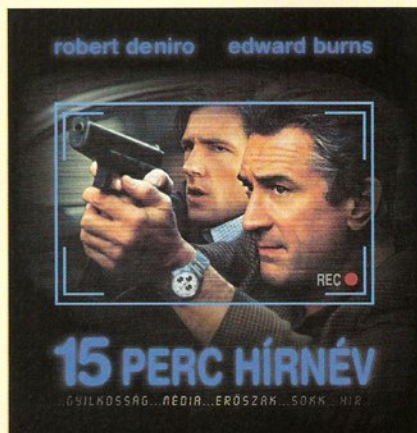
VideoNet beváltóhelyek Budapestén			Országos beváltóhelyek		
II.	Varázs Garázs Videománia	Törökveszi út 3. b Rózsakert üzletközpont	Sam's Dad Pásztorvideo	Páskomliget 10. Vezér út 74.	Galla video Tatabánya
III.	Miami Vice Fókusz téka Oscar Oscar	Himző u. 2. Huszti út 17. Madzsar J. u. 5. Váradi u. 19.	Ha-Na Video premier M&P	Kassai tér 10. Kerepesi út 104. Fogarasi út 62b.	Galla video Tatabánya
IV.	Eektromobil Opti 2000 Csipet Gmk	Pálya u. 19a. Dunakeszi u. 11. Árpád u. 15-17.	XV. Éva Boltja Fókusz téka Film-Hit	Fő u. 25. Csömöri út 90. Vasutas telep u. 5.	Horizont Kecskemét
V.	Odeon	Kossuth u. 18.	XVII. Miami Vice Törpi Videotéka Jupiter	Pesti út 60. Pesti út 152. Flamingó u. 19.	Well video Jászapati Jászkisér
VI.	Pásztorvideo Videománia	Izabella u. 68b. Andrásy u. 33.	XVIII. Video Net téka Lako-tel	Ózdi út 16. Szabó E. 32. Zengő u. 16.	Gigant video Sopron
VII.	Fantázia Fókusz téka Színes video Színes video	Erzsébet krt. 56. Wesselényi u. 54. Thököly u. 7. Dohány u. 46. Práter u. 59. Corvin köz 1.	XIX. Ha-Na Prince téka XXI. Jámin 99. XXII. Opti 2000	Rákóczi F. út 87. Leányka u. 3.	Gigant video Sopron
VIII.	Lux téka Odeon				Gigant video Sopron
IX.	Euro Angéls Lux téka	Csont út 1. Újhegyi sétány 3-5.			Alfred Hitchcock Pásztor video
X.	Multimix	Bocskai út 23.			Téka Sopron
XI.	Primateka Multimix	Jakubinusok tere 4b. Lékai tér			Pásztor video Téka
XII.	1001. Video Video premier Fókusz téka Odeon	Pannónia u. 95. Párkány u. 23. Róbert krt. 40-42. Hollán Ernő u. 7. Pannónia u. 13.			Viking Szabék
XIII.	Ha-Na Well video Well video	Adria sétány 6/1. Róna u. 143. Erzsébet királyné 75b.			Óregek-Fiatalok Háza Ózd
					Óregek-Fiatalok Háza Ózd
					SOSO VIDEO Pomáz
					Videootéka Dunakeszi
					Mágika Dunakeszi
					Mágus video Gyál
					Videootéka Szeghalom
					Hefi Százhalombatta
					Elektromobil Törökbálint
					Elektromobil Pomáz
					Plántéka Hévíz
					Plánvideo Keszthely
					Plánvideo Gyenesdiás
					Video Fórum Székesfehérvár
					Video Fórum Székesfehérvár
					Video Fórum Székesfehérvár
					Videootéka Balassagyarmat
					Videoobox Monor
					Gál Itp. 707b. Dózsakert 56. Arany J. u. 3. István K. út 3. Fő út 40. Teleki Pál pavilionsor Fűdi stny. 6. Rákóczi F. 1. Könyves K. u. 2. Fő u. 39. Fő u. 91. Vörösmarty M. u. 57. Rákóczi u. 2a. Mányi u. 61. Balyki T. út 15a. Nemzetőr út 15. Mikszáth 4P Széchenyi u. 6a. Kossuth L. u. 2a. Barátság út 14. Vakkbottán u. Nap u. 41. Jedlik Á. U. 15. Munkácsy M. u. Hunyadi J. U. 7. Dr. Babócsay u. 6. Bercsényi M. 9. Liget Plaza Tolnai u. 28. József A. u. 3-5. Kelemen u. 91. Bajcsy u. 8. Kossuth L. u. 77.

#### A játék kérdései:

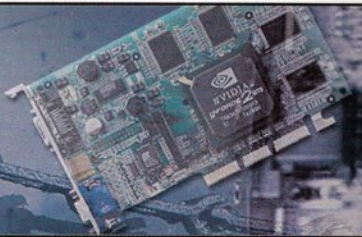
1. „A jövőben mindenki híres lehet 15 percre”  
- Kitől származik az idézet?
2. Milyen nemzetiségű az Emil Slovak-ot alakító színész?
3. Hányszor kapott Oscar-díjat Robert De Niro?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon kérjük az 576 KByte szerkesztőségébe eljuttani, pontos névvel, címmel ellátva! Kérjük, a válasz mellett tüntesse fel, melyik beváltóhelyen kívánja értékesíteni nyereményét!

Beküldési határidő: 2001. december 3.







## Még pár sor a hűtőkről...

Az előző Cikkben nem véletlenül hangsúlyoztam, ki mennyiszor a felület minőségének fontosságát. A mai processzorok magja, mint tudjuk, körülbelül egy 1x1 centiméteres lapka.

Ezen a kis felületen kell elvezetni azt a 30-80 Wattnyi hőt, amit a CPU termel, és ez nem kis feladat. Ahhoz, hogy jól működjön, biztosítani kell a lehető legtökéletesebb kontaktust a CPU és a hűtőborda között.

A legtöbb gyártó úgy gondolja, hogy az átlag felhasználó nem ért annyira a számítógéphez, hogy ilyen apróságokkal foglalkozzon, ezért a hűtők aljára egy speciális hővezető műanyag lapkát raknak, ami biztosítja az optimális kontaktust a hűtő és a processzor között. Erről a hővezető műanyagról annyit, hogy elég rossz hővezető, és leginkább a rágógumira hasonlít.

Sokan panaszkodnak, hogy megvették a vadonatúj 6-7-8 ezer forintos hűtőjüket, és még azzal sem tudják 50-60 fok alatt tartani a processzor hőmérsékletét.

Ilyen esetekre próbálják ki a következőket. Szedjük le a hűtőt, és ha találnak az alján valami szétkenődött rózsaszín ragacsot, aminek a másik fele a vadiúj Thunderbird magja köré van égvé, azt próbálják meg acetonos pamut ronggyal szépen ledörzsölni. Tisztítsák meg a processzor környékét is az anyagtól, majd ezután menjenek el bármelyik számítástechnikai boltba és vegyennek hővezető pasztát (kb. 200 Ft).

Vékonyan kenjék be a hűtő tisztá alját, és egy cseppet a CPU-ra is lehet tenni. Hangsúlyozom, hogy csak egy cseppet, attól nem lesz jobb a gép, hogy nem sajnáljuk tőle a zsírt! Nem úgy, mint nagyapám jó öreg Riga motorja Isten nyugosztalja... mármint a motort.

Aki nem szeret félmunkát végezni az (még hővezető paszta felvitelétől)

vegve elő a festésből megmaradt 600-as és 2000-es polirozópapírt, rögzítse le egy sík üveg vagy márványlapra, és rakja rá a hűtőbordát, majd nyolcas alakzatot leírva csiszolja tükörsimára a felületet. Ezzel a művelettel is nyerhetünk 3-4 fokot.

A hűtők felalkalmazása még a gyakorlottabbaknak is nagy odafigyelést igényel, mert a Coppermine, Duron, Thunderbird processzorokat igen könnyen megölhetjük, ha egy kicsit is féltudatosan szorítjuk rá a hűtőt. Ha valamit elrontottunk, akkor először finom kis recsegést hallunk,

akkor szedjük ki a processzort a foglalatából és... tegyünk bele egy másikat, az előzőt pedig a bal vállunk felett bátran dobjuk át, mert a lesarkozott, összetört processzorokra sajnos nem érvényes a garancia... Ez ellen sajnos nincs biztos módszer, de sokat segíthet, ha beszerzünk egy CuSpacert. (Ez egy műanyag, vagy fém távtartó lapka, amit a processzorra kell helyezni a hűtő felhelyezése előtt).

## Optikai tuning II

Elég sokan érdeklődtek a téma iránt, úgyhogy megpróbálom folytatni, és egy kicsit jobban belemenni a részletekbe.

A legnagyobb probléma az volt, hogy sokan szeretnék kicsinósítani a számítógépüket, de a gyakorlati tapasztalat hiánya miatt nem mertek belevágni a jó pár ezer forintos házikó feltranszformálásába / lefestésébe.

Hogy mégiscsak jussanak valamire céljuk elérése érdekében, egy köztes megoldást tanácsolnék, amiben az a

jó, hogy ha nem teszük a végeredmény, a dolog visszaállítható eredeti állapotába.

Persze, mint minden nagy ötlet, ez sem tölem származik © Menjünk el a legközelebbi Obi vagy Baumax áruházba, és vegyünk műanyag öntapadós tapétát. Ez most így elég gagyinak hang-



zik, belátom... Először én is furcsán néztem, de akkora a választék különböző mintákból, hogy érdemes körülnézni még annak is, aki festésre szánta el magát, mert ilyen szín-harmóniakat elég nehéz egy flakon sprayből elővarázsolni, hacsak nem vagy graffity mester.

A felhelyezés is rém egyszerű, egyetlen hátránya van, hogy csak az oldalakat, illetve a tetőt lehet szépen megcsinálni — a műanyag előlapra sajnos nem lehet gyűrődésmentesen felragasztani.

## Logó festés vágás

Ha igényesen szeretnénk valamit rápingálni a gép oldalára — például egy Counter-Strike, Unreal, esetleg

Quake logót —, akkor először is keresnünk kell egy viszonylag nagyfelbontású képet az adott ábráról. Legegyszerűbb töltés közben Alt+Print Screen billentyűkombóval csinálni egy screenshotot, majd kiléptetés, keresünk egy képszerkesztő programot, és Paste as New Image menüt felkutatva kimásoljuk a vágólappal. A lehető legnagyobb méretben kinyomtatjuk, és egy szikével kivágjuk a peremek mentén. Elkészült a sablon. Néhány próbafűtés után, ha már begyakoroltuk, és megy, akkor fűjhatjuk a házra. Ha már eleve fested a házat akkor a készre polirozott megszáradt felületre fűjd, majd száradás után csiszold meg egy kicsit vizes (!) 2000-es polirozópapírral — ha lejött egy két részlet ismételd meg a fűjást.

Ki akarod vágni a logót a ház anyagából? Ezt csak igen gyakorlott precíz embereknek csinálják kézi maró vágó stiftekkel. Ezeket a Conrad shopban lehet beszerezni.

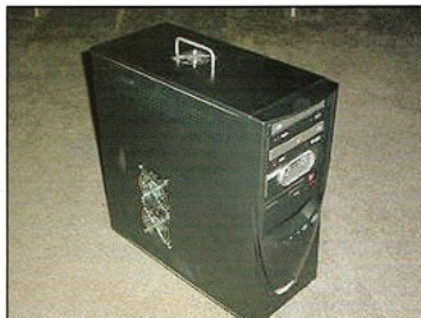
## Egy kis elektronika

Ha plusz ventilátorokat szeretnénk beépíteni a számítógépbe, akkor zenehallgatás közben elég zavaró tud lenni a zűgás — ilyenkor célszerű lekapcsolni őket. Ez ábrán látható egy egyszerű kapcsolási rajz, mely izlés szerint továbbfejleszthető. Fontos, hogy a LED-eket nem szabad direktben rákötni a 12 Voltra, mert igen hamar kiporcanak tőle. 12 Volt esetében 650-750 Ohmos ellenállást kell beiktatni. A tápegységen a sárga fekete vezeték a 12 Volt, a piros fekete pedig 5 Volt.

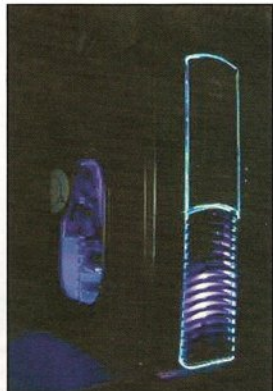
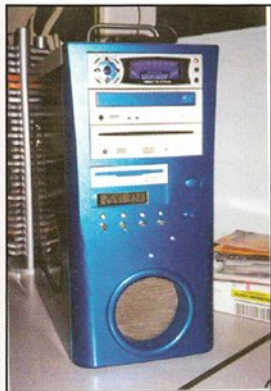
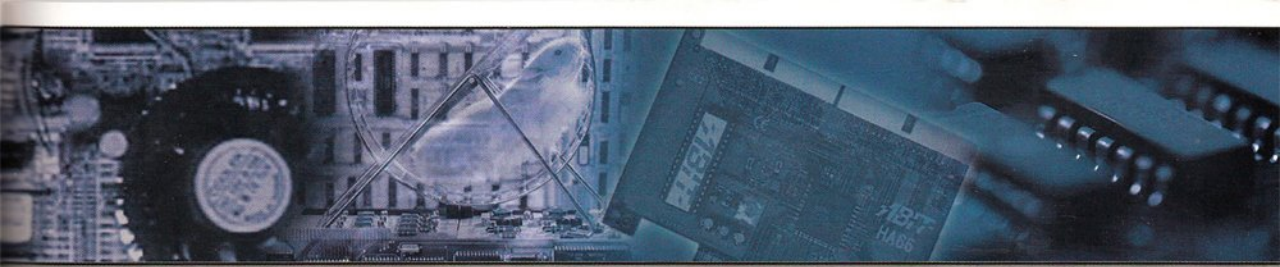
A kapcsolókat és a LED-eket legegyszerűbb, ha valamelyik 5,25-os műanyag takarólemezre rögzítjük. Az összes alkatrészt meg lehet kapni például a Lomex Kft-nél. (Lehet tétől 1 megálló 14-es villamossal).

## Hangszigetelésről

Igazán akkor ér valamit, ha a lehető legtöbb felületet kibeleljük







belül. Arra azért vigyázzunk, hogy semmilyen elektromos alkatrészt ne fedjen be közvetlenül, mert a szivacsok hőszigetelők. Szivacsos hangszigetelést csak olyan házba alkalmazunk, aminek jó a szellőzése, a tápventilátoron kívül legalább még egy ventilátor legyen, hogy ne rekedjen meg a leszigetelt házban a forró levegő. Ezzel együtt, egy jól szellőző házban nem lesz magasabb hőmérséklet, mint egy nem leszigetelt házban.

A hangfalaknál alkalmazott hangszigetelő szivacscon túl költségkímélőbb megoldásként ajánlhatom a polifoam lapot. Ragasztani elég nehéz, mert egy-két hagyományos ragasztó feloldja — nekem sziloplasztal sikerült.

Ezt is az Obiban kaptam tetszőleges vastagságban. 1 négyzetméter 600 forint körül van, és ez legalább három számítógép leszigetelésére elegendő.

A másik nagy zajtörő a ventilátorokon túl a winchester. Ennek a lehalasztása legyen az utolsó, csak akkor kell ezen elgondolkozni, ha már csak ennek a hangját hallani.

A winchestert ne próbáljuk meg polifoamba, vagy szivacsba csomagolni! Lehet, hogy nyitott ház mellett

sosem volt még langyosnál melegebb, de ha becsomagolod, tuti, hogy tönkremegy. A fő problémát a fejmozgatásakor fellépő rázkódás jelenti, mely érezhetően az egész házra kiterjed, és annak minden alkatrészét berezgeti, ezért olyan hangos.

Igazán egyértelmű megoldás még erre a problémára sem született. A lényeg, hogy meg kell próbálni valamiféle puha, nem fémes felfüggesztést találni. Régebben kísérleteztem olyannal, hogy a kerékpárbelsőből kivágtam két szalagot, a végüket rögzítettem a winchester eredeti helyére, és a meghajtót pedig egyszerűen ráültem a gumiszalagokra, mint egy hintára.

Ez valóban lecsökkentette a rezgést, viszont a számítógép mobilitását rontotta, mivel mindig ki kellett szedni a vinyót, ha vittem valahova a gépet (ez persze elég gyakran előfordult).

Mit lehet még barmolni a gépben? Azt kell, hogy mondjam, hogy sok mindent. Hál' Istennek rengeteg alkatrészt tanyázik bent, és mindegyiket fel lehet egy kicsit javítani.

Korábban idegesített a videokártya ventilátorának a sipítása, és ugyanez volt a helyzet, a chipset hűtőventilátorral. (Mindegyikből kifogtam a legcsapágyasabb verziót. Persze lehet, hogy nem az apronetit kéne szerválni az összes alkatrészt © ) Meg is szabadultam mind a kettőtől rövidúton. A chipset

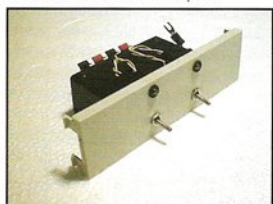
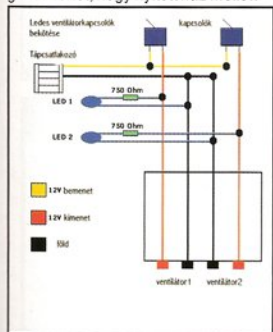
nem termel annyi hőt, hogy ventilátor kelljen rá, csak éppen egy becsületes hűtőbordát kell ráakasztani.. Általában nem valami egyszerű kicserélni a videokártya, vagy a chipset hűtőbordáját nagyobbra, mert elég nehéz úgy rögzíteni, hogy stabil is legyen,

egyszerű is legyen a helyhiány miatt, és nem utolsósorban könnyen és nyomtalanul el lehessen távolítani, ha neagysten érvényesíteni kell a garanciát. Nagyjából az összes kritériumnak megfelel a következő módszer. Szükségünk lesz egy régi Pentium 1-esre vagy 486-osra való hűtőbordára — minél nagyobb, annál jobb. Először is sziloplasztal a chip négy sarkát lehet vékonyan bekenjük, majd a közepére hővezető pasztát kenünk azt is nagyon vékonyan. Ezután szorítsuk rá a bordát, és hagyjuk száradni 2-3 órát. Ennek a rögzítésnek az az előnye, hogy ha nagyon szükséges, akkor le lehet szedni a bordát egy kis feszege-

téssel, magától nem fog leesni, a hőtadás mégis kiváló lesz. Egy nagyobb borda segítségével tehát megszabadulhatunk a chipset ventilátortól, de a VGA kártyára azért tegyünk ventilátort, pláne ha húzni szeretnénk. Viszont így a jobb hűtéssel azt is tovább tudjuk tuningolni.

A következő alkalommal, overclockolni fogunk, és megismerkedünk a tuningolás filozófiájával. A kockázatok és mellékhatások elkerülése érdekében kérjük olvassa el az 576 kByte-ot, vagy kérdezze meg kezelőorvosát, gyógyszerészét.

atilla



## SZERVÍZ!

MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK  
GYORS JAVÍTÁSAI  
BEVIZSGÁLÁS DÍJTALANI

BP. 1083. SZIGONY U. 9-11.  
TEL.: 323-0-323, 06-30-9-510-510



# SZÖSSZENET

## VALLEJO NYOMDOKAIBAN

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

Úgy tíz éves lehettem, amikor először láttam Boris Vallejo munkáit. Biztos köztetek is vannak, akik emlékeznek a régen elfeledett InterPress magazinra. Ebben a fantasztikus és misztikus történetekkel foglalkozó újságban, folyamatosan közölték a „mester” szebbnél szebb festményeit. A mai napig kutatók a net zerguzos ösvényein, hátha rábukkanok egy eddig még általam nem látott gyönyörű festményére. Jómagam legalább fél tucat olyan könyvet is megvásárolgattam (angol és magyar nyelven egyaránt), mely az ő munkásságával foglalkozik. Aztán egyszer, miközben járok-kelek a nagyvilágban, rábukkanok valami hasonlóan fantasztikusra. Vallejo mellett még jó néhány hasonló kvalitású művész él a világban, csak valahogy egyik sem olyan tökéletes. Az említett érdekesség egy gép desktopjáról vigyorgott rám. Valami egészen hihetetlenül gyönyörű kép, mely egy fantasztikus tejtrendszer ábrázolt a maga hihetetlen valószínűségében. Aztán a szerezem első látásra effektus után, máris azt kutattam, vajon kinek a keze munkáját dicséri ez a műalkotás. Nos, az illető neve Greg Martin. Vallejovall ellentétben Martin nem festő, hanem számítógépes grafikusművész. Nem akarom szaporítani a szót, ezt mindenki nézze meg a saját szemével. Körülbelül 20 háttérkép tölthető le a művész saját nevével fémjelzett website-ról. Minden kép a legkisebttől (800x600), a legnagyobb (1600x1200) felbontásig elérhető és letölthető.



## ÉS, HA MÁR HÁTTÉRKÉPEK...

[http://www.bluemoebius.com/ fs.html](http://www.bluemoebius.com/), <http://www.visionofdreams.com>

Ha már háttérképeknél tartunk, engedjétek meg hogy néhány hasonló érdekességet is bemutatassak nektek. Nem mindenki van oda a Vallejo féle festményekért. Aki kicsivel technokratább, sokkal inkább előnyben részesíti a számítógépes trace-elés útján generált fantáziaképeket. Eme műfajnak szinte megszámlálhatatlan mennyiségű ismert és ismeretlen követője van, hiszen számtalan nagyszerű munkát láthatunk a partikon és trace compokon indulók keze alól kijönni. Valami hasonló válogatásnak öröndhetünk, ha felkeressük az alábbi linkek némelyikét. Ezek az oldalakon a külföldön világszerte élő ifjabb és öregebb grafikusok legjobb munkái láthatóak, melyek mindegyike direkt a számítógépünk képernyőjére van igazítva. Hatalmas mennyiségű kép közül válogathatunk, sorrendbe, kategóriákba rendezve. Ezek a létező összes műfaji felöllelik, a tudományos fantasztikumtól a fantasy-ig, a nonfiguratív ábrázolásig, vagy a játékok hőseinek ábrázolásáig.



## ONLINE HÍRLAP

<http://www.magyarhirlap.hu/Erdekesindex.shtml>



Amikor már végképp nincs mit a tévében nézni, vagy éppen unjuk az egyformán unalmas hírcsatornák beesett szemű riportereit. Amikor minden egyes bulváriárból kifogyott a számunkra érdekes információ. Amikor nincs kedvünk bekapcsolni a

rádiót, és onnan hallgatni azt, amit a tv már egyszer belezajongott a fejkünkbe. Ilyen alkalmakkor jön az Internet jótékony hatása. Híroldalak bőven találhatóak, és ezek mindegyike másképpen (szórakoztatásban) próbálja ontani az információözönt. Valamelyest felüldülésnek mondható a Magyar Hírlap online hírmagazinja, ami az újságtól eltérően, más módszerekkel szögezi a „szörföst” a monitorhoz. Érdekes módon az összes kiemelt link (mely egy-egy hírt takar) valami jópofa és figyelemfelkeltő infót tartogatott. Példá: „grafológus kutatója az internetfüggőséget”J, „virtuális temetők, és a halál a hálón”, „pisztolyok nőknak, vadászpuskák kétbalkezeseknek”. Nyugodtan állíthatom, akármelyik ehhez hasonló hírmózsárra kattintunk, garantáltan kellemes időtöltésben lehet részünk. Mostanság nehéz olyan oldalakra lelni, ahol az unalmasnak tűnő híreket is el tudják érdekesnek, és ami a lényeges, valóban érdekesítőnek adni. Az egészről csak annyit, hogy mindez magyar nyelven és napi frissítésben bármikor olvasható és elérhető.

## UTAZUNK, DE HOVÁ?

<http://www.virtualtourist.com/?s=N&>

Nehéz döntés. Valaki menni akar, de nincs meghatározott úti cél, még csak ötlet sem, hová lenne érdemes ellátogatni. A pénz se egy hátrányos szempont, de tegyük fel abból most elegendő mennyiségű áll rendelkezésünkre. Egyszerű a válasz, üssük fel a világháló nagy képeskönyvét, lapozgassunk ebben az irdatlan méretű virtuális információhalmazban. Ha keresésünk sikerrel jár, akár el is juthatunk a Travel Community hivatalos oldalára, ahol a világ összes, akkor éppen aktuális utazási ajánlatát átböngészhetjük. A keresés pofon egyszerű, ugyanis kontinensenként vannak szétosztva az utazási lehetőségek és a hozzá tartozó utazási irodák ajánlatai. Hozzá kell tennem, hogy a magyar ügynökségeket csak nagyon kis számmal képviseltetik a site-on, de ne felejtjük el, nagyon kicsi ország vagyunk. Mindenesetre végigkalauzolnak minket az összes ismert és még ismeretlen olyan helyen, amiről még csak nem is hallottunk (legalábbis én biztos). A helyekről megtekinthető néhány exkluzív kép, esetleg videó bejátszás, na és ami a legfontosabb, az utazási lehetőségek és árak. Minden az adott földrész pénzneve szerint lebontva. Aki már eljutott valahová, nagyszerű továbbutazási térképet is megtekinthet. Honnan, hová a legerősebb úgy átruccanni, hogy azt a lehető leggazdaságosabban történjen, pénztárcaánk vagy hitelkártyánk is túlélje a törtéteket.





## TOP 10 MOST WANTED!!!

<http://www.fbi.gov>

Ki ne szeretne gyorsan meggazdagodni? Talán nem is kell hozzá Amerikába menni. Csak szét kell nézni egy kicsit, és lehet, hogy ott sétál velünk szembe ötmillió ropogós zöldhasú. A dolog nem teljesen veszélytelen, főleg, ha azt az ötmilliót olyan úton szerezhethük csak meg, ami nem ér fel egy életbiztosítással. Kicsit érdekesen hangzik a dolog, főleg ha hozzátesszük, hogy egyfajta embervadászatról van szó. Nagyon messze vagyunk mi ezektől a dolgoktól, de gondoljunk csak bele. Mi van, ha pont itt tűnik fel egy olyan illető, akit a világ másik oldalán égre-földre keresnek. Az FBI (Szövetségi nyomozóiroda) honlapján mi is beszálhatunk ebbe a világméretű játszába. A világ tíz legkeresettebb emberéért minimum ötezer, maximum ötmillió dollárt fizet az Amerikai kormány. Elég, ha a felismert illetőről leadunk egy jelentést az irodának, vagy felvesszük a kapcsolatot a legközelebbi Amerikai nagykövetséggel. A honlapon minden fontos (ismeretes) információt megkapunk. Ki az illető és miért keresik, mire vigyázzunk, veszélyes-e, na és természetesen a jutalmat. Azt hiszem nem titok, hogy a legkeresettebb ember Osama Bin Laden, érte nem kevesebb, mint öt milliót fizetnek. De nem kell megijedni, van más is akiért hasonló összeget fizetnek. Ugyanitt super oldalakat olvashatunk a bűnözők világáról, híres esetekről és leleplezésekről. Nagyon szórakoztató olvasmány, még ha csak érdeklődésképpen is keressük fel az oldalt.



## PÁLYÁZATFIGYELŐ, HOGY TE CSAK A LÉNYEGRŐL ÉRTERESÜLJ

<http://www.pafi.hu/>



Nagyon hasznos kis weblapra lettem a minap. Biztosan van köztetek vagy az ismerőseitek között olyan, aki valamilyen úton-módon megpróbáltott egy pályázattal vagy hasonlóval. A pályázatfigyelő oldalán megkap-

hatjuk a Magyarországon belül, jelenleg élő összes pályázat leírását és feltételeit. Az oldal külön pontokban foglalja közre a kormány által támogatott, és az egyszerűsített pályázatok leírásaival. Minden részről pontos tájékoztatót olvashatunk. Az összes feltétel és jelentkezési kritérium pontos dokumentációja áll rendelkezésünkre. Az esetleges régebbi, vagy már lejárt pályázatok adatai is megtekinthetők. Kinyerte meg, milyen feltételekkel nyerte meg, van-e lehetőség az újr pályázásra? Az oldalon nagyszerű összeállítást találhatunk még, Magyarország összes jelenleg működő nonprofit szervezetének működéséről. Itt megtudhatjuk mely cég pontosan milyen tevékenységet folytat, és hogy esetleg hogyan tudnánk mindezeknek mi is hasznát venni. A pályázatfigyelő teljesen ingyenesen működő weboldal, mely bármilyen pályázatról ingyenesen ad felvilágosítást. Tehát, nyugodtan küldhetjük mi is a sajátunkat, ők közhírré teszik.

## CÍMTÁR. A KÖZ, SZOLGÁLTATÁRA.

<http://www.szarvas.hu/internet/s-konyvjelzo.html>,

<http://www.prim-online.com/maci/>

## WEBFAZÉK

<http://www.externet.hu/webfazek/>



Sokszor elhangzott mondatok.

„Mint az anyám főzje.”

Legalább egymillió

alkalommal elhangzottak hasonló

kijelentések a környezetemben, ami néha

arra engedett következtetni, hogy magyar

barátain némelyike

nincs otthon a szakácsművészetben.

Végül is nem szégyen

az, hiszen hiába vagyunk annyira híresek a konyhaművészetünkről, még nem

kell mindenkinek a Gundelben dolgoznia. Természetesen vannak azért közöttünk

vállalkozó szelleműek is, akik megpróbálják bebizonyítani az ellenkezőjét a

fenti állításoknak. Végül tényleg eljön a dicső pillanat, és mi ott állunk a nagy

próba előtt, hogy bebizonyíthassuk főzési tudományunkat. Már csak az

hibádzik, hogy vajon mit is készítsunk. Egyszerű recepteket mindenki tud (tea,

rántotta, pirítós J), de ennél is lehetünk kreatívabban. Elég szettekinteni a

hálón, és a rengeteg külföldi és idegen nyelvű oldal mellett rögtön feltűnik a

webfazék site-ja. Az oldalon a legkedveltebb magyar receptek szinte összes

darabját fellelhetjük. Nemzetekre leosztva megtekinthetőek a legkedveltebb

külföldi ételek, valamint az ingyen „nagyamami receptek”. Akinek kedve van,

az megírhatja a saját kedvencét is, ezzel is gazdagítja az így sem kevés

ételkülönlegesség számát. Minimális lebontásban felsorolásokat láthatunk az

egyszerűbb tésztá, aprósütemény, saláta, szendvics, hal és húseletelekből. Jó

főzőcskészt kívánok mindenkinek.



Egy a sok közül, mondhatnánk. Annyi van belőle, mint égen a csillag. Igen, ezek az Internetes címtárak. Egy oldal, amely egyszerre más több ezer oldal címét tartalmazza, mindezeket sok száz kategóriába rendszerezve. Barangolás során, ezekből én szinte csak külföldiekkel

találkoztam, bár mostanság egyre több a magyar site-okon feltűnő címfelsorolás. Ezek egyik nagyon nagy előnye, hogy a megtalálhatóak rajtuk a legtöbb fontos intézmény saját weboldalának linkje. Néhány alkalommal, bevallom, nagyon jó hasznát vettem eme szolgáltatásnak. A keresőkre sosem lehet panasz, ezért könnyen megtalálhatóak a speciális, vagy éppen nagyon ritkán keresett oldalak is. Egy-két kategóriát azért megemlítenék még a felsoroltak közül: online vásárlás, freeweb-freemail, fejdavasz oldalak, legjobb külföldi és magyar webes keresőszoftverek, számítástechnikai és informatikai weboldalak, és web magazinok, portál oldalak. Érdemes még felkeresni az ugyanitt található humor oldalak bejegyzéseit. Szuper szórakoztató némelyikük, ne hagyjuk ki őket.

-Uriel-







# A HÓNAP DUMÁJA



## A piszkos tizenkettő - avagy tizenkettő tényleg csak egy tucat?

**K**etten álltak a hídon. A hidat minden meggyőződés nélkül építették. De ez most nem lényeg. Szóval ketten álltak a hídon. Nem is híd volt igazán. Csak egy leeggett futófutósa az északi szárny két őrtornyos között, egy keskeny acélsáv hét láb magasban. De hagyjuk már ezt a rohadt hidat. 576-os számú Comgame Büntetés Végrehajtási Intézet még '90-ben épült, hogy legyen egy hely, ahová vizsgálat céljából elzárhatják azokat a tömeggyilkosokat, akik a társadalom egy rétege számára potenciális példaképként szolgálhatnak.

Szóval azok ketten, akik álltak: egyikük kékfejurú, megtermett férfi volt. Eredeti nevén: Jónás degenerere Bocsinka, de mindenki csak Duke-nak szólította. Ugy tudni, a kilencvenes évek közepén csak rajta múltott, hogy a Földet nem lepték el a peep-show-k, és az övön aluli tevékenységekre szakosodott szórakoztatóipar bevételére éhes földönkívüliek. Az egykor nyalka legény mára elnehezült aktatologatónak látszott, izmait beleperte a tévézés minden helyhez kötöttsége.

A másikuk jóval törekenyebb, madárcsontúbb alak volt, a testtartásán, fellépésén látszott, hogy csak nemrég sikerült feldolgoznia a Bayern 1999-es BL döntős vereségét. Olyan régóta dolgozott már a cégnél a háttérben, kiszolgálva a „nagyokat”, hogy az igazi nevére már senki sem emlékezett. A kitűzőjén ugyan az állt, hogy Kék Halálnak gúnyolták a háta mögött. Neki is meg volt a maga históriája. Egykor ő maga is elítélt volt. Többszörösen visszaeső „over-clockoló”. A kaputefelontól a szendvicsmelegítőig, mindent túl hajtott. A MIR úrállomáson fogták el rézgallérral a kezében. A vád szerint túl sok szilikon zsír volt a füle mögött. Eredetileg jól menő szoftvercege volt a nyugati parton.

„Hü, de puha! Ez a Szilán? — Nem ez a Törp!” Fagyálló Törpuha, kékbén vidám magyarl! — szolt a szlogen. Az ő rendszerei tették lehetővé, hogy az elítélt hősök virtuális alteregói meghódíthassák a fiatalok szívét, lelkét. Büntetésének harmadolása reményében vállalta el, hogy segítkezze Duke merész tervének kivitelezésében.

Álltak tehát a kifutón, a korlátra támaszkodva, és elgondolkodva szemlélték a telep udvarán gyakorlatozó fegyenceket.

— A Hová tűnt Balogh Nóra? - akció valami egészen új vállalkozás. Merőben szokatlan az egész, még a mi számunkra, a katonai titkosszolgálat számára is.

Ray-t nyomban elkapta a szakmai érdeklődés. Izgatottan előrehajolt, minden idegszállal figyelt. — Azt akarom, hogy te vedd kezébe az irányítást, Ray — mondta Duke. — Az efféle brutális akcióknak te vagy a szakembere. Válaszd ki a szuperhős szektorból azt a tizenkét rabot, akire szükséged van. Állítsd választás elé őket: vagy SHIFT-DEL, vagy részvétel az akcióban.

— Miért pont tizenkettőt? Nem kell követnünk a kettes számszerezt? — sopánkodott a szemüveges férfi. Mert Ray szeretett Ban-t viselni.

— Szerinted az 576 kettes számszereztben van? Ne legyél már bilgész! — Duke néha nagyon nevében tudta szólítani az embereket. Volt érzéke hozzá.

— Elnézést, uram. Mindig elfelejtetem, hogy kettőnk közül Ön az ész, és én az izom. — vonult vissza Ray.

— Tehát, — enyhült meg Duke — ott tartottunk, hogy közöld velük a választási lehetőségeiket.

— Hát éppen ez az. Nincs sok választásuk.

— Ezek bűnözők, Ray. Van, aki igazi gyilkos, van, akit a körülmények, vagy éppen a hivatása kényszerített arra, hogy balesetek látszó módon több tárat lőjön egy ártatlan maffiózóba. De mindenképpen gyilkosok. Rászolgáltak a tesztelők ítéletére. És vigyázz, Ray, nagyon vigyázz velük! Megítélésem szerint te vagy ugyan az egyetlen, aki szükség esetén el tud banni a fickókkal, de azért résen légy! — Ray arcán

most először jelent meg valamiféle halovány mosoly. És most először nem egy túlpörgetett hardver jelent meg lelki szemelőtt. Hanem egy általános védelmi hiba, egy betöltődést félbeszakító kékhálál. — Abban nem lesz hiba, sensei. De láthatnám az aktákat?

Miután átolvasta a gyűrött paksamétát, aminek a borítóján az állt: Marimar Vs Fiorella, egyes csapat, Ray végignézett az elítélteken. Az első, akin megtáncoltatta látószereit, egy hallgatag fiatalember volt, kopott bőrkabátban. A jelentés szerint topless modell volt, mielőtt elnyerte a Miss Bikini címet. Szereti a szőrös orrot és a gyengéd fricskákat. Hogy mi? Jobban megnézte a fényképes űrlapot, amit bizonyára Duke rejtett sebtében az iratok közé. Az áttizdált papíron kézírással ez állt: a jelölt nyelvi kézségei kielégítőek, további observatio indokolt!

— Tehát — tért vissza a hivatalos gondolatmenethez:

1. Max Payne, jobbára ártalmatlan, azonban ajánlatos jelenlétében az alábbi szavak használatának kerülése: olasz-magyar, ravioli, Sopranos, csendes Don... etc. Zavarba ejtő fizimiskáját egy arcára fagyott mosolynak köszönheti. Rájött ugyan is, hogy a fiúk Sutherlandban nem viccelnek. Amire ő gondolt, az a Southfork Ranch volt.

2. Parker, keresztnév ismeretlen. Szenevedélyes bányászrelükvia gyűjtő. Levegőbe repített egy marsi kolóniát, mikor Frank Drebin módszerével hatástalanított egy atombombát. (a tábori orvos megjegyzése: a sajnálatos baleset folyományaként, csak egy beavertett szemgolyót sikerült az adatmentőknek visszanyerni, a jelölt ennek ellenére kommunikációra és csásós pillantásra képes).

3. Lara Croft, az egyetlen nő a jelöltek között. Feladást biztosított az Uzi cég egyiptomi kirendeltségénél, beállt egy lánycsapatba. De nem volt hajlandó alávetni magát a menedzserének, mikor az a tetőfokára akart hágni. A copfos patrónus ráadásul bestiának nevezte. Azóta egy ujjal kénytelen táncolni a klaviatúrán, és átnyergelt a fiúbandák

szörtelenítésre. Kiváltképp a bikini vonalnál.

4. John Mullins, illegális bajszviselésért tartóztatták le. Az elfogásakor ellenállt, és vagy fél gallon bagólet serecintett fogai közül a Mirandát ismertető tiszt helyettes barkórája. Anti-terrorista anti-virális és anti-bébi kiképzést is kapott.

5. Kertész Vilmos — különösen veszélyes, szociopata, alias „A Pincér”. Áldozatait csoport vállával, igénytelenül elválasztott hajával csalta csapdába. Többrendbeli szórászhasogatással itélték el.

6. Patrick Galloway, korának nagy gondolkodója, először ejtette ki a száján azt, hogy terabájt. Akkoriban ez istenkáromlásnak számított, nyomban le is tartóztatták. Pár éve, szökési kísérlet közben harkképtelenné tett négy foglár egy vektorelemelés feladatát, és egy különös kegyetlenséggel elemezett Mikszáth novellával. A szektor legidősebb lakója.

7. David Llewellyn Jones, meg hasonlott arisztokrata. Az ütésálló paróka feltalálója. Meg sem próbált ellenállni a kivezényelt hivatali hatáskörrel való visszaélésnek, mert miközben grafiak bugokat keresett a Norton Commanderbent több hátszolgálya a szekrény alá gurult.

8. Gordon Freeman, igazi „esztéka-keretes” tudós. Az elfogását kísérő éles zajra, (a jelenlétében az állt, hogy csak egy meleg hatására táguló univerzum reccsent nyagot) az a szerve, amit a fülének hittek, megmozdult, és kettévágott egy borkommandó. Utólagos vizsgálatok kiderítették, hogy a Fekete-Mészám-a kutatóbázison történt sajnálatos baleset mellékhatása eredményezte arcának eme furcsa kinövését. A dudoról kiderült, hogy nem fül, hanem szaglózserv, és beszélni is tud, sőt Bock Orr néven tőköszt vezet a tévében.

Megjegyzés:

A személyi állomány nem teljes, de bízza az emberi képzélet erőszakra való igényében, további delikvenszek felvétele várható

SZIGORÚAN TITKOS!

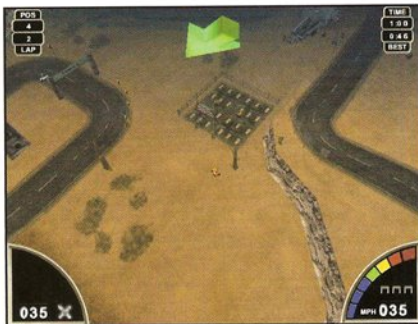
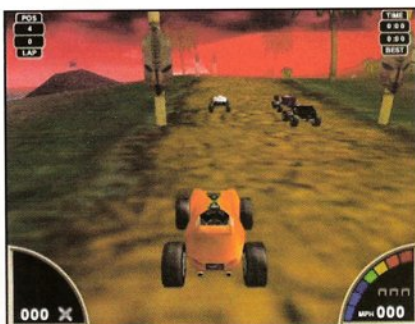
Ender Wiggin



# A hónap bukása

## Hot Wheels: Mechanix

A Hot Wheels nem más, mint a játégyártás Lorenzo Lámája. A tüzes kisautók ugyan mindent megtesznek, hogy felforrósodott kerekeik, valamint az általuk bemutatott elképesztő manőverek segítségével elkápráztassák az ifjoncokat — a Mattel játégyár Hot Wheels modell pályasorozata ennek ellenére még csak nyomába sem ér a Matchbox, avagy az olasz Burago ázsíójának. Tagadhatatlan tény ugyan, hogy az utóbb említett két korszern jóval nagyobb múltra tekinthet vissza, ám a Hot Wheelsek valószínűleg már maradnak is ott, ahonnan immár évtizedes pályafutásuk során sem sikerült kitorniük: a játégyártás „meg-nem-értettei” között. Ahogy Lorenzo Lámá vária élete első mozi forgatókönyvét, úgy a Mattel is vária a Hot Wheelsek káprázatos eladásait. Namost: Mr. Lámá mindezt hiába vária a felkérést, ám továbbra is szívesen mutatkozik hétköznapi „bedudbón” típusú motorkerékpárján, 16:00-tól 16:45 percig. A Mattel pedig — mely, ha értesülesem nem csálnak, a közelmúlt során már csödközeli állapotba jutott, s esett áldozatul a Hasbro játékiós felvásárlásának — továbbra is állítja: a Hot Wheelseknél ütősebb autómmodell sorozat nem létezik. Volt a Matteltől He-Man: Masters of the Universe, amelyre



én is rá voltam kattanva sokkal, köszönhetően a képtelen izomzattal rendelkező figuráknak — akkor még azt hittem, erre buknak a bőrök, így kézenfekvő megoldásnak tűnt gyermekiel fejfel szorongatni kezembem az übertáp He-Mant, majd kérlehetetlenül kijelenteni: egy napon ÉN is ilyen leszlek! Hááá! Elég az hozzá, hogy ezt a súlyzós szituációt viszonylag rövid időn belül sikerült elunnom az eddigi 99 nekifutás során, sőt az idő múlásával He-Man bicepszeinél magaszosabbnak vélt inspirációra találtam. Mindezenközben, a He-Man mondatkörnek sikerült becsödülnie. A most húsz/húszon túli generáció sejtíhetően kinötte, az új pedig — sokkal inkább mutatkozott vevőnek a megkérőjélezhetetlenül fantáziadúsabb, jóllehet ugyan-csak ódon keltezésű TransFormersre — naná, hogy Hasbro — avagy az Eksónmenre (aki szerintem elég égő). A Mattel Hot Wheelsből befolyt,

valószínűleg katasztrófális eladásait látván most itt, ezen oldalon pánikol be, megelőzendő a tüzes kisautók He-Manéhez hasonlatos sorsát. Az erre használatos eszköz pedig: egy számítógépes játék. Nem adventure. Versenyjáték. Miért merünk katasztrófális eladásokról beszélni anélkül, hogy tisztában lennénk a Hot Wheels mondatkör ráfordítás/profit arányáról? Hát kérem: nem ez az első alkalom, hogy a tűzverdek beveszik a PC-k monitorait. Legutóbb éppen fél éve jelentkeztek, ám a darab annyira gyöker volt — prerenderelt pixelvidék-eket róvó, béka-szája-elő-eluráló gépjárművek — hogy SzJVC végül svasztotta a darabot illető kritika közlésének ideáját. Fél év múlva jelentkezni újabb Hot Wheels játékkal pedig, mondhatnók: gyanús, nagyon gyanús.

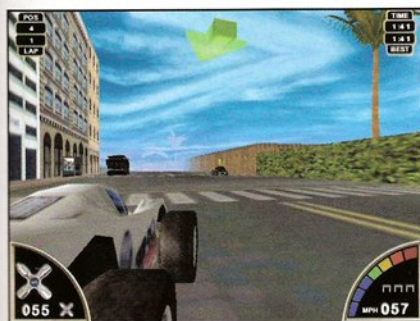
### Ég(né)nek a Kerekék

A darab készítői állítják, hogy művük támogatja a 3D-s gyorsítást. Ez, tekintettel a szolgáltatás pár éve már alapkövetelmény voltára, szinte megnyugtató. Hiába azonban a GeForce 2-es, hiába azonban a Creative Blaster Riva TNT, hiába azonban a Voodoo: hardveres gyorsítást itt nem kapsz, Mórica! Miután a darab háromféle — egy első, második, s egy

újgenerációs gyorsítóval sem mutat hajlandóságot az együttműködésre, a Hot Wheelsekre immár kiélehezettett használat elindítja az alkotók által mellékelt szoftveres módot is. Ez már valami, mi? Ki emlékszik már arra, mikor láthatunk utóljára szoftveres módot egy darab shortcutjai között... Ám, tekintettel az előállt körülményekre, szoftveres módban azért csak nekiugrunk a darabnak.

### ...de csak a kerekék?

A játékról: felbontást változtatni nem lehet — marad a 320\*240. Kb. az a szint, mint mikor a Carmageddon 1-et próbáltunk működésre bírni egy 100-as Pentiumon. Csak még rondább. Sokkal rondább. Ellenszenves, „haggyá má” gépjárművek, melyek a Revolt kisautóinak s a Monster Truck Madness sorozat bőhóm nagy gépszörnyeinek frigyéből született torzorcok módjára próbálnak a pályán maradni. Minő szerencse: sokat ilyen felbontás tükrében nem látni belőlük. Pályák, nem léteznek. Csupán agyahagyott pályatervező szakmunkások eseten rémlátomásaival találkozhatunk. Példa: kanyar után elfogy az út, majd két, egyenként húsz-harminc pixelből álló csőbe torkollik, melyek alatt rémisztő lávaregeteg dűl-fül kedvére. Akkor most variáljál: 1. Vagy nyomj egy satuféket a kanyar után, s csurogaj át szépen a csőveken. Ááá, nem jó, hátulról belédszáll a gép — estek le. Szeva szoftfisz. 2. Nyomd neki padlón, s mutasd be, hogy is csinálja egy szakember. Ááá, ez se jó... próbálkozz sokat: esélyed sincs. 3. Fogd meg a Hot Wheels: Mechanix feliratú ezüst korongot, hajtogatás össze, majd miután a hordozó meglepően nagy pukkanás kíséretében kettétörik, ismétleged a művelet mindaddig, míg jó nedd.



by GyZ



# CSEVEGŐ

Legutóbbi csevegőnkben némileg felüldögéltem hangulatban szólítottam fel mindenkit, hogy írjon bátran levelet nekünk, hogy megtarthassuk havi négy oldalas terjedelmünket... Hátszó se róla, írtatok is dögvész — így eshetett meg az, hogy egy reggel a szerkesztőségbe betévedvén mintegy félszáz e-mail fogadott. Ez volt az a pillanat, amikor úgy döntöttem, hogy többé nem teszek ehhez hasonló felelőtlen kijelentéseket. Ne is pazaroljuk tovább a szót, inkább csapjunk a lecsóba — vagy ahogy első levélírónk is fogalmaz:

In medias res : mint látható, 1 közös témánk máris akad, lásd téma megjelölés - azaz Harcosok Klubja. Nem titkoltam arra akarok célozni, hogy először nem fogtam ki is aza tester, aki a Falloutnál azt az igen-élemlékező monológot bekezdésnek szánja, amit Tyler mesél, de a mostani csevegőben csak rájöttem (Október). (Nem áll szándékomban elkeseríteni téged, de azt a bevezetőt nem én biggyesztettem oda, hanem Balage — ebből is látszik, hogy az egész szerkesztőség akut Fight Club mániában szenved — Martin például szajzor meg van győződve róla, hogy tulajdonképpen ő maga Tyler Durden... vagy fordítva... ? — VargaB.). No comment. A céloz, és amire a téma is utal, az nem kevesebb, mint a csevegőben létrejött hiányt kitölteni, egy különös izt vinni a kialakult légkörbe, vmi tantak az illetőnek, aki elolvassa, kellemes időtöltést adni. Eredetileg ez a levél nem nekem szólna közvetlen, hanem Sz. JVC-nek, de sajna már nem ő a CSevegő vezetője, így a te feladatod elovasni, vmiint kiemelezni, vajon miért is írtam én ezt a levelet.

A szerencse, hogy mivel nekem megy a levél, a Harcosok Klubja sztori egybevontatom a bevezetővel is, szal ennek csak örülhetek.

Sokan kritizálják a csevegőt, hogy lapos, vagy uncsi, meghogy másról sem szól, hogy csak az 576-ot dicsérisz/díja, stb. és így-tovább-és így-tovább. Amit most leírok, az csupán arra segít rávilágítani, hogy létezik azért igen relatív fogalom, hogy 'IDŐ' - ami ugye minden megold, megmagyaráz, ha sok eltelik belőle. En már '96 óta olvasom rendszeresen ezt a lapot, és ez azért elég hosszú idő arra, hogy a lényegét átfogóan értékeljem, mind a csevegőt, mind az újság színvonalát érintően. A legfontosabb, hogy az egészet egyben kell látni, és bármilyen hiétetlen, de a történelem, mint fogalom, csak egy célra szolgál, hogy az ember tanuljon belőle - de erre a legmegfelelőbb. Nem akarok itt semmit sem szépléni, szép idő van a hátatok mögött, már a 126 szám is megvan, teljes gözzel megyünk a 150. szám felé.

Ez leírhatatlanul nagy teljesítmény, amihez gratulálók, és nem mondom nagyon meglepőtt azzal, hogy lesz itt még leg-alább még egyszer ennyi is. Ugye az idő mindent igazol majd, elvállik, kinek lesz igaza, és hogy azzal ki(k) fog(nak) majd jól járni, de a jelenlegi helyzetben elfogadható az a tény, hogy belőlem nem a túlzott optimizmus szól, hanem a szilárd tény az, amit bemutatok. (Ezt nem én írtam, de akár az én szavaim is lehetnek volna, ezért a kövérítés — VargaB.) Én ehhez mást már nem teszek hozzá, hiszem Sz. JVC már elmondta a lényegét az egyik csevegőben - miszerint az igazi olvasók megfogják venni a számokat, függetlenül az adott tartalom színvonalától.

Rögtön folytatom is - a továbbiakban leírtak között ne nagyon keress összefüggést, mert csak egyetlen 1 szálon fut össze a lejjebb írtak témája. Előre leszögezem, hogy a későbbi részek nem saját szülemények, mind copyright, vagy ha úgy jobban tetszik, REMAKE-je (Huh, képzavar, időt!!! — VargaB.). Az áttekinthetőség érdekében idézőjel között van, amíg egyetemes felel meg. Az áttekinthetőség érdekében minden egyes levélre igyekszem a megfelelő helyen választolni.

„Haj \*\*\*\*! Merri Krisztomosz for evrivan! Úljok az asztalomnál, irok. Kinn micimackó fázik (-zik-), és a hó is hull melleleg. Nézem az izzót. Még ég... Nem ég... Pedig ki sincs bekapszsolva! Rázogatom. Nem ég. Kicsavarom, becsavarom, facsavarom, kifacsarom. Ééés... Click! Mi volt ez? Netán csapda? Zuhanok! ÁÁÁá! Nem, ez az isteni fény! Megdicsőültem! Látom, amit irok! Úristen! Mit írtam? És ilyen ferdén??!

**T. Cím!**

**A fenti taiwani gyártmányú karácsonyfa izzó készlet hibeleírására a következőket tudom javasolni. F jelű sárga vezetéket kösse össze A jelű zöld vezetékkel, S jelű zöld vezetéket forrasza össze Z jelű lila vezetékkel, O jelű kék vezetéket semmiképp se kösse össze M jelű fekete vezetékkel, és vágja el a zöld vezetéket... vagy a pirosat...? Údvözlettel:**

**K. Lajos villanyszerelő**

**UI: a mellékelt számlát sziveskedjen 3 munkanapon belül kiegyenlíteni!!!**

„CS6szű \*\*\*\*! Aza helyzet, hogy nekiálltam levelet írni neked, mert sokan be a csevegőbe szoktak kerülni és szerintem ez tők kirá, mert akkor mindenki amit gondolunk azt el tudja olvasni arról a dologról, amiről írunk neked. Az én levelemt mindenesítlen betéved a csevegőbe akkor hullajj lenne és akkor, akkor meghínálak még az ígáyzni is a haverokkal mer akkor te is haver lennél mer tők j lenne, értem? És akkor még irok még ide

vmit, hogy tele legyen a sor mert akkor nem lesz az oldal olyan üres és tesse fogod azt mondani hogy nahát egy üres levelet kell betennem a csevegőbe, milyen hülye gyerek ez az Ödön, bese rakom. Tehát képzeld bementünk az ibafóra és ott kipróbáltuk az internetet és baromji volt, kár hogy te nem voltál ott, mert akkor te is láthatad volna... (Először azt hittük nemis műkix rendszeren, aztán szölkunt krapáknak hogy javítsa meg mert képzeld hogy az volt hogy kipróbáltuk hogy milyena címetek mert lehegy csomó a kafa program van a címteken és az hullajj lenne. Beütöttük hogy http://www.nehogyelhidd.com vagymi, és akkor azt mondta a basza hogy hullajj mert mindjárt meg csomó program meg lesz játékok meg minden. És akkor képzeld az volt hogy csaknem működött: ( ( Akkor szölkunt főszemnek aki azt mondta zihér hogy nem műkix a serveretek meg hogy hót zihér hogy kivan kapszsolva meg minden. És akkor tők csaldódtott volt mindenki. Lécci javicsátsátok meg hogy lehessen hátétépézní piz. Majd egyszer kihívunk hogy verj el mindenkit Mortal-ba, vagy lehet hogy vki meg fog tudni verni téged, mert Gyusza már hullaprofi és már eldöntögetett egy csomó gyereket telepen, és ő a kirá és jáccanotok kellene együtt, értem? .....Válaszold lécci levelemben vagy cseveiben, értem? Na helö mert apu jön és feltartom dolgozni. Na helönyuszizsilya, majd még irok, ha később, értem? Hullajj? - Ödön.” (az itt leírtak direkt hibásak, eredetileg is ilyen szerkesztelt szerepelnek)

**Na helö Ödön, mert lapzárta jön és feltartasz dolgozni, értem?**

-MOST JÖNA A KEDVENCEM =)))-

„Tisztelt \*\*\*\*! Jóska bácsi vagyok, de szölihacc nyugottan Jóskának is. Foglalkozásom: mászóros. Óvasni nem tudok (ezt a levelet is egy barátom írja vmiylen word nevű kutyúvel). Sok rokonom van, akik óvasnak mindenféle újságokat. Ez engőmet annyiban érint, hogy minden elovasott újságot nekőm agyák csomagolópapír gyanánt. Egy ideje óvasssák aszt a 576 nevű újságot, azóta minön vevőm tőkéletesen mőg van elégedve az új csomagolópapír minőségével. A március nekőm nagyon nagy mőglepetéssel kezdődött. A rokonaim Nagy hírelly gyűttek: az 576 ezután sokkal nagyobb lössz. Erre asztán nagyon mőgőrgültem. Most asztán beférnek a papíra a nagy sonkák, csülkők és oldalasok is. - Jóska bácsi, Jóska bátyám! Bocssássa meg nekem nagy tisztességben, hogy kérdéssel válaszolnék kend levelére, de árulja már el nekőm: kend zsemjével vagy rízszálat tők a hurkát, mer a személytől fulladok, a rízszától meg rámljón a szaporaság, ha meg vegeyesen, hajaj, azt még kendnek sem kívánám...

Kb ennyi a poénbambókból, a levelem végén megtudod, a humorkeltésen kívül mi volt ezekkel a céloz, most Folytatom egy kicsit más vizeken: itt is ahumor a főszereplő, de ez egy kis paródia a csevegőbe beírtakból, csak hogy legyen már vmi a hónap dumájában is:

„-EGY TIPIKUS ELÉGEDETLENKEDŐ: Helö \*\*\*\*! Az újság ugy szar, ahogy van! Már két napja ugyanaz a dizajn, ugyanaz a papír, de még a tinta szaga se változott! Öcsém, nem akarok sértegetni de rohadt konzervatívok vagytok! Hát hol lácc már 100 oldalnál rövidebb újságot rányomta a legkirályabb prodszikatis a korongra. Arról már nemis beszélék, hogy nincs hárdver, meg szölvteresz, értem? MIÉRT NINCS????? Na meg a Windows felhasználói rovat is hiányzik! Azonkivül egyszersem olvastam még gépi kódú programozásról és jól jönne egy 'Tervez és készíts otthon PIII-at' egy fogatlan fész felhasználasával mindössze 34 forintból!' rovat is. Lehetne egy külön oldal, ami az új játékok crackeléséről szól! És még vmi! MINEK POSZTER???? NEM KELL! FELESLEGES! Ennyit H a nem változott, megvárunk a lakásodnál a testvéremmel! SPJ azaz SuperPower JAMES a legkirályabb! De hát a tinta szaga változott... a tinta szaga változott!!!!

-AZ ÖTLETGAZDAG: Helö \*\*\*\*! Te figyzz tők jó lenne az újság, ha felhasználótok néhány 5letemet! Pontokba szedtem öket: -Legyen ingyenes hardver melléklet! Így minden számhoz adnátok egy 3D gyorsító, proci, vagy videokártyát (persze az újság ára nem változna) -Legyen az újság 800 oldalas, de reklámok nélkül. (de az ár ne változzon) -Adjatok minden újsághoz egy bombanót (de az ár ne változzon) -Minden számhoz mellékeljétek egy nyelvizsgát, vagy egyetemi diplomát az ár megváltoztatása nélkül! -Legyen minden újság mellett 3 eredeti CD-s játékprogram (de az ár ne változzon) Ha ezt nem csináljátok meg meghaltok! by DJ.Mc., CleveldeaBoy Kedves DJ Mc Clevelaevébed... izé... Sajnos \*\*\*\* már nem válaszolhat a levelede, mivel a napokban örök nyugalomra tért. Én, mint frissen kinevezett főszerkesztő, már dolgozom a hardver-mellékleten, és felvettem a kapcsolatot a Tüzes Tinik partnerszerviz PR-osával is (na persze ígérni nem ígérhetek semmit..., de a hőlgyek tesztelését már megkezdttük). Jelen pillanatban épp a kollegák nyelvizsgáit és diplomáit íténymszólom a szuper hátek minőségű szines







em emberek úgyse tudnak alkotni. Na és ezek állítják azt, hogy csak jó kritikát raktok a 4 oldalnyi csevegőbe, pedig ez nem így van. Minden hónapban jönnek olyan levelek (hál'isten ilyenek vannak többségben), amelyekben a kedves olvasók intelligens eszközökkel leírják véleményüket az újságról, amiben rendszerint van kritika és dicséret is.

Az októberi Cseveiben volt egy olyan kedves (?) olvasó, aki azt állította, hogy uncsik az 576 leírásai. Öszintén bevallom, hogy én amióta csak veszem a lapot, még sosem (!) olvastam végig az egészet, minden tetszet stb... Tudom, hogy valamilyen szinten azt lehetne rám mondani, hogy akkor én nem is vagyok igaz 576-fan. Én azért veszem az újságot, mert kíváncsi vagyok az aktuális játékokra, és arra, hogy azoknak az embereknek a véleményét elolvassam, akik ugyanolyan (inkább nagyobb) pc-game fanatikusok mint én. Mivel én sem vagyok mindenevő a játékok terén, ezért én csak azokat a cikkeket olvasom el, amik engem érdekelnek. Nagyon valószínű, hogy az a leírás, ami nem érdekel, nekem unalmas lesz, ezért nem is kezdek bele. Ugyanezt tudnám ajánlani annak is, aki „elalszik” az újság olvasása közben.

Ha meg minden cikk unalmas, akkor térjen át a Game\*\*\*\*-ra vagy mitomni mire. Én személy szerint azért nem veszem a konkurens lapokat, mert ha egyszer pc-s játékokról akarok olvasni, akkor semmi szükségem arra, hogy megtudjam a magát állítólag „játékok őrület lapjának” (bocsi 576, tudom hogy volt ilyen szlogenetek, de nem rátok vonatkozik) nevező újságból azt is, hogy Ricky Martyn új cd-je mikor jön ki, vagy hogy a Jurassic Park 3-ban milyen volt a főszereplő zoknijai a forgatás alatt. (remélem a konkurens lapok olvasói most nagyon berágnak rá)

A másik dolog pedig a csevegő hossza és tartalma. Sajnos ez tényleg igaz, hogy már nem olyan „pezsög hangulatú”, mint régen volt. Ám szerintem ez egyáltalán nem attól függ, hogy most éppen ki olvassa el a leveleket és ki válaszol rá. (jó ettől is persze) Ezért csak mi olvasók vagyunk hibásak. (akinek nem inge ne vegye magára) Régebben az adta a csevi hangulatát, hogy itt vitakoztak egymással (!) az olvasók, nem pedig a főszerível, mint ahogy most van. Persze ennek van egyszerű magyarázata is, hisz 4-5 éve még nem volt 576 weboldal és nem volt fórum, ahol most már online-ban vitakozhatnak az olvasók. Hozzáteszem én nem járok a fórumba, ezért nem is akarok feleslegesen oszkozni erről.

Szóval a lényeg, hogy amíg mi nem vesszünk komolyabban azt a felkérésedet, hogy írjunk a cseveibe, addig hiába szidjuk feleslegesen. Ez az én véleményem, valószínű, hogy sokan (ezt olvasva a wc-n most egy utolsó hadjáratot indítanak az elemészett ebéd ellen) nem fognak nekem igazat adni, de hát ezért van demokrácia, nem?

És most felsorolnám, hogy mik a problémáim az 576-tal:

1. Nem ingyen van. Pedig hónapról hónapra egyre romlik a színvonal szóval nem is értem, hogy kérhetek érte pénzt.

2. Nem kapok hozzá ingyen mozijegyet. Most szüleimtől kell kóricosálni rá pénzt. Ez is miattotok van.

3. Nem kapok hozzá olyan gépet, amin minden játék szaggatna mint Schumi alatt a Ferrari.

4. Nem én írom a játékok teszteket, pedig én is vagyok olyan tehetséges, és legalább külön rovatot kéne kapnom, meg hozzá egy ütős gépet, meg minden game-t és fizetést is, amiért feláldozom a drága időmet azért, hogy „szenvetjék” a gép előtt.

5. Amikor megjelenik az 576 és reggel megveszem és beviszem a suliba délutánra már nem marad benne betű, mert minden cikket kiolvasnak amúgy igen kedves osztálytársaim. (ez sajnos még igaz is) Remélem kedves VargaB. úr ezek ellen sürgősen tesz valamit, mert akkor én többet nem veszek 576-ot, és elkezdem olvasni az új pc-game újságot, ami biztosan eleget tesz kéréseimnek.

Tudom, hogy nem szép dolog a „stílusparódia” (szépnek tényleg nem szép, de ha jól csinálják, akkor már művészet ☺ — VargaB.), de hát körülbelül ilyen szintű problémákkal farszítja a levélírók egyik táborra a kedves olvasókat. Nagyon remélem, hogy majd jönni fog olyan levél, amelyik vitába száll velem, és akkor talán megint lehet egy kicsit izgisebb a csevi témája.

Na úgy látszik egy csöppet szabadjára engedtem az ujjaimat, ezért ezer bocs, és remélem sikerült egy kis írt kitölténi ezzel a levéllel. Ha viszont nem kerülne be a csevebe, (mondjuk területi okok miatt) akkor legalább remélem, hogy szerettem néhány jó percet néked kedves Balázs.

További jó munkát Neked és a Team mindén egyes szorgos tagjának, csak így tudomé!!!!  
Pet-net

**Mit is mondhatnék: nem attól lesz valaki 576 fan, hogy minden cikket töviről hegyre kiolvas, kielemez, megtanul, és reggelente felmond a tükör előtt. Ha valakinek nem szimpatikus az adott játék, az adott stílus, vagy az adott teszt, az ne olvassa el a cikket. Ha valaki nem szereti a KByte-ot, az ne olvassa. Az igaz 576 fan akkor is meg fogja venni a magazinát, ha éppen tele van stratégiával, amitől pedig neki feláll a hátán a szőr.**

**Most dobálózhatnék nagy szavakkal, hogy az 576 életérzés, vagy mittudomén, de nem akarok senkit sem palira venni — ez egy magazin, egy határozott karakterrel, arculattal rendelkező lap. Ez ember hajlamos arra, hogy ha valami tetszik neki, akkor azt fogja olvasni, mert az életben szükség van bizonyos rendezettség, rendszerezettségre. Így hát az ember**

**ragaszkodik ahhoz, amit megszeretett — egészen addig, amíg az képez azt nyújtani, amit elvárnak tőle.**

**Ezért törekszünk mi is arra, hogy hónapról hónapra hozzuk a szintet, és valamiben mindig egy kicsit többek, jobbak legyünk a konkurens lapoknál.**

Szasz Balázs!  
Neked még nem írtam levelet de az előző okoskához (SZ.JVC-hoz) már sokat. Már megint azzal kezdem hogy az újság klassz, azaz királynak is nevezhetném. Egy bizonyos gond van az 576 KByte újsággal, de nagyon. A borító vastagsága kúrva szar, de már ezt nem tudom hányszor írom az okoskához de remélem te majd okosabb leszel mint az elődőd, és remélem hogy te vastagabb borítót teszel be Az értékelő mezővel, is van gond mer ha írtok nekem 6 oldalt a járékról és az értékelő mezőt megnézem a játék nevével sehol se találom, úgyhogy vissza kell lapoznom 6 ki...t oldalt. Ezen ne haragudj de változtatni kéne. Én általában elkérek egy pár PC-s újságot hogy megnézzem, és az egyikben 15 oldalas News játékot találtam.

Remélem a News rovatotokban vagy másban fogtok írni a: SIMSVILLE, FIFA 2002, BEAM BRAKERS, MOTOR CITY ONLINE, NBA LIVE 2002, MOTO RACER 3, NEW YORK RACE -RÖL.

Remélem írtok valami fejleményt. Üdvözléssel: ICEMAN Nyiregyháza  
**Hosszasan gondolkodtam, hogy ez a levél vajon egy újabb stílusparódia-e, avagy véresen komoly — de nem jutottam semmire. Úgyhogy döntésként el t, aztán majd szóljatok...**

Üdv néked!  
Nagyon király a lap(576Kbyte),de gondolom ezt már sokan mondták. Már három éve veszem a lapot,de ha jobban megnézem az elsőt 94-ben vettem. Ez újság a legjobb a hazai piacon,de szerintem külföldön is állná a sarat.A lényeg az, hogy amíg az újság megjelenik én minden hónapban megveszem. **Mert jöhet eső, fújhat szele az újság aranyatér.**  
**Bocsi, bocsi, de ezt muszáj volt betenni!! Hadd hízzon már egy kicsit májunk☺**

Helló VargaB!  
Múlt havi levelem elmaradt, de megpróbálok ezzel bepótolni. Már megjött az új 576, és bele is olvastam. Kezdjük a kritikával: mostanában (megint) egyre több a helyesírási hiba, vmint az idegen szavak. Bár az utóbbiak nem nagyon zavarnak, azért szerintem - rossz arány az, hogyha mondjuk 1 oldalon 10 külföldi kifejezés van. Na mindegy, ez lényegtelen. Vannak viszont számomra teljesen érthetetlen dolgok, pl. mit keres a GTA3 és a Team Factor

előzetese között egy MK-jel??? Volt más is, de az sajna most nem jut eszembe. De ez nem is baj, hiszen az újság tők jó, meg minden, már csak kisebb hibák vannak. GyZ megint rengeteg oldalt kapott amit király. Hm... Erről jut eszembe, kezdés „gyézésen” fogalmazni. Igaz, hogy néhol be is ismered, de észre lehet venni olyan részleteket, ami eléggé koppintás-gyanús. Légy inkább önmagad! Sokkal érdekesebb lenne! Na most befejezem, remélem építő jellegűnek veszed szerény leveleimet, és beteszed a cseveibe.)  
Na csá:

Shadowboy  
**1. Helyesírás hibák: hm, hát ezt a dolgot nem lehet kiküszöbölni — az ember meg sokadik átolvasására is talál újabb és újabb hibákat. De igyekszünk!**

**2. Idegen szavak: nos, ebben igazad van. De arról se feledkezzünk meg, hogy rengeteg olyan idegen szó van, amit rendszeresen használunk az élő magyar nyelvben, és többnyire tudjuk is a jelentésüket.**

**3. Nem MK jel, csak hasonló — a GTA3 egyik bűnözős kiánjának lojoga.**

**4. Nem érzem úgy, hogy gyézésen fogalmaznék, de tagadhatatlan tény, hogy adott szavakat átveszek tőle. Ez végül is érthető, hiszen bizonyos szavakat és azok szinonimáit több tucat-szor le kell írni egy-egy cikkben (pl. játékos, program, stb.), így az ember üdvözöl minden olyan új szinonimát, ami magától még nem jutott az eszébe. Így tanulunk megismáztól, és hidd el, olyan szó is van, amit GyZ vett át tőlem☺ Egyébként mindenki a saját stílusában is, és természetesen a leginkább mindenkinek folyamatosan változik, csiszolódik, fejlődik a stílusa — én úgy érzem, sokkal nagyobb hatással van rám az általam olvasott könyvek szerzőinek stílusa, mint bármely kollégámé.**

Csá VargaB!  
Először is kikötöm ha van rá egy mód, hogy ez nem egy „fikázok-szidok mer olyan a kedvem” levél, csak észrevételeim vannak.

Szal. Az előző számba írt egy Téliapó nevű kölkök. Egy rakat saját személyes élményt, nem is ez a lényeg, hanem amit a választottam, hogy KByte ára nem változott egy éve, nah az a helyzet hogy van uye egy másik 576 névre hallgató lap is, annak az ára még egyszer sem változott, s hogy miért hoztam elő ezt?, csak azért mert meg kéne nézni mivel is próbáljuk kimagyarázni, az újság jelenlegi tagadhatatlan visszaesését. Ez nem indok és ahelyett hogy azzal viccelődök hogy mi a gyerek neve (merthogy ezt tetted a végén) megkéne nézni mit is lehet tenni hogy ne csak magatoknak tetszen az újság hanem azoknak is akik ezért pénzt adnak. Az kétségtelenül igaz, hogy minden számban elmondod, hogy milyen új tagok jöttek



MÉG NEM TESZTELTE AZ  
TÖRLEMEN TETŐ HÉZ TAJNIN  
NYMI A KEMERHAZ? NODÉ  
AIME NINCS! A CSEVÉL

zavar. Eltűnt a régi hangulata.  
> Igazából fogalmam sincs mi olyan idegesítő benne. Talán az, hogy MINDEN szöveg mögött NAGYON vilákos  
> háttér van. És hova tűnt az elejéről a NORMÁLIS, kinézeti tartalom?? És miért kell nektek támogatni azt a hülye  
> stílust, hogy felig angolul-felig magyarul írjátok?? Miért nem lehet az egyszerű dolgokat szép anyanyelvünkön kifejezni (pl. miért NEWS??)??  
> És ha már a Hírek-nél tartok könyörgöm, miért FEJER a hatere?? Miért nem volt jó SZÍNESEN?? És hidd el nekem (most már tudom, mi nem tetszik).  
> hogy a többi szöveg is úgy nezzék ki jól, hogy színes háttérre volt -  
szürkés-kék, sötét feketes-vörösés-barna, világoskék, zöldes-feketé.

és hogy ez mennyire megerősített benne-  
teket, minden bizonnyal ez így is van, csak  
hogy az olvasóknak eleve van az erőltet-  
t poénokat nyomató új tesztlétköb. Tudom,  
hogy ez lehetetlen, de gondolj már bele  
milyen, minden bizonnyal pozitív indulat-  
kat váltana ki, ha mondjuk rá tudnánk  
venni Zoleet, hogy csak egy 10 soros rova-  
tot írjon havonta... tudom hogy ez nem  
lehetséges, csak példának mondtam. Ez a  
példa arra használt hogy talán felismered,  
hogy olyasmiket kéne bevezetni amik a  
népnek is tetszenek.  
Mellesleg mikor volt itt utólagja egy norm.  
Poén?? ... há rége, nagyon rég.  
Tegyük fel hogy úgy év múlva tanítanak az  
576 Kbyte történetét, akkor ezt a jelenlegi  
állapotot az átmélet korának hívják.  
Itt volt ez az SzJVC nevű tag, ő legalább  
változtatott, ti nem sokat.  
A másik címlap kérdés, az 576 arra szü-  
letett hogy a legjobb és különleges legyen  
— ezek a címlapok olyan  
Szürkék, olyan semlyenek.  
Nem valami megfogó a kilirjátok a  
címlapra hogy arachnoFóbia, ráadásul  
helytelenül. (ugyanis ezt a szót ph-val kell  
írni, mivel latin eredetű, nem magyarosít-  
hatod, mert van magyar szó rá, mégpedig  
az hogy pókiszony, vagy ha mégis akkor  
a ch-nak írt, semmi képp nem megy a  
f-hез ph helyett.)  
Tenni kéne valamit, mert ebből egyhamar  
elege lesz a népnek.  
Tudod van egy olyan nagyon igaz mondas  
hogy, „Mindegy, hogy szeretnek vagy  
utálnak, csak közömbös ne legyél nekik”  
Most pedig adok egy jó tanácsot: Ne azon  
gondolkodj, hogy erre most milyen: Taná-  
stílusban kivitelezett  
főszerkesztői poént tudnál benyomtatni,  
hanem a mondanás.Mindegy, hogy jót  
vagy rosszat csinálsz csak csinálj valamit!  
Na csumil  
reaven  
Ha akarom, ha nem, most magya-  
rázkodom kell. Elovastam hát tüze-  
tesen az előző havi csevegőt, és arra  
jutottam, hogy Telőp barátunk bizony  
egy szem rossz szót nem szólt ránk,  
inkább dicsért minket. És szerintem én  
sem mondtam rá semmi csúnyát, csak  
megpróbáltam egy jókedélyű választ  
adni neki.  
Az árral kapcsolatos válasz pedig  
nem afféle kitérő magyarul, hanem  
— ahogy azt már százsor leírtam/le-  
írtuk — a kulcsa a CD melléklet hí-  
ányának. És a másik 576-os lapnak  
tényleg egyszer sem változott az ára,  
de hát nem is duplázták oldalszámot  
— egyelőre!  
Hogy a poénok erőltetettek-e, az  
viszont semmiképp sem képezheti  
vita tárgyát, hiszen van, akinek bejön  
a teszterek humora, van akinek nem  
— ezt nem lehet megcsabni, és nem  
lehet olyan poénokat lökni, amik mind-  
enkinek bejönnek.  
Hogy SzJVC mit változtatott, és mit  
nem, azt inkább ne bolygassuk, mivel

az olvasók 99,9 százaléka nem lát  
bele a szerkesztőség munkájába —  
maradjunk annyiban, hogy a változta-  
sokat az 576 KByte stábjába végezték.  
Megvallom töredelmesen, nem  
vagyok latin szakos tanár, de a  
phobia szónak igenis van magyarított  
verzója, a fóbia. Az arachno-nak  
nincs. Volt egyszer egy újonos című  
film a TV-ben, akkor az a záságok  
Arachnofóbiának írták ezt a bizonyos  
szót. Amennyiben Te latin szakos  
tanár lennél, úgy ezután megkövetlek  
Téged (na tessék, a tanári stílusú  
humor — de erre is van egy szép ide-  
gen szó: ironia)  
És képzeld, még a mondat is isme-  
rű! De remélem nem haragszol meg  
érte, ha én inkább jót szeretnék csinálni,  
sem mint közömböset.  
Tegyük fel, hogy sok év múlva tanita-  
nak az 576 KByte (nagy B!) történetét,  
akkor ezt a jelenlegi állapotot a válto-  
zás és a fejlődés korának hívják.

Valaki védjen meg minket! Valaki védjen  
meg minket!!!  
Mélységes, alázattal teli üdvözlétem, oh  
Magasságos Olimpосzi Ótvetenhatok!  
Elemben először használok arra szak-  
rális billentyűzetem, hogy emitt meré-  
szeljek írni Nektek, kik a szentséges  
Ótvetenhatok szerkesztők. A nép (én)  
meghallgatta VargaB. mennydörgő sza-  
vét, és elszánta magát, hogy levelével  
négy oldalasra emelje a héroszi Csevegő  
dicsőségét. Im kezembe vettem az  
októberi lstenáldását (lásd még: 576  
Kbyte) és Csevegőjében láttam mily,  
sokan fiakázák a 125. Testamentumot,  
mily sokan temetik eme informatikai  
intellektuális üteményt és szentségletelik  
meg a Magasságos Ótvetenhatok  
fényét. Bár jómagam csak a  
2001/februári Kinyilatkoztatás óta vagyok  
hívó, kivont karddal (vagy billentyűzettel?)  
rohanok bálványom védelmezésére. De  
előbb elmesélem megtérésem történetét  
(most töltsél még egy csésze kávé  
magadnak, VargaB., mer' el fog tartani  
egy darabig).  
Egy hideg februári napon történt.  
Rokonokhoz mentünk látogatába, így  
jobbnak láttam előre beszejzolgéni  
kis unaloműzővel- egyszerre mindjárt  
kettővel is. Akkoriban még „Játékszállag”  
hívó voltam, így először azt vettem meg,  
majd kis gondolkodás után - annak elle-  
nére, hogy sok rosszatt hallottam felöle-  
megvettem első 576-omat is. „Olcsó  
is, színes is, mi kell még???” gondoltam  
magamban, láttam megvettem, és a két  
újsággal hónom alatt elindultunk a roko-  
nokhoz. Ott elsőként - a kíváncsiságtól  
hajtva - az 576-ot vettem közelebről is  
szemügyre. Nagyon tetszett az Onis  
címlap (nekem az a kedvencem  
— VargaB.), és amikor belelapoztam,  
elakadt a lélegzetem - szép, rendezett,  
SZÍNES, áttekinthető, képaláírással, SZÍ-  
NES, jó minőségű lapokból készült,

poszteres, SZÍNES... Majd mikor  
beleolvastam: érdekes, részletes, izso-  
nyat humoros, fergeteges hangulátú,  
szuperüberfunky cikkek. A „Játékszállag”-  
gal (mely egy külföldi licen szűz lap - vagy  
mi) összehasonlítva klasszikosul szebb,  
jobb, kiforrottabb és amit alán a leg-  
fontosabb: szórakoztató!!! Egyedül az  
értékelő doboz nem jött be, de hála - ná  
vájál előkeresem a nevét - basszus.  
Máhoggy nem basszusnak hála, hanem  
basszus, pont a márciusi számot nyúlták  
le a suliban, pedig asszem abban volt a  
Mégváltó neve, aki az új értékelőt ihlette.  
Grrrr!!! Kérelmezném, hogy az XY-ra  
uszlított, bepízolt, hegesztőpisztolyos  
niggereket!, állítsák rá eltűnt 576-om fel-  
kutatására. Köszönöm. Na hogy foly-  
tassuk értekezésemet: sz'ál az értékelő  
problémája is megoldódott pár hónap  
múlva, így az újság ténylegesen a  
100%-ot ostromolta és ostromolja most  
is. Ez a saját véleményem, lehet ellen-  
kezni, hülyézni, de egy (elvi sikon)  
nemzetközi színvonalú lappal (na jó,  
kimondom: \*\*\*\*) összehasonlítva az  
576-ot, ki lehet jelenteni: az 576  
egyszerűen jobb.  
Most, hogy így elmondtam a vélemé-  
nyem, meg is kell gyóndnom: nem vagyok  
előfizető. Tudom, hogy a hülyének is  
megérmé, de valahogy nem vitt rá eddig  
a lélek, így hát kérlek téged, magasságos  
VargaB., adj egy jelet, ha azt akarod,  
hogy előfizessek (Jelezzél, mondjuk itt ->  
X)!  
Egy keveset írnék a jubileumi számról,  
mivel eléggé felkapott téma volt a múlt  
hónapban. Sokan kritizálták a címlapot.  
Nekem - ugye már mondanom sem  
kell - nagyon tetszett, külön móka  
volt kibetűzni azokat az extraolvá-  
hatatlan kiírásokat a lap szélein („A  
man with nothing to lose”, „NYPD do  
not cross” - ügyi vagyok, mi? Kapok  
ingyen előfizetést?). (Bazz, te vagy  
az első, aki - tudomásom szerint  
— észrevette... — VargaB. Ja,  
előfizetést nem kapsz ☺) Volt akinek  
csalódást jelentett, hogy a jubileumi szám  
semmit se volt több, mint a többi (ezt jól  
meggasszontam). Bevallom, én is azt hit-  
tem, hogy lesz benne valami extra - öö...  
á, meg van! - izé, de nem volt. Viszont  
semmit se volt rosszabb, mint bár-  
mely másik szám, és ez már önmagában  
is nagy ajándék (legalábbis asszem). Na  
eleget hizlaltam a májkatot, most kere-  
sek valami hibát is! (mingyá! jövök) (5  
óra múlva, az 576 „gyűjtemény” alapos  
átnyálazása után) Khm. Akkor közlöm  
a kutatás eredményét: a kutatás ered-  
ménytelen volt. Az egyetlen hiba: a cik-  
kek és képaláírások túl viccesek, ez  
az újság csak a WC-n ülve használható  
(mármint olvasható, nem segőtörésre  
kell használni, arra ott van a 168 óra).  
De ténleg, néha majd behugyozok a  
röhögőst. Az itt felsorolt tények fényé-  
ben indítványozom a „WC-papír mellék-  
let” mielőbbi bevezetését.

Jó, rendben, van még egy icipici  
hibácska: a cikkek történelről része  
néha tényleg unalmas, de erről nem a  
kínáló tehet, hanem a játéktejesztők-  
elvégre ők találták ki.  
Lassan monumentális méreteket ölt  
(vagy már öltött is?) szófófasom, ezért  
gondolataimat berekesztém (peroráció),  
hözteszem: lassacskán. Még rögzíték  
néhány tény! (nyilván levegővétele):  
1. „GyZ sznob stílusban ír” - nem igaz, ő  
csupán stílusát színesíti túlbonyolított, és  
épp ezért egyszék által  
sznobnak vélt szövegeivel (ez a stílus  
maga is humor forrásra, nem csak a  
tartalom (Mocsoksligazad van! —  
VargaB.)).  
2. „A Hónap dumája/a Visszatekintő/a  
hardWARe rovat főlöszleges/szar/  
hülyeség” - Nem igaz, ezek a rovatok szí-  
nesítik, tartalmuknál fogva gazdagítják az  
újságot. Ezt is tényként foghatjuk fel (vagy  
nem, de inkább igen, vagy mégse?),  
így az sem csupán szubjektív véleményem,  
hogy, igenis jók, hasznosak ezek a cik-  
kek.  
3. „Xy túlértékeli/ alulértékeli bla-bla játé-  
kot” - Itt az a tény, hogy a teszter - mint azt  
már annyiszor elmondták a  
Magasságos Ótvetenhatok - a játékkal  
kapcsolatos, pillanatnyi érzelmeit vezeti  
le az értékelő dobozon, így a kapott szá-  
zaleköt fel foghatjuk akár játékelménynek  
is. Pl.: ha a Fallout2 tesztelné most le  
az 576, lehet, hogy 80% fölötti értékelést  
kapna - annak ellenére, hogy ocsmány  
a grafika, szegényesek az effektek, és  
tele van bugokkal -, mert páratlan játékel-  
ményt nyújt, még ma is. (Na jó, ez már  
erősen szubjektív véleményem volt).  
4. „Sok a helyesírási hiba” - Ez viszont  
igaz, de elnéhezte. Pl.: GyZ a hosszú  
„ű”-s szavakat mindig elgépepi (pl.:  
kítűűű, billentyűűű, egyszerűűű,  
nagycsőűű - ja, ezt nem ő  
írta...). (Nem? Egyébként ebben nem  
GyZ a hibás — eh, de nehéz ilyet leír-  
ni ☹ — hanem az RTF konvertálás  
a tördelőprogiban, de rajtavagyunk  
az... ööö... témán — VargaB.)  
Asszem ennyi. Befogom a lepcsés szá-  
mat. Ha netán valakinek megsértettem  
érzelmeit bármilyen módon - akár a  
\*\*\*\* „becsmérésével” - attól ezután is  
töredelmesen bocsánatot kérek. Leve-  
lemet fel lehet fogni elfogult véle-  
ménynyilvánításnak, bár helyenként azért  
megpróbáltam tárgyilagos lenni, remé-  
lem sikerült.  
Továbbra is zöldfüld, de hű olvasótok  
(esetleg előfizetőtok :-))  
Tök  
No Comment.  
Heelő!  
Már megint írok. Még mindig írok. Már  
megint írom. Már megint írok.  
Már én sem...



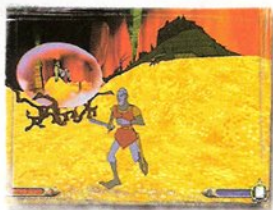


## Aliens vs Predator 2

Az Idegenek jövő hónapban — újra közöttünk lesznek. A klasszikus magasságokba avanszált első epizód folytatása ugyan megbízható források állítása szerint technikai perifériák tekintetében némileg elmarad a korkövetelményektől — de mi azért továbbra is hűségesen várjuk. Alienek és a Predator nélkül szegényebb lenne a világ.

A Bungie klasszikus sem nyughat, sőt minden jel arra mutat, öt év fátalmait s egy folytatást követően, az alkotók végre kihasználják a 3D adta lehetőségeket karaktermodellezés szintjén is. De lehet, hogy ez csak a kampány része — jövő hónapban kiderül.

## Myth III - The Wolf Age



## Dragons Lair 3D

A jelek szerint Dirk végre elszánta magát, hogy negyedik alkalommal is elrablódott kedvese, Daphne nyomába eredjen. Visszatérése a jövő hónap üdvözlendőbb történései közé tarthat, köszönhetően a mítosz immár három dimenzióra támaszkodó megvalósításának. A Dragon's Lair sorozat atyjaként is ismert Don Bluth neve a sikerre, a 3D-s világmodell újszerű játékelményre lehet garancia.

## FIFA 2002

Év nem telhet el EA Sports szimulációsomag nélkül - s ez alól a 2002-es szezon sem lehet kivétel. Noha az NHL legújabb epizódjával a cég erőteljes kanyart vett arcade irányba, a labdarúgás elkötelezett szerelmesei azért reménykedhetnek, hogy a Fífa legújabb generációs darabja méltó lesz önnön hírnevéhez. A remény hal meg utoljára — mint az közismert.



# TOPILISTÁK

## ANGOL TOP 5

1. Arcanum (Sierra)
2. Mechcommander 2 (Microsoft)
3. Star Trek Dominion Wars (SSI)
4. Shogun - Mongol Invasion (EA)
5. Max Payne (Take 2)

## USA TOP 5

1. Myst III: Exile (Ubisoft)
2. The Sims (EA)
3. Max Payne (GOD Games)
4. Train Simulator (Microsoft)
5. The Sims: Livin' Large (EA)

## DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. Gore (4D Rulers)
2. Alien Vs. Predator (Sierra)
3. Return to Castle of Wolfenstein (id Software)
4. Rogue Spear: Black Thorn (Ubisoft)
5. Empire Earth (Sierra)

## Várható megjelenések

- 4x4 Evolution 2 (Take 2)
- Mafia (Take 2)
- IL 2: Sturmovik (UbiSoft)
- Battle Realms (UbiSoft)
- Comanche 4 (Novalogie)
- Fighting Legends (Maximum Charisma)
- Cabelas: Off Road 2 (Cabelas)
- Kohan: Ahirman's Gift (Strategy First)
- Morrowind (Bethesda)

- Star Wars Battleground (Lucas Arts)
- Empire Earth (Sierra)
- Sims: Hot Date (Maxis)
- Star Trek Armada 2 (Activision)
- Europa Universalis 2 (Strategy First)
- Warrior Kings (Microids)
- C&C: Renegade (Westwood)
- Ghost Recon (UbiSoft)
- Arx Fatalis (Fishtank)



# MÁTRIX

## AKCIÓFIGURÁK

Keressd az  
576 Shopokban!



~~3999,-~~



1999,-/db

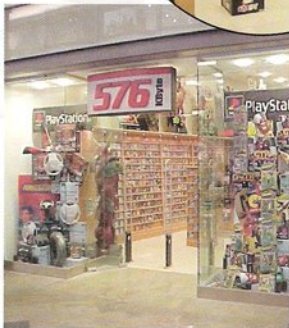


# 576 KByte

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



Mammut 2 Bev. Központ  
Széna tér 3. emelet  
Tel.: 345-80-76



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



Nagyker  
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17  
Tel.: 06-20-334-7196  
Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám  
alatti boltunk megszűnt!



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

# WWW.576.HU

ISSN 0865-8226



9 770865 822000