

576

Kbyte

XI. évfolyam, 112. szám
2000. július. Ára: 796,- Ft

EURO 2000

Nem lelkesedsz, hogy nyertek a franciák? Játszd újra, és a bajnok akár Olaszország is lehet

MDK 2

Újra itt az akcióban és poénokban bővelkedő Superman paródia. Hármasban szép az élet!

SHOGUN: TOTAL WAR

Hadművészet és stratégia felsőfokon! Ha egyszer elkezded, biztos, hogy nem fogod abba hagyni



DIABLO

A pokol megnyitja kapuit – **Diablo** feltámadt! Seregei újra a világ meghódítására törnek. Törjünk mi is – borsot az orra alá!



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

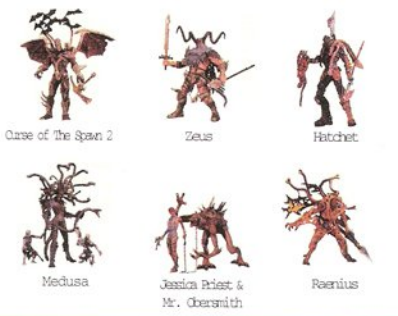


A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT júniustól KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES



SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



SPAWN 14: DARK AGES 2



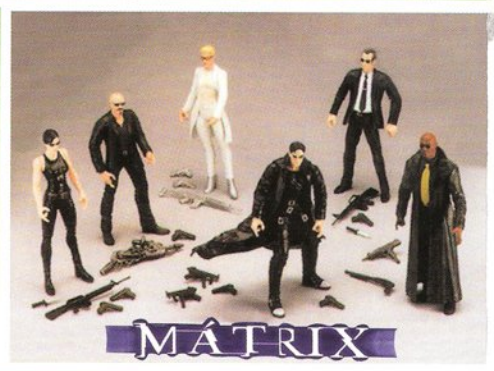
SPAWN 15: TECHNO SPAWN



TIBERIAN SUN



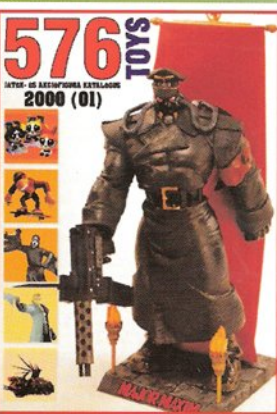
NOD Soldier GDI Soldier



MATRIX



Sleepy Hollow



Részletes választékunkat megtalálod az 576 TOYS katalógusunkban, melyet keresd boltjainkban!

AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, de megtalálhatod őket boltjainkban!



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



Major

Athene

Iron Maiden



Liquid Snake

Revolver Ocelot

Psycho Mantis

Sniper Wolf

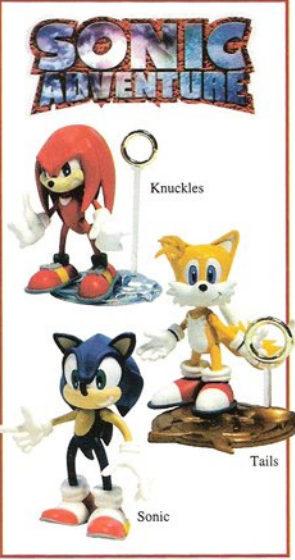
Solid Snake

Meryl Silverburgh

Vulcan Raven

Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID



Knuckles

Tails

Sonic

CARTOON NETWORK

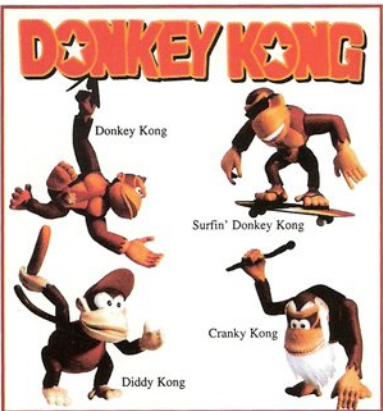


Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)
7.5" műanyag figurák fényvel, hanggal (3féle)
6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

- Dexter
- Johnny Bravo
- Cow & Chicken
- Flugos Futam
- Maci Laci
- Turpi Úrfi
- Karate Kutya (Hong Kong Phoey)



Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong



Deep Dive Crash

Dingo Dile

High Flying Crash



Dr. N. Gin

Wave Rider Coco

Dr. N. Tropy



Blanka

Cammy

Alex

Vega

Ken

Ryu



Jet Board Crash

Komodo Moe

Jet Pack Crash



Coco Bandicoot

Dr. Neo Cortex

Tiny

576 TOYS

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ha meg akard nyerni a képen látható életnagyságú (2.2m), limitált példányban gyártott HORNÝ szobrot, a következőket kell tenned.



Vásárolj minimum 5000 Ft értékben akciófigurákat az 576 üzleteiben, és az összegyűjtött blokkjaidat az 576 TOYS katalógusban látható szelvénnel együtt küldd el a 1389 Budapest, Pf. 132 címre.

A sorsolást 2000. augusztus 1-én tartjuk!

tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 112. SZÁM, 2000. JÚLIUS

64



SHOGUN: TOTAL WAR



Bevezető 4

HÍREK, ELŐZETESEK

Top-listák 5

E3 beszámoló (2. rész) 6

Hírek 8

Thandor: The Invasion 12

ISMERTETŐK

MDK 2 14

Deus Ex 18

Metal Fatigue 20

Earth 2150 22

TAK: Iron Plague 24

Ground Control 26

Roland Garros 28

EB történelem 30

UEFA 2000 32



56

DIABLO II



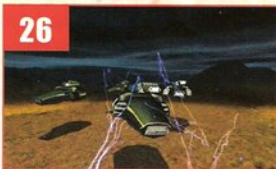
40

MOTOCROSS MADNESS II



72

WILD WILD WEST



26

GROUND CONTROL



48

LONGEST JOURNEY



52

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Bodnár György riport	34
Euro 2000	36
Championship Manager	38
Motocross Madness 2	40
F1 World Grand Prix	42
Evolva	44
Longest Journey	48
Vampire: The Masquerade	52
Diablo 2	56
Shogun: Total War	64
Soulbringer	68
Wild Wild West	72
Star Trek: Birth of the Federation	76

KINDER-TOJÁS

Arkade Frenzy	82
Lucky Luke	86

CHEATEK, EGYEBEK

Fülbe-való	88
Half Life: Counter Strike	90
Cinkelt lapok	94
Ennyit mára!	96



576 Kbyte

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

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Széchenyi János
szjvc@576.hu

Artwork, meg
ilyesmí: Varga Balázs
vargab@576.hu

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

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

Előfizethető a szerkesztőség
címén, rózsaszín postai utalványon:

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

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

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

Főszerkesztőváltás az 576KByte élén

Biztosan észrevettétek – hiszen rendszeres olvasói vagytok az 576 KByte-nak – hogy az utóbbi időben késve, rendszertelenül kaptátok meg a lapot. Kezdetben meg is "csak" ott tartottunk, hogy állandóvá vált a késés. Mostanra viszont eljutottunk addig, hogy behozhatatlan lemaradások is terheltek életünket – nem véletlenül, mintegy "végső megoldásként" lett összevont a múlt havi szám.

Közben lap jövőjéért aggódo vezetés és a munkában már-már megszakadó elődöm között egyre több konfliktushelyzet alakult ki. Rádásul az okok boncolgatásakor az álláspontok is egyre távolabb kerültek egymástól, ami odáig vezetett, hogy közös megegyezés alapján a főszerkesztőváltás napirendre került.

Szerettem volna az *előző főszerkesztőtől* elköszönni, megköszönni a három és fél éves munkáját, amit az 576KByte élén tett értünk, érteket.

Részemről nem volt akadály annak sem, - biztosítottam volna rá a helyet – hogy billentyűzetet ragadva írja még le utolsó 576-os gondolatait. Elzárkózott minden elől, sőt, még azt sem engedélyezte, hogy a nevét, vagy bármi, a személyét érintő dolgot leírjak!

Mit lehet ehhez hozzátenni? A főszerkesztőváltás megtörtént, ez mára már több, mint egy hónapos "történelem". Sajnálkozni lehet a történeten, visszacsínálni aligha.

De ki az az Sz.JVC?

Bár nem először találkoztok velem az 576 lapjain, eddig "csak" szimulátor tesztheim alapján ismerhetetek. Furcsálltam, de nem lepődtem meg azon, hogy rögtön akadtak olyan jól értesült "kritikusok", akik emiatt azonnal meg is kérdőjelezték főszerkesztői alkalmasságom – már azelőtt, hogy egyáltalán piacra került volna az első, irányításom alatt készült KByte. Nos, hogy kicsit többet is tudjatok rólam, és egyébként is illik bemutatkoznom, következők

néhány adat, amit egyfajta rendhagyó "szakmai önéletrajzént" is felfoghattok.

15 évvel ezelőtt, 1985-ben vettem legelső számítógépet, egy Commodore-64-est. A környezetem teljesen ledöbbsent, addig viszonylag normális embernek tartottak...

A péntek reggeltől vasárnap estig történő rekord nem alvások következtében karikásodó szemeim láttán pedig még azt is hitték, hogy beteg vagyok. A szemükben abnormális dolog volt, hogy amíg mások pénzt keresnek, addig én egy szobába bezárkózva játszom, vagy a billentyűket nyomogatom. "Mire jó az?" – kérdezték. Ugye hasonló kérdéssel mindannyian találkozottok már?

Megnyugtát, hogy az egykori kérdések közül már mindnek van otthon számítógépe, és szeretném hinni, hogy ennek a fejlődésnek valahol én is részese, besegítője vagyok. Első komolyabb számítógépes munkáim még a C-64-hez kötődnek, hiszen egykori munkahelyemen a SuperBase nevű adatbázis kezelővel oldottunk meg hihetetlen feladatokat, a gép adottságaiból és sebességéből következően hihetetlen türelemmel. A hosszú "felkészülési időszak" végét számomra 1991 jelentette, amikor is a júniusi számban – már Amigán tesztelve – megjelent első leírásom az 576KByte-ban. Ez egy rohamcsónak szimulátor volt, de a későbbiekben írtam helikopter-, hadihajó-, tengeralattjáró-, sőt harcokci szimulátorokról is.

Tévedés tehát azt hinni, hogy "csak a repülő"..." Házi statisztikám alapján az 576KByte 41 számában 67 cikkemet közöltük le eddig. Sok vagy kevés? (Én biztosan tudtam volna többet írni.)

Amikor PC-re váltottam (és pont úgy jött ki, hogy féligévig nem kaptam lehetőséget), addig írktam magamnak, így két és fél hónap alatt összeállt belőle egy könyv. 1994 áprilisában jelent meg, "Repülőgép-szimulátor programok PC-n" címmel.

Ugyanebben az évben, az egyik, ha nem a legrangosabb hazai repülőés magazinban elindult egy négy részes cikksorozatam, "Azok a csodálatos repülőgépek "izék"..." címen, melynek témája mi más lett volna, mint a PC-s repülőgép szimulátorok...

Az eddigi kép alapján akár egy szakbarbár benyomását is kelthetem. Pedig a számítógép szerelemmel párhuzamosan egy új szakmát is ki kellett tanulnom, és a későbbiekben már oktattam üzletkötőket tárgyalástechnika és kommunikáció témakörökben is. Látszólag ennek nem sok köze van az 576KByte-hoz, de én úgy gondolom, hogy a jelenlegi "szervezési" feladatokhoz ez az időszak remek előiskola volt.

1997-ben elkezdtem rádiózni, és fél év múlva, szerkesztő-műsorvezetőként, az egyik kereskedelmi rádióban már volt egy ("Számítunk Rád" című) számítástechnikai magazin műsorom. Nagyon szerettem ezt a munkát, hittünk a csapatommal abban, hogy – bár alapvetően a számítástechnika nem rádiós műfaj – közelebb tudjuk vinni az "igét" mindenkihez. Vittük is, hallgatott, és a szakmai kritika által (is) elismert adások kerültek ki a kezünk alól.

Ezzel a múltból a jelenhez érkeztem: itt vagyok! Hiszek a csapatmunkában. Hiszek abban, hogy egy lelkes gárdával a hátam mögött, a világ is megváltható. A régiek (Martin, Vári Zoli, Koroncay Gazsi) mellett bizonyára észreveszitek majd az új neveket a cikkek alatt. Higgyétek el, egytől egyig azon vannak valamennyien, hogy az újság színvonalát emelve, továbbra is azt kapjátok (sőt, fokozatosan egyre többet), amihez eddig is hozzászoktatok.

A mostani számról, amelyet a kezdedben tartasz
Teljes dühével tombol a nyár.
Az összevont számot már

elsütöttük, hát izzadva gyűrjük össze a túlmelegedés határán dolgozó számítógépeinken a lapot.

Megkezdődött a szünet, most aztán már nem mondhatja anyu, vagy apu, hogy "holnap sulis, mikor tanulsz már!", hanem lehet nyomtatni – a foci, a futkározás, és egyéb szabadidő foglalkozások szüneteiben természetesen! – a gép előtt, akár egész nap. Gondoltunk a fiatalabb korosztályokra is, a Kindertojásban a számukra kedvezünk.

A Foci EB sem hagyott bennünket hidegen, tíz oldalon foglalkozunk a témával.

A tartalomjegyzék felsorolása helyett ajánlom figyelmetekbe valamennyi cikkünket!

Ha benne vagytok, és küldtök az értékelésükhöz elegendő anyagot, a következő számban megírom, melyik újságíró alkotása kapta a legtöbb szavazatot.

Biztosan észreveszitek, hogy ebből a számból hiányoznak megszokott rovatok. Ezek részben átalakítás miatt vannak.

Ami viszont a lényeg: a Csevegőben nem akartam olyan levelekre válaszolni, amelynek a címetje még nem én vagyok! Azokat a "véleményeket" pedig szándékosan hagytam figyelmen kívül, amelyekben már a megjelenése előtt tettemék az ÚJ 576-ot. Lehetek, és legyetek is velünk szemben kritikusok! Butaság azonban csípőből, mindent elutasítani! Örömmel veszünk a részletekről minden javaslatot – ezért is kérem, hogy ne visszafelé, hanem előre nézzetek!

Engedjétek el fantáziátokat nyugodtan, legfeljebb majd nyírbaúnk, de biztosan használni fogjuk a megvalósítható ötleteket.

Van veszíteni valótok?

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu

TOP LISTÁK

Angol eladási lista (teljes árú játék)

1. Shogun: Total War (Electronic Arts)
2. The Sims (Electronic Arts)
3. Championship Manager 99/00 (Eidos)
4. Ground Control (Havas)
5. Age of Empires II (Microsoft)

USA eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Electronic Arts)
2. Everquest: Ruins of Kunark (989 Studios)
3. Age of Empires II (Microsoft)
4. Sim City 3000 (Electronic Arts)
5. Soldier of Fortune (Activision)

Angol eladási lista (budget)

1. Tiberian Sun: Firestorm (Electronic Arts)
2. Microsoft Flight Sim. (MattelMedia)
3. Nocturne (Take2)
4. Spec Ops (Take2)
5. Commandos (Eidos)

USA eladási lista (budget)

1. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
2. Rollercoaster Tycoon (Havas)
3. Jane's WWII Fighters (Electronic Arts)
4. Wheel of Fortune (Hasbro)
5. Sim Mania Pack (Electronic Arts)

Online áruházak rendelési listája

1. Diablo 2 (Diablo 2)
2. Vampire (Activision)
3. EverQuest: Ruins of Kunark (Sony)
4. Daikatana (Eidos)
5. Shogun: Total War (Electronic Arts)

Játékdemó letöltési toplista

1. Lemmings Revolution (Talonsoft))
2. Die Hard Trilogy 2 (Fox Interactive)
3. Star Trek/Armada (Activision)
4. Virtual Skipper (Mindscape)
5. Ground Control (Sierra)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján

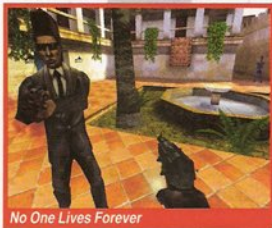
- | | |
|--|---|
| 1. Planescape Torment (Interplay) | 7. Baldur's Gate (Interplay) |
| 2. Heroes of Might and Magic 3 (3DO) | 8. Half Life/Opposing Force (Sierra) |
| 3. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA) | 9. Unreal Tournament (GT Interactive) |
| 4. The Sims (Electronic Arts) | 10. Might and Magic 7 (3DO) |
| 5. Age of Empires II (Microsoft) | 11. Civilization II/Test of Time (MicroProse) |
| 6. Might and Magic 8 (3DO) | 12. Homeworld (Sierra) |



Ahogy azt a múlt havi számunkban megígértük, most folytatjuk az E3 idejének bemutatását.

Fox Interactive

A Fox Interactive-nál több dolog is készülétfelben van, de minthogy nemigen kényeztetik a médiákat képanyaggal, érdemben most csak egy játékról tudunk beszámolni. A **No One Lives Forever** egy FPS akció-kalandjáték lesz, a '60-as évekbeli kémfilmekben megszokott megatalkodott gonoszterekkel, rivális ügynökökkel, és erőltetett humorral. Hagyományos fegyverekkel és egészen rendhagyó kémcsúccal felszerelve 15 küldetésen



No One Lives Forever

kell remekelnünk, plusz még lesz 10 multiplayer szint is. Ahogy egy jó kém-történetű elvárható, egzotikus tájakon zajlik az akció: kutakodhatunk egy elszüllyedt teherszállító hajón, lövöldözésbe keveredhetünk Marokkó bazársorán, és küzdhetünk az Alpokban is.

Infogrames

Száz évvel az elődje után játszódik az **Independence War 2**. A függetlenségi háború úgy tűnik, csak ideiglenes békeséget hozott: bizonyos rossz döntések folytán a mammutvállalatok kezébe kerültek a létfenntartású tengerészgenerátorok, minek köszönhetően az ismert világűr legtovábbi részein a cégek kapzsiságának lettek kiszolgáltatva a telepek. A játékban egy Cal Johnston nevű fickó szerepét kapjuk meg, aki



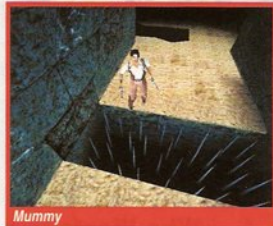
Independence War II

árvaházban nőtt fel, miután a szüleit meggyilkolta egy "üzletember". (Hö-sünek egy mesterséges személység, Jefferson Clay nevette fel, aki még az előző részből lehet ismerős.) Cal felnőt-ként megpróbálta megbosszulni szülei halálát, de csak azt érte el, hogy börtönbe került. Tizenöt évi sanyolódás után megszökött, s úgy döntött a továbbiakban kalózkodásból megmenekülni. A jó öreg Elite hagyományait folytató játékban seftelni kell, no meg remek pilótának lenni – ahogy azt már megszok-

hattuk. Újdonság az eredeti I-Warhoz képest a többjátékos Death Match és Team módok, valamint hogy nem csak kereskedni lehet, de gyártani is tudunk értékes árukat, és hogy szabadabban barangolhatunk az űrben. Előreláthatólag a jövő év elején érkezik az anyag.

Konami

A **Mummy**, vagyis a Múmia ismét



Mummy

újjaéled – no szerencsére nem a filmvásznon (ott talán egyszer is elég volt) –, ezúttal egy 3D-s akciójátékban. A tavalyi év sikerfilmjének rémisztő látvány- és hangeffektusai köszönnek vissza a játékba, melyben a film hőseit a Holtak Városa, Hamunaptra "látja vendégül". A város lakói – amint a moziban is láthattuk – nem épp a vendég-szeretőkürről híresek: a kincsvadászoktól ősi egyiptomi szellemek, undorító ízellábiák, és persze a gonosz Múmia próbálja elpusztítani – majd valamikor novemberben. Bár szintén novemberre várható, nem tudjuk, mennyien fogják a karácsonya alatt találni a **Grinch**-et,

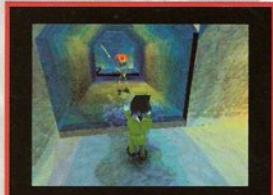


Grinch

hiszen a játékot igencsak karácsonyellenes hangulat lengi körül. Mondjuk nem kell valami komoly dologra gondolni: az abszolúte erőszakmentes akció-kalandjátékban egy antihős, a Grinch szerepét kapjuk meg, aki mindenféle galád módszerrel – értsd: záptojásve-tével, nyálkalövővel – fáradozik a szerente ünnepének megakadályozásán. Egy a szerentülön híres könyv feldolgozásáról van szó, így elsősorban a könyvet ismerő játékosok fogják élvezni – azok, akik jól ismerik a varázslatos Who-ville városka lakóit és állatait.

Hamarosan (még a nyáron) az Universal Studios legheirősebb szörnyetegei kelnek életre a Konami egy másik játékában: Dracula, Frankenstein, vagy épp a Farkasember lesz az illusztris főhős. A **Monster Force** ennek ellenére szintén egy gyerekjáték: a jól ismert figurák ugyanis amolyan "gyerekes kiadás-ban" jelennek meg. Mint kezdő játszótőnek kell átküzdenünk magunkat a

tőkefejek és hasonlóan szörnyűséges teremtmények által benépesített pályákon.



Monster Force

A változatosság kedvéért szintén gyerekközönségnek készül (és novemberre várható) a **Woody Woodpecker Racing**. A ravasz kópé, Woody harkály



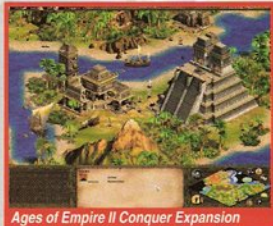
Woody Woodpecker Racing

cimszereplésével egy fergetegesen gyors versenybe nevezhetünk be, s nyolc mesebeli karakterrel viszonylag realisztikus pályákon téphetünk. Összesen ötfajta járműbe ülhetünk be, köztük NASCAR típusú autókba, Monster Truckokba, repülő csészealjakra, melyek mindegyike speciális képességekkel is rendelkezik.

Microsoft

A Microsoft legjobban várt játékairól (Mechwarrior 4, Mechcommander 2, Midtown Madness 2, Combat Flight Simulator 2) már hírt adtunk az utóbbi hónapokban, de még így is maradt jó néhány cím a tarsolyukban.

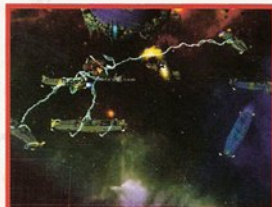
Az **Ages of Empire II Conquer Expansion** kiegészítő megjelenése szeptemberre van datálva. Az eredeti



Ages of Empire II Conquer Expansion

13 mellett öt új népség szerepel a játékban, úgy mint a hun, az azték, a maja, a koreai és a spanyol. Ezek révén 12 egységgel és 25 technológiával gazdagodott a választék. Az eltérő civilizációkhoz új hadjáratok is társulnak, így például portyázhatunk Attila seregeivel Európán át, avagy vadalhatunk szerencsénket Spanyolországban. A játék hibáit igyekeztek eltüntetni: leegyszerűsítették a földművelést, a parasztek okosabbak lettek és sosem télenkednek, a csapatainkat többféle formáció-

ba rendezhetjük, a gép engedélyezi, hogy a velünk szövetséges csapatoknak is adhassunk parancsot, és nyolc játékos részére a multiplayer lehetőség is adott. A Homeworld által megkezdett 3D-s űrstratégiaiák számát gyarapítja az év utolsó negyedében megjelenő **Conquest: Frontier Wars**. A szépen ki-munkált flottáinkkal az ismeretlen űrt



Conquest: Frontier Wars

kell felderíteniünk, kolonizálniunk a bolygókat, kitermelniünk a nyersanyagokat és természetesen csatáznunk a felbukkanó ellenséggel. Sajátos vonás, hogy a térugró kapuk révén egyazon játékban több naprendszerben is ténykedhetünk – akár 16-ban is egyszerre. Három faj közül lehet választani: van a rovarszzerű Mantis, a humanoid Terran, és a technikailag fejlett Solarian. Természetesen ezt a játékot is játszhatjuk neten keresztül is.

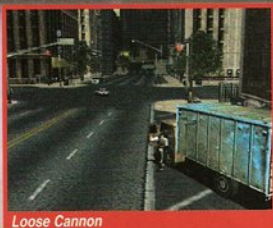
2001 elejére van beígérve a **Freelancer**.



Freelancer

A XXX században játszódó történetben a Föld megsemmisülését követően négy emberi nagyhatalom terjeszkedik egyre kijebb az űrben, s a meghódított bolygókat egymás között osztják fel. Ahogy már a múltban is volt rá példa, az őslakókat egyszerűen asszimilálják – vagy elpusztítják. A hódítások idején a játékos egy szabadúszó "vállalkozó" alakít, akit egy dolog foglalkoztat: nyélbe ütni a szerencséjét. Az űrben utazgatva lehet kereskedni, avagy fejedvadásznak beállni: mindenki maga dönthet a sorsáról. Am nem árt vigyázni, mert a program folyamatosan jegyzi a hirtelvenket. Ha kinyirunk valakit, azzal meg lehet, hogy haragosokk szerszünk. Ha meg túl jól megy a bolt, azaz irigyeket. Rendkívül interaktív környezetet ígérnek az alkotók: például a piac reagál a politikai változásokra – a változásokat pedig természetesen mi magunk is előidézhetjük.

Elképesztően klassz képek érkeztek a **Loose Cannon**ról. Úgy tűnik, még a Midtown Madnessnél is szebb, forgalmas városokban gyönyörködhetünk, melyben mind gyalog, mind négy



Loose Cannon

keréken közlekedhetünk. 2016-ban járunk, az utcákon már rég nem a törvény az úr. A létszámihiánnyal küszködő rendfenntartó erők alkalmi "külsősök" segítségével próbálják visszaállítani a tekintélyüket. Ashe, a főhős is egy fejedelmű, akivel a nyugati parttól a keleti partig összesen 20 küldetést kell elvégeznünk. Ha hishetünk a híreknek, valami olyan dolgot kell elképzelnünk, mintha a GTA költözött volna át 3D-be. Az autókból bármikor kiszállhatunk, s küzdhetünk gyalogosan, majd ha meguntuk a kutyagolást, lophatunk magunknak egy másik járgányt. Elettűn viselkedő autók, szépen animált karakterek, igazi amerikai nagyvárosok (úgy mint L.A. vagy New York): kell ennél több?

Úgy tűnik, a Konami híres PlayStation játéka, a **Metal Gear Solid** is végül a Microsoft gondozásában jelenik meg.



Metal Gear Solid

Ha nem is túl sokan játszanak konzollal a PC-sek közül, erről a címről már biztosan mindenki hallott. Solid Snake-nek, a veterán kommandósának egy terroristák által megszállt titkos katonai bázisra kell behatolnia Alaszkában. A gazfickók nukleáris csapással fenyegetőznek, ha 24 órán belül nem teljesítik a kívánalmaikat. A játék egyértelműen a legjobb a "lopakodós" akciójátékok műfajában. A hihetetlenül emberien viselkedő örök felügyelnek a zajokra vagy a lábnymokra a hóban, ugyanakkor némelyikük elszundít az örhélyükön, tehát mindig az adott helyzethez kell igazítani a taktikát. A PC verzió magasabb felbontású grafikával és textúrával nyújt többet az eredetinel, és lesz benne FPS mód, ami eredetileg csak a japán verzióban létezett. Az sem elhanyagolható, hogy a játék már alapban tartalmazza a VR missziót is. Szeptemberre várható a megjelenése.

Red Storm

Valamikor ősszel jelenik meg a **Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Op-**

erations Essentials, a Red Storm jól ismert kommandós játékának legújabb kiegészítője. A dolog érdekessége,



Rainbow 6: Covert Operations Essentials

hogy nem csupán néhány pályát tartalmaz a kiegészítés, hanem ezúttal bepillantást nyerhet a játékos az igazi kommandósok világába. Videó interjúkban ismerhetjük meg a szakma legjobbjait, továbbá fotók és rövid bejáratások mutatják be a katonák felszerelését és a fegyvereit, illetve azokat az éles szituációkat, ahol bevetik azokat. Teljes áttekintést kapunk az antiterrorista kommandók életéről 1970-től egészen napjainkig. A pályákat illetően egy másik érdekesség, hogy egy vizsgálpályát is tartalmaz a játék.

A Rainbow Sixhez hasonlóan a **Freedom: First Resistance** szintén egy



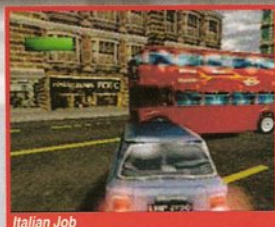
Freedom: First Resistance

könyv-licenc alapján készült: a külső perspektívából játszható, "rejtőzködős" akció-kalandjátékhoz Anne McCaffrey háromrészes novellája szolgáltatta a történelmi háttérrel. A Földet egy idegen faj igafta le, s a csekély számú túlélő fölött az ún. Ideiglenes Hatóság segítségével gyakorolják a hatalmat. A reménytelenség ellenére azért akadnak ellenállók: Angel Sanchez és két barátja lesz az, aki majd borsot tör a Catteni faj orra alá – legalábbis ha meg tudjuk oldani velük a feladatokat, és jól alkalmazzuk a "settenkedés" taktikáját. A játék megjelenése az év végén esedékes.

SCI

A múlt számunkban beharangozott Carmageddon 3 mellett az SCI még két nagyon ígéretes PC-s játékkal rukkolt elő.

Az **Italian Job** az azonos című, ma már kultuszfilmnek számító 1969-es angol akció-komédia feldolgozása. (Michael Cain, Noel Coward és Benny Hill voltak a főbb szerepeken.) A tartalom egy mondatban: Charlie Croker épp a börtönből szabadul, de máris azon tőri a fejét, hogyan lojpon el 400.000\$-nyi aranyat a torinói rendőrség és a mafia orra elől. A játékban a film autós jeleneteit játszhatjuk újra,



Italian Job

tehat előreláthatólag nagyjából arról szól majd, mint a Driver. A filmben is szereplő Mini Cooperek mellett tizenhárom '60-as évekbeli korhű autó irányítását vehetjük át, a maga előnyével és gyengeségével együtt. Az "Italian Job" üzemmódban négy nagyobb helyszínen, köztük London és Torino utcáin, valamint az Alpokban kapunk feladatokat. Ez azonban csak az egyik üzemmód lesz az ötből, melyek közül három az "Italian Job" végjátékszája után lesz választható. Sajnos még több mint egy évet kell várnunk a féktelen száguldásra.

A **Titanium Angels**ben egy bizarr jóvőkép bontakozik ki, melyben négy különböző faj küzd egymással a túlélésért. A főhős – pontosabban hősnő – a Föld legjobban fizetett fejedelme. Carmen Blake azt a feladatot kapja, hogy eltegye láb alól egy kicsiny, de nagyon gazdag sziget despotá uralkodóját. Támadást indít a diktátor főhadiszállása ellen, ám meglepetés éri: olyan tüzerővel találja magát szemben,



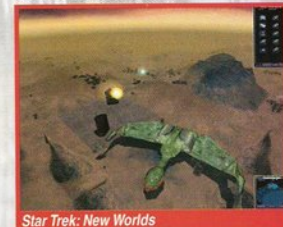
Titanium Angels

amire nem számít. A hajóját kilövik, s az erődítmény falai előtt csak épphogy túléli a kényszerleszállást. Nincs más választása: be kell hatolnia az ellenséges területre, különben őt pusztítják el. A Tomb Raider perspektívából irányítható játékban nagy szerepet kap Titan is, a rákszerű (ám csak négylábú) lény, akinek kénytelenek leszünk néha a hátára pattanni, s úgy irtani az idegeket. Érdekesesség, hogy mind Carmen, mind Titan a történet alakulása során újfajta képességekre tesznek szert. A sztóri igencsak figyelemreméltó lesz, csakhogy, mint a játékok "mükdötető" 3D-s engine képességei is. Megjelenés az év vége felé.

Interplay

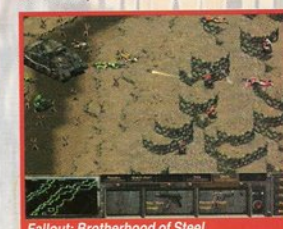
Az Interplay legjelentősebb címeit valószínűleg már nem kell bemutatnunk (Bladur's Gate 2, Sacrifice, Giants: Citizen Kabuto) - már irtunk róluk. Star Trek témában az Activision

egyetlen riválisa egy új RTS-sel jelenik meg a karácsonyra. A **Star Trek: New Worlds** világában 2292-1 mutat a naptár - a Föderáció egy kis csoportja ekkor lép először idegen bolygó felszínére. Három faj közül választhatunk: lehetünk a Föderációval, a Romulánokkal és a Klingonokkal is. A küldetéseknek több célpont is meg van határozva: elsődleges, másodlagos, és még harmadlagos célpontok is akadnak. Hogy melyik civilizációt választjuk, az nem csak a létrehozható épületeket és gépeket befolyásolja, de nagyban kihat a játékstílusunkra is. A Klingon fegyverekkel például lehetünk vadabbak. Igaz, velük sem lesz nélkülünk vadak, hiszen ha mondjuk fegyvertelenekre lövünk, azzal a Klingonok elvesztik a becsületüket.



Star Trek: New Worlds

A Fallout kedvelői is új kedvencre lelhetnek az év végén. A **Fallout: Brotherhood of Steel** nem a sorozat harmadik része, hanem egy különálló játék. Egy hattagú csapattal játszható, küldetésenként zajló harcjátékról van szó, melyben a Fallout jól ismert karaktereivel küzdhetünk. Különlegesség az ún. folyamatos fordulónkénti játékmenet, ami elég képtelenül hangzik, de nem az. Bármennyit mozoghatunk a karaktereinkkel, csak a tüzelés/támadás kerül pontokba. A pontok persze



Fallout: Brotherhood of Steel

idővel regenerálódnak. A történet nagyjából ugyanakkor játszódik, mint a Fallout 2. A nukleáris katasztrófa sújtotta Amerikában Chicagótól Denverig adódnak küldetések, így láthatunk romba dőlt városokat, kiégett pusztaságokat. Meglepő módon ez a játék nem akar 3D-s köntösbe öltözni: maradnak a jól bevált sprite-ok és az izometrikus helyszínek. Jó dolog, hogy ennek ellenére a terep aktív szerepet kap: felrobbanhatunk mondjuk hordókat, és nem utolsósorban elrejtőzködhetünk a tárgyak mögé. Járműveket is lehet majd használni, s ami ebben külön öröm: ki is vasalhatjuk az ellenfeleinket.



HÍREK

Feléled a Doom ?

Egyelőre semmi pontosat nem lehet tudni a projectről. 2000-06-01-én az ID bejelentette, hogy újjáéleszt minden idők legnépszerűbb FPS-játékát. A hivatalos homepage-en Todd Hollenshead jelentette be miszerint az ID mind küllemében, mind művészi kivételében szeretne egy olyan játékot elkészíteni, amely az eredeti Doom hangulatát célozza meg visszaadni. Azt ígéri a program grafikailag csúcsmínőségű lesz, és a Doom rajongók tábora ismét hosszú álmatlan éjszakák elébe néz majd. Érdekeségként még megemlíteném, hogy a közvélemény kutatások alapján a Doom majdhogynem annyi bevételt termelt eddig, mint az újabb programok bármelyike. Valamint minden idők legnépszerűbb és legtöbbszór letöltött shareware játéka is nem más, mint a Doom.



Ez most komoly, Sam?

Gondolom, nem cseng ismerősen a Croteam fejlesztő csapat neve, ami azért lehet, mert most hallatnak először magukról (de biztos nem utójára). A Serious Sam névre hallgató projectről egyelőre még nem tudtam eldönteni, hogy a játéka a jobb vagy az engine, amit alá írtak. Az általam oly nagyra becsült Quake III Arena-val eddig csak az az egy baj volt, hogy nincsenek igazán nagy bebarangolható terek a programban és ezt sokan az engine gyenge pontjaként emlegették. Más helyről azt is hallottam, hogy a Q3 engine-je nem más, mint a titkos projectként emlegetett Trinity grafikai motorja, amit az ID jelenleg nem fejleszt tovább, de, hogy az eddigi munka ne menjen kárba ezért kihozták belőle a Q3-at. (Ez persze csak feltételezés, nincs megerősítve). A másik nagy ellenlábás az



Unreal illetve az Unreal Tournament ahol pont az ellenkező hipotézis áll fenn, miszerint valóságosabb területet mozgat a grafikai motor, és bár ezen lehetne vitázni, az még sebb is. De most itt az új, méltán mondhatom trónkövetelő a Serious Sam. A letölthető demo még csak nem is bétaverzió, hanem compatibility test, amely ahogy olvastam a voodoo III-as kártyákon fellépő esetleges hibák felderítését célozta meg. Az engine-ről annyit, hogy képzeljük el az Unreal által mozgatott terep minimum ötszörösét csodálatos textúrákkal, animált fényárnyékhatásokkal, szinte mindenhol fellelhető bump-mappinggel és az Unreal-t megszégyenítő vizeffekkel. Maga a program a Turok II-höz hasonló FPS lesz majd egy kis logikai résszel megáldva, de a fő vonal inkább a sima shoot em-up. Érdemes megnézni a programban a technology test menüpont alatt található részt,

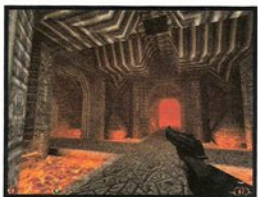


amely nem más, mint a grafikai motor tudását prezentáló pálya. Itt a Temple of Models és a Temple of Effects helyekre bejutva megtapasztalhatjuk mit is, tud a program. Sajnos a teszterverzió gépigénye igen magas lett: Pentium III 500+, 128mb ram, 100% OpenGL támogatottságú 3d kártya lehetőleg második generációs 32mb ram-mal. Egy kis öröm az ürömben, hogy nálam Pentium II 450-en, 128 mb ram-mal, Riva TNT egyes 800x600-as felbontással 16 bites színmélységben gyönyörűen futott. Aki teheti, töltsse le a www.3dfiles.com vagy a www.croteam.com honlapról, mert igazán érdemes megnézni, de addig is itt van néhány screenshot.

Blood 2 Revelations Mission Pack

Egy újabb kiegészítő csomag fog nemsokára megérkezni a Blood II-höz, mégpedig igen érdekes módon. A program futtatásához szükség lesz majd az eredeti Blood II-re, de a program nem kereskedelmi forgalomban fog majd megjelenni, hanem ingyenes lesz és valószínűleg a netről lesz majd letölthető. Az előzetes hírekéből az derül ki, hogy 16 új pályát fog tartalmazni a pack, de sajnos az eredeti tervekben nem ez volt benne. A Revelations-ról ezelőtt már sokszor lehetett hallani ugyanis ezt a Blood II speckó kiegészítő lemezének szánták, ami jelentősen feltúporozta volna az egyébként sem rossz programot. A full cds verziója egy rakás új pályát,

ellenfelet, fegyvert, editort és kiegészítőt terveztek. Ez valamilyen jogi vita miatt azonban már nem fog megjelenni de, hogy az eddigi munka ne menjen kárba ezért egy jóval szegényesebb csomagként, mint nem hivatalos kiegészítőt azért kiadják a programot, amint már írtam ingyenesen. A megjelenés évileg még ezen a nyáron várható.



Beach Head 2000

Aki emlékszik még a C64 szuper kis masinára annak talán ismerős lehet a Beach Head, ami úgy 1985-86 táján hódított a játékosok körében. Sokaknak nem tetszett, mert állítólag egy idő múltán túl egyhangúvá vált. Annak idején volt szerencsém egyik barátom jóvoltából kipróbálni ezt a progit, és meg kell mondanom nekem rettentően tetszett. Ez a program azonban egy kicsit más lett, mint majd tíz éves elődje. Az új koncepciót valószínűleg a Saving Private Ryan című nagy sikerű film partaszállási jelenete ihletette meg. Ebben a programban egy vérbeli "várvédőt" kell majd alakítanunk, akinek nem más a feladata, mint, hogy megakadályozza a partraszállást. Az ellenfelek mindenféle járműből, hajókból, partra-

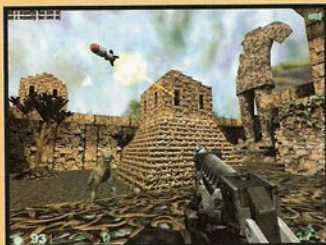


szálló egységekből özönlének kifelé nekünk, pedig egy géppágy segítségével kell majd jobb belátásra bírni őket. Persze nem csak gyalogos katonákra kell majd számítanunk, ugyanis ép-págy lesznek űrnaszádok vadászrepülőgépek és helikopterek is az elszánt ellenség sorai között. Bővebb info: www.wizardworks.com/beachhead.shtml

Fenegyerek nagy puskákkal, meg minden...

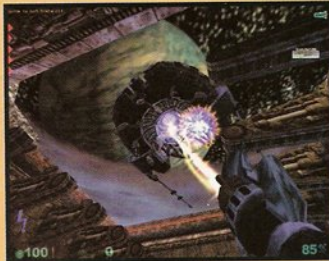
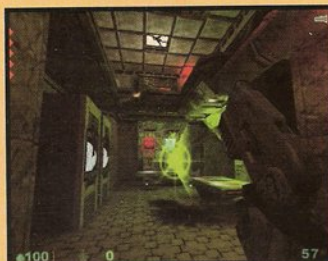
A készülő Team Fortress Classic és a Counter Strike mellett itt egy másik Half-Life motorra épülő újdonság a **Gunman**. A játék a futtatásához szükség lesz majd az eredeti Half-Life-ra de ezt felinstallálva egy vadonatúj játékot kapunk majd. A program az eddigi hírek szerint két epizódot fog majd tartalmazni, de a készítők még nem döntöttek arról készítsenek-e egy harmadikat is. A Gunman egy futurisztikus távoli jövőben játszódó FPS lesz, a már jól ismert shoot em up hagyó-

mányokat követve. Sajnos magáról a story-ról még jelenleg nincs infó. A hivatalos honlapon rögtön a "Se új kép, se letölthető demó" felirat fogad minket, de azért a kiadott screenshotokban lehet gyönyörködni. Mindenestre a képekből és az elejtett szavakból ki lehetett venni, hogy a készítők szép számmal vittek újításokat a játékba. A fegyverek többféle funkciót fognak betölteni így lehet majd egy fegyverrel, egyszerre pl.:



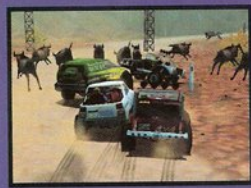
mérgezést és elektromos támadást is végrehajtani. A játékban hősiünkkel arra is kell majd ügyelnünk, hogy milyen körülöttünk a légköri nyomás illetve a hőmérséklet.

Ezt a Half-Life-hoz hasonlóan egy a látóterünkben lévő kis szenzor fogja majd jelezni. Aki több infóra kíváncsi az látogassa meg a hivatalos honlapot: <http://gunman.telefragged.com/>



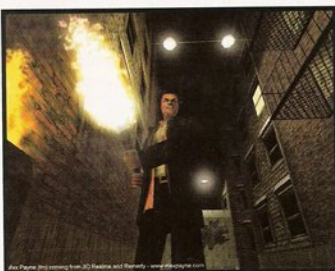
Újabb autós örület

A Codemasters legújabb autósörülete, az **Isane**, egy igazi lökdösődős autóversenyt ígér, melyben mintegy 20 különböző fajtájú és márkájú autóval zavarhatjuk szét, akár az út szélén legelésző gnu csordát is. Az autókát kedvünkre festegethetjük, bár a valóságosnak megfelelő törések után némi karosszériás munkálatokra is minden bizonnyal szükség lesz. Az időjárás, és a korlátozás nélküli versenyerületre sem lehet majd panaszkodni. A többjátékos üzemmód kedvező egyszerre akár 8-an is játszhatnak LAN hálózatban, vagy az Interneten.



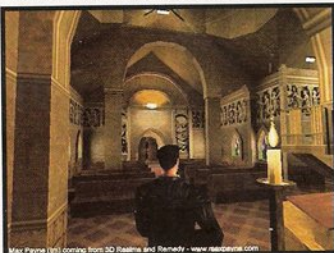
Max Payne beveszi a New York-i alvilágot

Legalább 100 féle kép, hír és letölthető avi látott már napvilágot a Remedy és a 3D Realms üdvöskéjéről a **Max Payne**-ről, csak éppen a játék nem akar világra jönni. A kiadó legalább ötször jelentette be majd fújta le a megjelenési dátumot különböző okokra hivatkozva. De most talán a hírekből úgy látszik, végre megszületik minden idők legjobban várt akció FPS játéka. Aki látott már videót vagy kipróbálta a 3D Mark 2000 tesztprogramot (a Max Payne engine-jét használja) az tudhatja, hogy nem beszélék a levegőbe, mikor azt mondom a Max Payne lesz valószínűleg az eddigi legszembetűnőbb kivitelezett lövöldözős játék. A játékban a karakterek animációja, mozgása, az ahogy a fegyvert tartják,



megsebesülnek, vagy éppen elugranak a lövések elől, a legegységesebb sikeredett, amit eddigi pályafutásom alatt láthattam. A programot az eredeti Max Payne képregény 80 különböző kézzel festett példányát felhasználva írták meg, a legmesszebbmenőkig ragaszkodva a helyszínek 100%-os valóságát megőrizve. A fórumokon a tesztelők arról számolnak be, hogy alig képesek kiszakadni a játék hangulata alól. A program a modern New York-i alvilágban fog játszódni, hangulát tekintve talán a Kingpin című agylövésre fog majd hasonlítani. Bővebb infót a hivatalos honlapon találhatsz:

www.3drealms.com



A r c a n u m

Akiknek volt szerencséje kipróbálni a Planescape Tormentet, azoknak biztos ismerősen cseng a Black Isle név. A Sierra gondozásában fog majd megjelenni az új RPG anyag, amelyről a külföldi chat oldalakon az a hír járta miszerint a programot a Diablo II majmolására szánták. Szerintem, legalábbis ahogy a képeket elnézem inkább megszorítani, akarják a Diablo-t és nem majmolni. Ezt leszámítva a program valóban a klasszikus RPG hagyományokat fogja majd követni. A választható karakterosztályok mellett ugyanúgy a harc és a hatalmas mennyiségű mágiaé lesz majd a főszerep. A program igazi újdonsága a kor lesz, amelyben játszódik ez, ugyanis leginkább a földi ipari forradalom fantasy környezetbe ágyazott világa lesz. A fegyvereink között így egyaránt megtalálható lesz



majd a különböző kardok, harci fejszék és páncélok mellett a pisztoly és a golyóálló mellény is. Ellenfeleikben sem lesz hiány a hús-vér pusztítanivaló mellett egész rakás mechanikus szerkezet is az életünkre fog majd törni. Ha valaki talán megunná a Diablo II-t (ez szerintem lehetetlen J) annak biztos, hogy az Arcanum egy üde színfoltot fog jelenteni az életében. Aki szeretne bővebbet megtudni a progról az, keresse fel a hivatalos honlapot: www.sierrastudios.com/games/arcanum.



A Diablo II (vetély)társa, avagy az RPG és a RTS forradalma

Minden cég megpróbál kiszakítani egy kis részt a Diablo által felölelt birodalomból, jó példa erre a **Dungeon Siege**. A program mesterien ötvözi magában a hagyományos RPG és a Real Time Stratégia összes eddig ismert elemét, amivel egy egészen sajátos hangulatú játékot teremtettek.



Hatalmas területeket járhatunk majd be a hatalmas hegyektől egészen a mély várbörtönökön át az elátkozott városokig és misztikus kastélyokig. A program teljesen 3D real time grafikai motorral lesz majd felszerelve, és a grafikuskok sem unotkoztak éppen ezért nem fog ártani majd egy turbó konfig ahhoz, hogy a játékot nagyobb felbontásban is zökkenőmentesen élvezhessük. A karakterek gyönyörűen vannak kidolgozva és bizony az ellenségek számában sem fogunk majd csalódní, nem is beszélve arról, hogy azt ígéri a játékban szinte mindig új és új helyszínekre vetődve

könnyebb nehezebb logikai feladatok is, nehezítik majd a továbbjutást. A klasszikus karakterosztályok, mint: varázsló, harcos, íjász ugyanúgy megtalálható lesz a játékban, mint például zsoldos. A játék multiplayer részét játszhatjuk majd a jól ismert Microsoft Network Gaming Zone szervereken, valamint otthon hálózaton akár tízen is. Érdekesség lesz az, hogy ha csak egy rövidebb játékot akarunk játszani, választhatunk egy úgynevezett "short game" opciót, ahol például csak egy várat kell megszabadítanunk az oda beférkőzött bestiáktól. De mehetünk egy hosszabb lélegzetvételű "widely played" opció alatt is és így akár egy napig is elmehetünk a Dungeon Siege varázslatos világában. Remélem a sok Diablo II utáni véreres szemekkel lesz még kedvünk gyűrni ezzel a programmal is. Bővebb ingó: <http://dsvault.ign.com/> (nem hivatalos site).

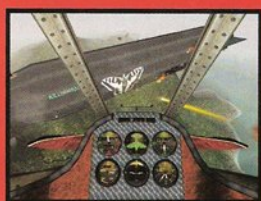


Légikikalózok a két világháború között

Egy repülőgép-szimulátorba oltott ízig-veéig akciójátékot próbálhatunk majd ki a **Crimson Skies** című program személyében. A történet az első és második világháború közötti képzelni történelmi helyzetben játszódik Amerikában. Ebben az időben az államok külön egymással viszálykodó nemzetekre szakadtak szét. A fő megélhetést a légiszállítás jelenti, ahol hatalmas léghajókkal szállítják az utasokat vagy éppen az árut. Sajnos azonban a légkikalózás is kifizetődő, éppen ezért nem ritkák a levegőben zajló ádáz csaták a nemzetország és a kálózok gépei között. A fő szempont nemcsak a javak elrablása és a kereskedők kifosztása, hanem a légtér birtoklása is. 11 különféle gép közül



választhatunk majd, minden gép más és más repülési mutatókkal valamint fegyverzettel fog majd rendelkezni. Mivel a játék elsősorban akció alapú lesz ezért a fegyvereket inkább a klasszikus lövöldözős játékok és nem, pedig a valódi repülőlőkönt használt fegyverek ihlették. Egy kis történelmi előrelépésként a játékban megjelennek majd a különféle rakéták, elhárító töltetek valamint a géppuskákba is kaphatunk nagyobb romboló hatású uránmagvas löszereket.



3D stratégia a naprendszeren belül és azon túl...

A 3D stratégiai játékok kedvelőinek itt a nemsokára megjelenő **Dark Reign II**, amit az első rész nagy sikerén felbuzdulva már majd két éve készítenek az Activision-nál. A játék egy apokaliptikus és instabil társadalmi rendszerben játszódik, ahol az erősen szennyezett föld lakosait speciális "dome" nevezetű városokban zsúfolják össze. A városokon belül az élet halál urai az úgynevezett Jovian Detention Authority elnevezésű félkatonai szervezet rendteremtő egységei. A JDA katonái hermetikusan lezárják a városokat így védve azokat a kinti szennyezett területekről betörni akaró

magukat "Sprawlers"-nek nevező elfajzott emberi szakadároktól. Teljesen Real Time stratégiai 3D akciókban lehet részünk, egyaránt irányíthatunk légi, vízi vagy földi egységeket is. Speciális stratégiai opciókon keresztül editálhatjuk majd csapataink tulajdonságait. Extrém időjárás viszonyok között akár éjjel akár nappal is folyhatnak majd a csaták. A grafikai motor sok újdonsága között az Intel MRM (multi resolution mesh) technológiájának köszönhetően 100%-ig kihasználhatjuk majd a gépünk számítási sebességét. A campaign menüpontban választhatunk majd speciálisan csak éjszakai vagy nappali



vagy, városi gerillaharcok között. Természetesen a multiplayer rész is jelentősen ki lesz majd extrázva a nagyszerű internetes játék mellett kooperatív és teamplay menüpontok közül is, választhatunk majd. Az alkotó kedvüknek megemlítem, hogy teljes map editor is jár majd a

full verzióhoz, így teljessé téve a palettát.

Bővebb info: <http://www.activision.com> (Dark Reign II Official Site)

<http://www.geocities.com/TimesSquare/8575/index2.html> (Dark Reign II Central)

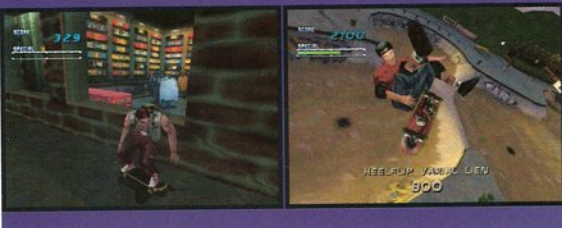


Vissza az Grundra

Ha már itt a nyár, az Activision sem akar lemaradni a sportjátékok terén ezért **Tony Hawk's Pro Skater 2** nevű gördeszkás programjával készül meglepni a PC-k játékorútljeit. A világ leghíresebb gördeszkásainak pályáin tehetjük majd próbára technikai ügyességünk, bár annak kockázata, hogy saját bőrünkre bravúroskodunk, valószínűleg majd elmarad. Nem kell aggódnunk, kárpótolva leszünk ezért a hiányosságért, ugyanis külön figyelmet szentelnek az esékek remek illusztrálására. Már látom magam előtt, amint lesznek, akik csak azt fogják gyakorolni, miként lehet a leglátványosabban kitörni a játékosok nyakát. A játékban 1-8

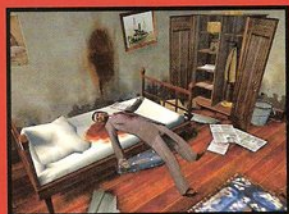


játékos vehet részt, ezért akár családi társasjátékként is lehet majd vele játszani. A változatosságról a 20 féle különböző alternatív pálya, a különböző, védjeggyel ellátott márkás gördeszkák, valamint a háttérben szóló, remek hangulatú zene fog gondoskodni.

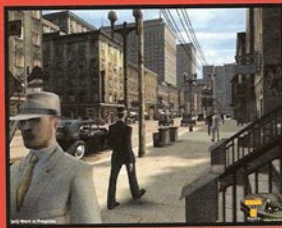


A család szent!

Az 1930-as évek alvilágába kalauzol minket a Talonsoft **Mafia** névre hallgató third person 3D akció játéka. A Salieri család szolgálatába állva alakíthatunk majd egyaránt akár fejtámadást, drogtutárt, tolvajt, pénzbehajót kinek éppen mi fekszik. A játék fantasztikusan szép pre-renderelt helyszíneken fog majd játszódni, míg a 3d grafikkáról a hangzatos nevű "3D Insanity 2" engine gondoskodik majd. A helyszínek között bárók, hotelek, állomások repülőterek valamint 12 mérőföldnyi autóttal rendelkező '30-as évek beli Amerikai kisváros is szerepel majd szimulált közlekedéssel és száz meg száz yalogossal, járókelővel. Több mint 60 különféle járművet



vehetünk majd használatba a Ford T modelljén át a különféle teherautókon és autóbuszokon át a motorkerékpárokig. Természetesen a klasszikus maffia fegyverek sem hiányozhatnak majd a játékból úgy, mint a Tommy Gun, S&W Magnum, Colt, Shotgun. 20 különféle küldetés folyamán egyaránt bejárhatjuk majd Chinatown sikátorait és a félezer különböző egyéb helyszín bármelyikét. Nem kizárt, hogy ahogyan a hirnevünk nő úgy fognak majd megpróbálni eltenni minket láb alól de az is lehet, hogy bele kerülünk néha egy jó kis autós üldözésbe. Bővebb info: <http://www.talonsoft.com/mafia/index.html>



Égi áldás Angliában

Az angliai légi csata 60. évfordulójára jelenik meg a **Battle of Britain** második világháborús repülőgép szimulátor program. A történelmi kor feldolgozásával már számtalan programban találkozhattunk, mégsem lehet semmi kivétel valónk, mert mint köztudott, "soha ennyien, ilyen sokat, ilyen keveseknek" (ha nem pontos az idézet elnézést érte) nem köszönhetek. A RAF egykori pilótái, akik hazaszeretettől, hősiesség helytállásból jelesre vizsgáztak, minden kétséget kizáróan megérdemlik, hogy emléküknél az utódok, minden létező eszközzel adózzanak. Csak örülhetnek ennek a szimulátor programok kedvelői, hiszen jelen esetben a Rowan/Empire Interactive fejlesztői, akitől az utóbbi idők egyik legnagyobb sikerű szimulátorát, a MiG Alley-t is ajánlékba kapták - állítanak

emléket az egykori hősöknek. A programban mintegy 1000 repülőgép, nem kevesebb, mint 800 négyzetmérföldnyi légtérben fogja felidézni az akkori eseményeket, a lehető leghitelesebben. Interaktív pilótafülkében helyet foglalva, a legnagyobb ügyességünket, és fortélyunkat elővéve kell megtapasztalunk, miért is hangzott el annak idején Churchill szájából a fenti, (ha nem is pontos) idézet. Valamennyi egykor résztvevő géptípussal találkozhatunk, így a legendás Spitfire, Hurricane, Me109 Me110, és Ju87



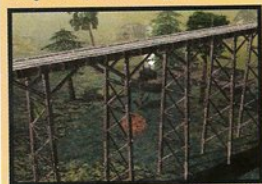
Stuka pilótájaként is becsíkozhatjuk majd az eget, de a Junkers 88, Heinkel 111, és Dornier 17 géptípusaként is kipróbálhatjuk, hogy a vadász, vagy az agyagallamb szerepkör a hálásabb nekünk. Várhatóan az útvonalrepülések sem lesznek unalmasak, ugyanis a

nagyszerűen megvalósított felhő, és mezőgazdaságilag művelt területek látványa fogja elkápráztatni a szemünk. Fordulatokban gazdag, izgalmas játék képét vázolják elénk a fejlesztők, kíváncsian várjuk, mit sikerül megvalósítani az ígéretekéből.



Frontier Lands

A Vadnyugat és vasút táplálja a legendát és a történelmet Amerikában. A legjobb mérnökkel, igazgatókkal és a legkeményebb emberekkel megnyerheted a versenyt, és elsőként kötheted össze a világ leghosszabb vasútvonalával Amerika keleti és nyugati partját. Ez a játék azonban nem csak a nyersanyagok megszerzéséről és szállításáról szól. A banditákon és egyéb nehézségeken is túl kell tenned magad. Megtudhatod, milyen volt a történelemnek ebben a szakaszában vasutat építeni. Mindegyik küldetés új kihívással szembesít. A céld egy vasútvonal megépítése, mely összeköti Amerika keleti és nyugati oldalát. Az egyik küldetésben a játékosnak építeni kell egy működőképes fűrészmalmot, ami deszkákat gyárthat az építkezéshez. Ehhez favágókra van szükség, akik kivágják a fákat. Ezeket el kell szállítani a raktárba. Ha a játékos mindent jól akar csinálni, akkor ki kell száritania a fát, hogy görbüljön meg. A rakodóvágányt is meg kell építeni, és így tovább...



THANDOR: THE INVASION

★ **A játék, ami egyeduralkodásra tör...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Innonics
 Kiadó: Planet 4
 website: www.thandor.com
 Megjelenés: 2000. nyár

Manapság, amikor a legnagyobb cégek időt, és pénzt nem kímélve szereznek (dollárban) költenek egy játék fejlesztésére, azt gondolná az ember, hogy egy viszonylag ismeretlen kis német cég, mint az Innonics mivel tudna előlrukkolni? Mikor a Westwood a Tiberian Sun-nal, a Pumbkin Studios a Warzone 2100-al, és persze a Blizzard a Starcraft-tal, már megmutatta, hogyan kell jó stratégiai játékot készíteni. Thandor:

ben. A hét hatalom csak látszat, ugyanis az egységeik teljesen meg-egyeznek. Inkább, mint "hét szín" említhetnénk őket. A cél, egy új világot létrehozni, úgy, hogy közben a többieket eltávolítsuk az utunkból, vagyis leradírozzuk őket a térképről. Az, hogy gyakorlatilag csak egy népet választhatunk, ellensúlyozza az egységeink hihetetlenül nagy száma. Hatalmas újítás, hogy most már földön, vízen, és levegőben is folyik a harc, teljesen 3D-ben. Újítás még a Diplomácia is. Ennek azonban túl sok értelmét nem láttam. A légi és a vízi járművek azok, amik igazán hírnököztak a Warzone

ágúys lépegető és hajó is egyszerre. A táj teljes mértékben 3D-s. Úgy forgathatjuk, zoomolhatjuk a terepet, ahogy akarjuk, hihetetlen élményt nyújtva ezzel a játékosnak. Sőt egy legyártott épületet is mielőtt felhúznánk, tetszés szerint forgathatjuk körbe-körbe, ezzel egyedi bázisokat hozva létre. Aprópo táj! A terep teljes mértékben animált, és ritka változatos. Az útban heverő sziklákat, fákat egyszerűen ledarálják tankjaink. Egyszer egy vulkán lábánál volt a bázisom, és a tűzhányóból hatalmas tűzgolyók kezdtek pusztítani a bázisom. Először csak elképvedve bámultam a monitorra, aztán mikor a második

termelünk valamit, akkor a gyár ké-ményei füstölni kezdenek. Szóval ott van minden a spiccen, kivéve egy valamit. Egy nagyobb csata, vagy robbanás után a felszínen nem látszik semmi maradandó. Sehol egy kráter, sehol egy roncs. Ezt sajnos nagyon elszúrták a készítő! (vagy már az akkori környezetvédelem áll ilyen magas fokon- Sz.JVC.) Remélhetőleg a végleges verzióban azért kijavítják ezeket a hibákat. Ami igazán kiemeli ezt a játékot a többi közül, az a táj változatossága. Utunk során harcolhatunk minden fele, havas tájon, vad sivatagos terepen, zöld réteken, vulkánok övezte bérceken. Szóval a változatossággal nincs gond. A játék tartalmaz tutorial pályákat,



The Invasion ez az a program, amivel az Innonics bevési magát a real time stratégia nagykönyvébe. A Thandor-ban sikerült a három nagy név újításait, ötvözni, sőt újabbakkal kiegészíteni.

A csodálatosan renderelt intró már megadja az alaphangulatot a játékhoz. Igazi élményben lesz része azoknak a szerencsés játékosoknak, akiknek a gépében ott fityeg a legújabb hangkártya csoda, hiszen a játék természetesen a térhangzást is támogatja. A döbönnet folytatódik az intró után bejövő animált menüvel. Ilyet utoljára talán csak az Imperium Galactica-ban láttam. Aztán rá kellett döbbenjek a kétségbejítő valóságra. A játéknak éppen a története az, ami sajnos nem tartozik az erősségei közé! Adva van ugyanis 7 nagyhatalom, akik bolygóról-bolygóra vándorolnak, két ásványkincs a Xenite, és a Tritium megszerzésének érdek-

2100-ból, és itt végre ezek is megjelennek. A felhozatal, mint említettem igen nagy, kb.: 64 egység található a játékban. Ezek nagyon változatosak, mind földi, légi, vagy vízi járműről legyen is szó! Nagyon sok épülettel is büszkélkedhet a játék. Külön gyára van a tankoknak, a könnyebb fegyverzetű járműveknek, a lépegető robotoknak, a repülőeknek, és a hajóknak. Minden fegyvernemhez külön research center tartozik, és minden gépezetre felszerelik ugyanazt a fegyvert. Így lehet az, hogy van ion

tankom lett hamuvá, jobbnak láttam arrébb vonulni. A tűz és a füst effektje nagyon jól el lett

amiken nagyon jól begyakorolhatjuk a játék minden csinját-binját. Az irányítás egyébként nagyon egyszerű. Egy Red Alert-hez, vagy Starcraft-hoz



Közelel portré egy barátságos harcijárműről

szokott játékos könnyedén eljártszik vele, akár a Tutorial kihagyásával is. Külön megkönnyíti, vagy akár meg is nehezítheti a dolgunk, hogy az épületeket nem lehet javítani, azok magukat javítják meg egy idő után. Tartalmaz továbbá 16 campaign, és számos single

player pályát is. Interneten vagy hálózaton keresztül, akár nyolc játékos is nyomulhat egyszerre. Persze modernem keresztül is lehet játszani. Gondolom, nem kell részleteznem, hogyha egy játékos módban ilyen élvezetes a játék, akkor multiplayerben igazi csemegét kínál. Gyönyörű 3D-s engine, full 3D-s real time terep, bizony elgondolkodik az ember. A gépigénye a kicsikének bizony elég nagy. Egy PII Celeron



Földön, vízen, levegőben...tisztára, mint a nagyok



Houston, van egy kis baj...

333-as gépen, 64 MB Ram-mal, és egy jobb 3D-s kártyával viszonylag jól fut a drága. Természetesen mind a 3Dfx, és a TDM3-s kártyákat is támogatja a program.

Most a gyengébb stratégiákhoz intézem megnyugtató szavaim, hogy ők is nyugodtan belevágjanak ebbe a játékba. Lássunk mindenk előtt egy kis áttekintést az egységek között. A könnyű fegyverzetű, gyorsan mozgatható egységek csak a játék elején lesznek hasznosak, nem lehet velük csatát nyerni. Leggyengébb a Weasel jeep, ami gépfegyverrel és rakétával lett felszerelve. Aztán követi őt a rangsorban az ARV-Dingó, ami már egy páncélozott egység, és már ion ágyúval is el van látva. Ő a legerősebb a könnyű páncélatú egységek között. Jönnék a közepesen erős egységek, Tank-3 Badger nevű tankok. Szintén el lehet őket látni az összes létező fegyverrel. Így egyszerre akár 5 fajta Tank-3 Badger-ünk is lehet. Ennek a tanknak az upgradelt verziója a Tank-5 Panther, ami páncélatában jóval erősebb társainál. Most pedig jöjjenek az igazi nagy ágyúk, a lépegetős robotok. Igazából ők a kedvenceim. Jellegzetes mozgásukat nagyon jól eltalálták! Még egy igazi Mechwarrior fanatikusnak is tetszeni fog. Leggyengébb képviselőjük a WLK-1 Emu, ami ugyan páncélatában nem a legerősebb, de viszonylag gyors, és könnyen mozgatható. Közepesen erős társa a WLK-2 Orang, ez

sajnos már lomhább, de páncélatában kitartóbb! És itt a tökéletes gyilkológép, a kedvencem, a WLK-3 Gorilla. Iszonyatosan erős, és hihetetlenül sok rakétát lő ki egyszerre. Egy ilyen egységgel akár három Emu-t is likvidálhatunk. A repülő egységek is hasonló módon vannak rangsorolva. Leggyengébb a GLD-1 Mosquito, ezt követi egy erősebb páncélatú repülő a GLD-2 Dragonfly. A pálmát itt is a harmadik fejlesztés, a GLD-3 Hornet viszi. Nagyon jó ötlet, hogy vannak a játékban kisebb, de nem irányítható repülők. Ilyen a Red Alert-ből már ismert Spy plane, amit itt az SP Crow nevet viseli. Van továbbá két bombázó a B-12 Hawk és a nála brutálisabb B-12 Eagle. Nagyon jó, hogy akár kombinálhatunk is. Egyszerre küldjük

rangsorolva. Akkor itt van néhány tipp, a kevésbé képzeteknek. Először is mindenk előtt a védelemre kell összpontosítani. Építsünk fel minél több őrtornyot a bázisunk védelmére. Ez azért kell, hogy az elején ne daráljon le minket az ellenség. Kisebb, erős, és gyorsan mozgatható egységeket gyártsunk kezdetekben, amik az őrtornyok segítségére lesznek. Innentől gyűjtögezzünk és álljunk rá az erősebb egységek kifejlesztésére. Ha van elég pénzünk, akkor különböző épületeket, vagy az egységek armory-ját is upgradeolhatjuk. Néhány erősebb őrtoronyral és egységgel, könnyű szerrel védhetjük a bázisunkat. Persze nem mindegy, hogy milyen nehézségi szintre állítottuk a gépet. Egyébként, hozzá kell tennem, hogy az AI néha igen bután tud viselkedni. Volt hogy egyszerűen nem tudta eldönteni, hogy merre menjen, és csak egy helyben toporzékol. Na szóval, mivel már elegendő pénzzel rendelkezünk, rá állhatunk igazán nagy dolgok, mint a repülőgépek, vagy hajók kifejlesztésére. Támadáshoz soha ne használjuk a védelemre szánt egységeket, hiszen egy sikertelen összetűzés után a gép csúnyán kontrázhaz, és akkor búcsút mondhatunk óráig dajkált bázisunknak. Bizony, hiszen, ha tényleg mindent ki akarunk fejleszteni, akkor a tiszta játékidő egy

mindig ilyen könnyen jön össze a dolog. Ha nagyon nehézre állítjuk a nehézségi szintet, akkor a gép már nagyon bedurul, és erős egységekkel már hamar elkezd támadni a bázisod. Nem árt, nem csak egy fajta (leghatásosabb a rakétás és a lézeres), hanem több őrtornyot is felállítani. Előre a lézeres és ion ágyúkat érdemes felsorakoztatni, aztán egy újabb sor rakétás egységet és Turrákat kell felállítani. Hatásos még a lángszóró is. A bányákkal nem lesz gond, hiszen maguktól termelik a kifogyhatatlan nedűt, arra viszont figyeljünk, hogy egy bányatelepre akár több bányát is felhúzatunk. Idővel, ha sok pénzünk lesz, azt el is kell raktározni. Nem árt tehát mind a két bányatípushoz silókat építeni. Sajnos nincs a játékban MCV (Move Construction Veichle), így előfordult, hogy a C&C-hez hasonló egymás utáni silópakolgatással jutottam el egy másik körzetbe. Nagyon nagy bosszúság, hogy a kinkeservesen felépített siló konvoj pár másodperc alatt a földet lett egyenlővé, hála a gép éppen támadó egységeinek. Nem árt tehát egy ilyen akciót erősebb egységekkel megvé-



Elégé forró itt a talaj...



Tűz előttem, tűz utánam... jobb, ha tűzők innen!



Na, ez a tipikus mindenki-lő-mindenkire formáció!

el az SP Crowt és a B-12-es bombázót, így ha valamit felfedezett a Spy plane-ünk, azt nyomban le is bombázza a B-12-es. A vízi egységekről főleg beszélni, hiszen a tankokhoz hasonlóan vannak ők is

pályán, akár 3-4 órát is igénybe vehet! Egy támadásnál figyeljünk oda, hogy minél több kombót vigyünk be a gépnek, mielőtt megtámadnánk. Itt egy példa:
– Gondosan összeállított kis seregem, óvatosan meghúzódik egy hegy lábánál. Bázisomról már elindítottam a nukleáris rakétát, és a bombázóm is a gép felé tar. Hatalmas robbanások és zűrzavar. Ekkor előbújik az eddig, rejték helyén lapuló seregem, és ledarálja a szerencsétlent. Persze nem

delmezni. Érdemes csoportokra osztani a támadó erőket, így több célpontra lehet összpontosítani egyszerre. Egy csoportban 12 egység fér el. Összesen nyolc csoportot lehet létrehozni, ami összesen 96 egységet jelent. Ennyi persze főleg. Nagyon jó pofa, hogy minden csoportnak külön kis ikonja van. Ezzel a taktikázás kezelhetőséget is egyszerűvé tették. A csoportok kijelölését a Ctrl + egy számmal adhatjuk meg. Nahát! - ilyen izgalmas dolgokat ígér a Thandor. Úgy érzem nagyon jó kis játékot sikerült összehoznia az Innonics-nak. Csak azt a fránya krátert, és a történetet sajnálom. Egy biztos, ha kiadják, foglalkozunk még vele pár oldalon! (majd még beszélünk erről)
Zárószóként csak annyit, hogy mindenkinek ajánlom a programot. Reméljük, mire ezt a cikket olvassátok, már meg is jelent. Bárán kijelentem, hogy a kisebb hibái ellenére (amik orvosolhatók) a 3D-s real time stratégia legújabb királyát köszönhetjük a trónon.



MDK2

★ **Rettenthetetlen kommandó : a hatlábú kutya, a tökkelütött tudós, és a takarító**

SZEMÉLYIGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Interplay
website: www.mdk2.com
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 32MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3DFX
Multiplayer: –

Ismét eljött a gyilkolás, a halál, és az öldöklés ideje. Na nem mintha eddig nélkülözni kellett volna az ilyen típusú élvezeteket, csak hát egész egyszerűen ezt jelenti a cím: Murder Death Kill. Bizony egy nagy mérszálásra készülhetünk fel, de még milyenrel? Egy olyan játékot kapunk, ami nem csak hogy akcióban dús, de legalább ugyanannyira poénos is. Egy kicsit amolyan Superman-paródia az egész, amit egyébként ki is hangsúlyoztak azzal, hogy a játék elején az előzményeket egy képregény füzetből ismerhetjük meg. A képregény lapjai tulajdonképpen azt meséli el, mi történt az eredeti MDK-ban.

Az előző rész tartalmából

A főszereplő ugyebár Kurt Hectic, aki soha nem akart szuperhős lenni: ő csupán egy takarítói állásra jelentkezett. A melő nyugisnak látszott, s még a fizetés is tűrhető volt. Csak hát azt nem tudhatta, hogy Doktor Hawkins mellett senkinek nem lehet nyugodt élete. A hőbortos lángelme mindenképpen valami nagy szolgálatot akart tenni a tudománynak, s minthogy nem állhatta a tudóstársai gúnyolódásait, úgy döntött, inkább félrevonul az űrbe, és ott fedez fel valamit. A doki azonban – szokásához híven – az űrben sem kísérletezett ki semmit. Az egyetlen értékelhető sikere Max megalkotása volt: egy hatlábú csodakutyát szerkesztett, és sikerült mesterséges intelligenciával is felruházni. Az "intelli-

mást – felvette a doki által kifejlesztett (amúgy még csak le sem tesztelt) különleges gumiöltözetet, melynek karjára egy géppuska volt szerelve, és azután szó szerint fejest ugrott az űrbe. Az öltözet szalagernyőjével le kellett ereszkednie a Föld atmoszférájába, s valamennyi bányatelepet fel kellett kutatnia, hogy az óriás-gépek pilótafülkéiből kifüstölje a sofőröket. Kurt volt a Föld utolsó reménye. És lám Kurt nem okozott csalódást! Miután leállította a gigantikus lánctalpasokat, végzett az idegenek főnökével is, a hűdítő terv örögi kiagyaltójával, Gunter Gluttal – jöllehet a munkába kicsit Max is besegített. Ekkor úgy tűnt, minden visszaáll a régi kerékvágásba: az idegenek eltűntek a Föld színéről.

előtt, amikor még a 3D-s kártyákat még csak hírből ismertük, még inkább az volt. Ráadásul a szépen textúrázott bányavárosokat roppant sebesen rajzolta ki a gép, és meglepő módon még csak képráéssítési problémák sem voltak. Szó szerint csodát vittek véghez az alkotók.

A folytatás

Amikor hallottam, hogy készül a folytatás, reméltem, hogy a csodát most megismétlik. A tény, hogy maximálisan elégedett vagyok a folytatással, tulajdonképpen már minősíti is a végeredményt. Nagyon hálásak lehetünk, hogy a játékot elsősorban Dreamcastra fejlesztették, mert a Sega-féle 128 bites konzol kifejezetten a gyönyörű textúráiról híres. Talán még a Quake III sem dolgozik olyan rengeteg textúrával, mint ez a játék. Azért pedig külön hálásak lehetünk, hogy nem csak egy "emulált" Dreamcast-vezérlőt kapunk. Az engine ezúttal is nagyon korrektül meg van írva, úgyhogy bár monumentális a grafika, mégis széleseben kezeli a játék.

Miután a képregény végiglapozódott, és a rajzolt figurák átmosódnak 3D-be, az elején nagyon úgy tűnik, hogy minden maradt a régi. Kurt egy sajátos műgrázt hajt végre a bázis egyik zsilipjétől, majd miután kikerülgettük a bányatelep lézereit és célkövetős rakétáit, szilárd talajt érezvén a lábunk alatt – a doki egy rövid oktatását követően – a régi fegyvereinket a már ismert módszerekkel vehetjük be.

Egyrészt van a géppuskánk, amibe néhol erősebb löszert találhatunk, másrészt a Space-szel felcsatolhatjuk a fegyvert a sisakunkra, mire "belső nézetből" mesterlövészkedhetünk. Amikor a mesterlövész nézetében vagyunk, a távcső válik aktívá, tehát mozogni nem lehet, csak oldalazva menekülhetünk el az ellenség lövései elől. Rögtön hozzátesszem: ez utóbbi nagyon fontos! Csakúgy mint a géppuskához, ehhez a fegyverhez is felhasználható más löszert is. Hogy milyen muníció található a terepen, az egyben a követendő stratégiára is utal. Ha például az ívelhető, ún. "mortar" lövedékkel találkozunk, azt valahova be kell pottyantatnunk, s úgy robbantathatunk. Igaz, hogy robbantáshoz felvehetünk kézigránátokat is, de ezzel a specifikus lövedékkel sokkal távolabbra lehet polgoltatni. Egy másik lehetőség, ha pattogó lövedékre bukkanunk: ez esetben faldak mögé lehetünk bepon-tosan – mintegy mandinerre játszva.



A könyvtárszobában tudásszomjunk helyett inkább a vérszomjunkat csillapíthatjuk!

gencia" ez esetben annyit jelent, hogy amikor Max öntudatra ébredt, nem az volt az első dolga, hogy a dokit megölje, és nem fergott világalpalmi terveket a fejében. (Habár ez utóbbiban azért nem lehetünk teljesen biztosak.)

Telt-múlt az idő, s hamarabb, mint azt bárki is várta volna, a tudósunk – egy "szerencsés" esemény folytán – mégis csak bizonyítható rátermettségét. Förtelmes idegen lények felbukkanása szolgálhatta az alkalmat: egy másik dimenzióból jöttek a különös teremtmények, akik lánctalpakon gördülő, hatalmas bányatelepeikkel rögtön hozzá is fogtak a Föld módszeres ki-szákmányolásába. Az útjukba kerülő városokat egyszerűen letarolták. Az emberek tehetetlenek voltak az idegenekkel szemben. A "Jim Dandy" űrállomás lakói ekkor érezték: rajtuk a sor. Na jó, egészen pontosan a doki érezte, hogy Kurton van a sor. A szere-n-csétlen alkalmazott – mit tehetett

Legalábbis egy darabig így tűnt. Úgy néhány másodpercig. A hűdítők természetesen csak addig maradtak nyugton, míg el nem készült a játék folytatása. Kurt csak egy csatát nyert meg, és nem a háborút. Mintha egy szalmaszálat se tett volna kereszttbe: a második rész ott folytatódik, ahol leg-utóbb abbamaradt. Hőseink még meg sem isszák az előző sikerekre a pezsgőt, amikor az űrállomás fedélzeti számítógépe újabb veszélyt jelez. Egy újabb bánya bukkant fel, ami már hozzá is látott Edmonton elsöpréséhez...

Az MDK igazi márföldkő volt a 3D-s akciójátékok történelmében: az első alkalom volt, hogy szűk folyosók és erősen behatárolt helyszínek helyett kiterjedt, nyílt terepen lehetett lövöldözni. Miellesleg azóta sem akadt túl sok követője, hiszen a jól belátható, mindenféle ködösítéstől mentes terep még manapság is kisebb technikailag bravúrunk számít. Három évvel ez-



Jó kis tüzijáték – kár, hogy a végén engem is magával sodort

Az ajtók nyitására vibráló kék labdákat kell eltalálnunk – illetve ugyanilyeneket kell becéloznunk a ventilátoroknál is. Szó szerint labdákat, mert néhol még pattognak is. Az ilyen részek aztán igazán idegesítők, hiszen csak a mesterlövészpuskával aktiválhatjuk őket. Ha valaki nem ismerné az előző részt: a felfelé fúvó ventilátorokkal repülni tudunk. Az ejtőernyőnket kitarva (duplán kell ugrani) mintegy liftként használhatjuk őket.

Ahogy az már egy akciójátéknál irodomos, a lőfegyvereken kívül vannak még egyéb tárgyak is. A már említett kézigránatokon kívül találhatunk például figyelemelterelő bábút: az ostoba idegeket könnyű megtéveszteni ilyesmivel. Vagy az álcázó berendezés is roppant hasznos, mellyel teljesen láthatatlanná válhatunk. Persze az ilyen jópofaságok csak ideiglenesen működnek – sajnos.

Kurtot irányítva tehát eleinte úgy tűnik, a játék teljes mértékben az MDK1 által bejárt úton halad tovább. (Lászámtíva, hogy az egérrel célzunk, mely amúgy feltétlenül előnyére vált a játéknak! Az irányítás minden Quake-rajongónak ideális.) Az első pálya végén azonban meglepő fordulat következik. Hiába löjük ki, majd semmisítjük meg a bányatelep irányítóját, hősrünk alulmarad a küzdelemben. Amikor épp a dokival próbál

kapcsolatba lépni, egy óriási kéz bukkan fel mögötte, mely úgy pöcköli el őt, mintha csak egy cigarettacsikk volna.

Miután a szuperhős egyetlen mód fogságba esik, Doktor Hawkins kénytelen bevetni a "tartalékot": Max-et. A hatlábú kutya ezúttal nem csupán egy epizódszereplő! Neki kell Kurt helyett áthajóznia abba az idegen hajóba, ami időközben megzavarja a rádióadást. Max első pályája egy renghagyó dologgal kezdődik: mivel a doki elveszti az irányítást a rakétája fölött, magának kell átirányítania egy aszteroida mezején – pontosabban nekünk. Max végül nagyon hatásos "belépővel" landol az idegenek hajóján, s az általa leszállópályának kinevezett részen rögtön le is vadászik néhány csúcsefet. A mulatságos közzjáték után a doki rádió ismerteti a kutya irányításának az alapfogásait, amire nem árt odafigyelni. Max szereplése ugyanis nem csupán egy hangulati adalék: a hat lábának köszönhetően teljesen más taktikát kell vele követni, mint Kurttal.

Max az abszolút tüzéret képviseli: amikor mind a négy mancsában egy UZI-t tart, nincs az a hadsereg, ami megállíthatná. Kár, hogy az extra fegyverekben – legyen szó géppisztolyról, shotgunról, lézerstukkerről vagy rakétavetőről – véges a muníció, s amúgy csupán egy nehézkesen utántöltő pisztollyal rendelkezünk. Max-szel kell a legkevésbé gondolkodni: ha problémába ütközünk, mindig ott a szükséges eszköz a kezünkben: a fegyverünk. Nem találunk kiutat? Hát szét kell löni valamelyik ajtót, vagy ha azt nem lehet, akkor egy szellőző rácsot. Minthogy neki nincs "munkaruhája", ejtőernyője sincs. Igaz, repülni azért mégis csak tudunk, mert viszont ő felszedhet néha egy Jetpacket. A jetpack ugyan nagyon hamar kimerül, de ahol szükség van rá, ott általában töltőállomás is van. A "benzinkutak" bugyborékoló tartályok formájában mutatkoznak, s elég csak a közelükbe menni, Max mindjárt tankolni kezd.

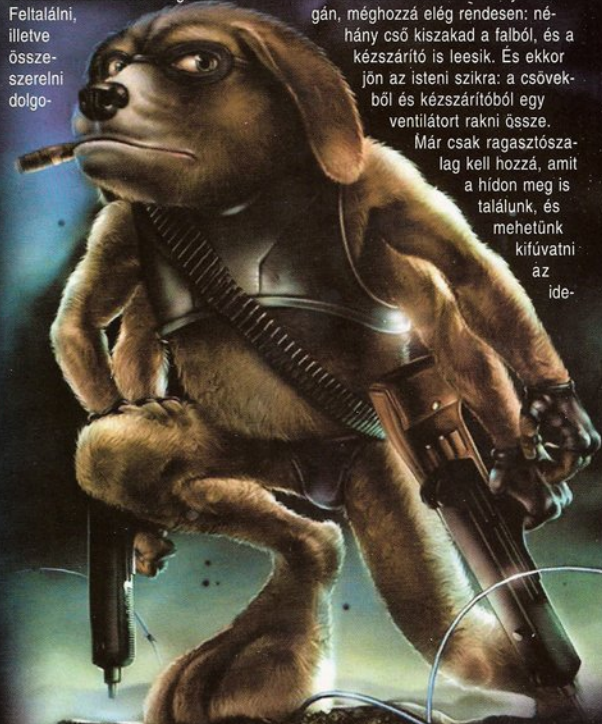
Hogy ne legyen elég a jóból, Shwung – mert hogy így hívják az óriási kéz tulajdonosát – végül Maxet is elkapja, úgyhogy még maga a doki is kénytelen kivenni a részét a kalandból.

Számomra a szürke eminenciás előlépése okozta a legnagyobb örömet, mert az ő pályái talán a legmulatságosabbak. A dolog arról szól, hogy tudós barátunk alapvetően pacifista beállítottságú, úgyhogy amikor megtámadják a hajóját, ott áll üres kézzel a betolakodókkal szemben. Csupán egy rövid "katonai kiképzésre" van idő, ami úgy fest, hogy a hajó konyhájában termünk, s magunkhoz vehetjük félelmetes fegyverünket: a kenyéripítót, és a hozzá dukáló muníciót. A doki irányítása a legbotnyolultabb, hiszen vele komoly intellektuális munkát kell végeznünk. Feltalálni, illetve össze-szerelni dolgokat

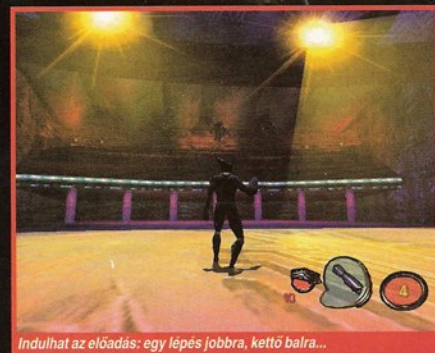
szívhétünk például pirítóst. Külön felhívnam a figyelmet, hogy néha külön kell használni a tárgyakat. Olyankor a kiválasztás gombját még egyszer meg kell nyomni a tárgyon – például így ehetjük meg az elkészült pirítóst.

Kár, hogy a pirítás nem ad energiát... Ha betérünk a hallba, arra is rájöhetünk, hogy a forró pirítás még csak az ellenségben sem tesz kárt. Akkor mire használható? Erről majd később. Előbb valami mást kell feltalálni. A legnagyobb szerűben talán a klotyón lehet elmélkedni, ezért be is irányozzuk a mosdót. Hősünk könnyít magán, méghozzá elég rücsös: néhány cső kiszakad a falból, és a készárató is leesik. És ekkor jön az isteni szikra: a csövek-ből és készáratóból egy ventilátort rakni össze.

Már csak ragasztószalag kell hozzá, amit a hídon meg is találunk, és mehetünk kifúvatni az ide-



kat úgy tudunk, ha társítjuk a jobb és a bal hallban aztán úgy kell fújni az idegeket. A megéget, hogy megegetessük a hűsevő növényünket. A kiadós ebédet a kedvenc meg is hálálja, s feltölti plutóniummal a pirítónkat. Ezzel pedig már valóban egy komoly fegyver van a kezünkben – hát erre jó a pirítás...



Indulhat az előadás: egy lépés jobbra, kettő balra...

kezünkben lévő tárgyakat. Ebből kifolyólag két tárgylista van, melyeken lefelé lépkedhetünk, s külön gomb tartozik a jobb és a bal kézhez – a kiválasztott tárgyaknál karok jelennek meg. Ha a két tárgy "összeillik" egymással, vagy legalábbis valami értelmet alkotnak, a doki a tűzgomb lenyomását követően cselekszik: a sütőt és a kenyéret társítva így ké-

A dokival már inkább kalandjátékhoz áll közel a cselekmény, ezért áll ő a legközelebb a szívméhez. Logikus módon ő az akcióhoz abszolúte béna, még arra is képtelen, hogy felhuzza magát a falakon. Amennyiben esetenként mégis muszáj akcióhőssé válnia, hát akkor Dr. "Jekyll" Hawkinsnak át kell vedlenie Mr. Hyde-dá. A folyamathoz csupán egy kis plutónium-koktélra van

Rokon lelkek

Shadowman

A horrorisztikus hangvételű Shadowmanben szép nagy terepeket járhatunk be, és sokat kell gyilkolnunk, de – csakúgy mint az MDK 2-ben – nem ez utóbbin van a hangsúly. A játék egy komolyabb darab, főként a nagyságát tekintve. (ld. **576** '99/10 – 92%)

Rayman 2

A Rayman 2 inkább a szépségével áll közel az MDK2-höz, mintsem a témájával, hiszen egy mesevilágba kalauzolja a játékos. A meghatározhatatlan fajú Raymannel hasonlóan sokat kell mászkálni és ugrabugrálni. (ld. **576** '99/11 – 96%)

Igen szó-rakoztató

szükség: felhőpíntve néhány másodpercig egy igazi szörnyeteggé válhat. Érdekes módon az MDK 2-t már nem a Shiny fejlesztette, ami főként azért lepelt meg, mert nem csak a játékmotort mutat nagy fejlődést, de a sztorit tartóító ökörségek is jócskán felülmúlták az elődöt. Képzeliük el a következő helyzetet: a doki hatalmasat rőttyint a mellékhelyiségben, ami szemlátomást fontos mozzanata a kalandnak, hiszen – mint már említettem – ennek révén néhány fontos eszközzel gazdagodunk. Szépen mennénk is velük az utunkra, ám a mosdó ajtaja zárva marad. A számítógép megszólal a fölé megszokott kimért hangon:

eket rakétává minősíthetjük át, a cipőket pedig aknaként használhatjuk. És a hülyeségek a "komolyabb" szereplőkénél is folytatódhatnak. Egy ízben Kurttal egy kivilágított színpadra tévedünk, s a közönség unszól: "Táncolj!" Nincs mit tenni: ide-oda kell rakesgatnunk a lábunkat a zenére, hogy a szörnyetegek végül megunják a műsort, és leugrálnak a karzatról...

A szereposztás

A játék összesen 10 jókora színtől áll. Az elsőt még hamar végigrohanhatunk, de a későbbiekben már minden körzetben – amiből általában úgy 10 van helyszínenként – meg kell szenvednünk. A Bioware a lehető legjobban folytatta a Shiny által megkezdett vonalat: a jót megtartotta a régi játékból, de nem erőltette túlságosan. Legutóbb egy kissé egyformák voltak a küldetések, ellenben most minden szint tartogat valami újat – elvégre még a szereplők is változnak. Kurtnál van ügyebár a labdaövészet kombinálva a ventilátorokkal. Max-szel a min-

-Nem felejtett el valamit, doktor?
Hőszűnk gondolkodóba esik:
- Hm. Felhúztam a zipzárat, nemde?
- Mossa meg a kezét, doktor! – hangzik a válasz...
De már csak a doki fegyvere is észveszejtő. Az atomizált pirítófőba többféle löszer tárazható: a baguette-

dent szétlőni taktika némi Jetpack-esszel kiegészülve, és végül a dokinál pedig a feltalálás móka. Arról meg még nem is szóltam, hogy rövid időre még Dr. Hawkins díszhalát is irányítanunk kell... Extra élvezet, hogy az utolsó pályán magunk választhatjuk meg, hogy kinek a szerepében

kívánunk a végjátékban részt venni, s ennek megfelelően alakulnak majd az MDK2 képregény utolsó képkockái.

Amúgy már csak az is jópofa, hogy a bonuszok is szereplőként mások. Kurt, ahogy megszokhattuk egy kis kajával tudja visszaállítani az erejét, a robotkutyába

M(ax).D(oc).K(urt).



Max

Max, a mogorva hatlábú kutya Dr. Hawkins különleges teremtménye. A doki unatkozott az úrben, s ezért fabrikálta magának a háziállatot. Eredetileg nagyon kedves, sőt félénk eb volt, de amikor látta, hogy az "örvénylovások" miként pusztítják el a Földet, egy sajátos vagány stílust erőltetett magára. Max egyedülálló tulajdonsága, hogy egyszerre négy fegyverrel tud tüzelni, na és egy kutyától az is elég meglepő szokás, hogy rászokott a szivarozásra. Új image-éhez szorosan hozzá tartozik a füstölőg havannai.



Dr. Fluke Hawkins

Dr. Hawkins az atomkor legnagyobb feltalálója – csak az a baj, hogy ezt rajta kívül senki sem veszi észre. Mellőzöttségében elkeseredett tette szánta magát: egy űrbázisba költözött, s úgy határozott, addig nem jön le onnan, míg nem alkotott valami igazán nagyot. A csillagrendszereket átszelő örvények felfedezése, melyeken pillanatok alatt fénycsöveket lehet utazni, úgy tűnt, meghozza számára az elismerést. A felfedezés körüli ováció azonban elmaradt, lévén hogy az örvényeken keresztül ünnepnőtt idegenek érkeztek.



Kurt Hectic

Kurt ügyebár a régi főhős az első részből. Ő az, aki szerencsétlenségére a "Jim Dandy" egyfős legénységét alkotja, úgyhogy mint minden, kénytelen volt a kapitány parancsának eleget tenni: felöltötte a superhős jelmezt és szembeszállt az "örvénylovások" idegenekkel. (Sok választása nem volt, mert Max-nek túl sok lába volt a ruhához, a doki pedig allergiás a műgumira.) Kurtnak két "ütőkártyája" van: a dupla funkciós fegyvere, amit mesterlövészpuskaként is használhat, és a különleges ejtőernyője a magasságok leküzdéséhez.

elemek valók, míg Dr. Hawkins üdítőitalal tudja felfrissíteni magát – a doki melleleg tartalékolhatja a frissítőt.

Az ellenségek formatervezése sem mindennapi, és nem csak a főelleneségeké. A régi ellenfelek ellen a régi taktika ajánlott: ha sokan vannak, először mindig a gócpontot, vagyis a fészket kell felszámolni. Az újfajta idegenekhez viszont újfajta viselkedési formulák tartoznak, és ez kihatással van az ellenük bevetendő taktikára. A nagy hűstornyok például célkövetős sugarakkal lődöznek, úgyhogy vagy folyamatosan oldalaznunk kell, vagy – és ez a biztonságosabb – fedezék mögül kell kilővöldöznünk. A legkellemetlenebbek a gruntok. Ezekről a szakfanderes lényekről azt kell tudni, hogy sérthetetlenek: ha le is löjük őket, egy idő után feltámadnak. Csupán egy hatatos módszer van ellenük: ha szétlőjük a szakfanderük sisakját, mert az atmoszférára roppant kellemetlen hatással van rájuk. Ehhez viszont mesterlövész módba kell kapcsolnunk, s így nehéz eltálatni a rohangászó alakokat. Az pedig már végképp nagy kiszűrés, amikor ezek a szörnyek még álcázást is használnak.

Művészi kivitelezés

Az MDK 2-ben nagyon tudtam értékelni, hogy nem egy nehéz játék. Nem az állandó meghalásokkal, hanem a megoldások keresésével töltjük az időnkét – persze aki akarja, az felfokozhatja a nehézségi szintet. Ez egyébként a Dreamcast verzióánl nem így van: ott egy nehézségi szint van, és az ráadásul elég kemény. A PC-s változat annyiban is jobb a konzolos verzióánl, hogy bárhol lehet menteni (a memóriakártya tárkapaci-

tása miatt Dreamcaston zónánként ment a program).

Végül is a PC-s MDK 2 – néhány kevésbé tetszetős árnyékeffektust leszámítva – teljesen azonos a konzolossal, s azt mindkettőről el lehet mondani, hogy rendkívül művészi alkotás. A grafikai engine nem csak hogy rengeteg textúrát kezel, de az is jelentős érdeme, hogy menet közben is változhat a terep. Kurt az egyik pályán követi Shwangot a saját bolygójára is, ahol nem csak hogy egy formális városban gyönyörködhetünk, de Shwang hajója folyamatosan azon mesterkedik, hogy kirobantsa alóunk a gyalogutat. A művészi kivitelezés továbbá az audiora is igaz. A zenék úgy változnak, ahogy sűrűsödik az akció – vagy ha a zajokra kell figyelni, hát teljesen abba is marad. Summa summarum szép, jó és izgalmas játék az MDK 2, és ennél több dicséret talán nem is kell neki.

V.Z.

kulcsin/belbecs

LÁTványosság	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATóság	■■■■■■■■■■
SZAVATóság	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

A nagyszerű előd még nagyszerűbb utóda

végítélet

94%



Semmi gáz, nálam van már a szigszalag!

DEUS EX

★ Én, az isten...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ion Storm
Kiadó: Eidos Interactive
website: www.deusex.com
Minimum konfiguráció: P233, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 333, 128MB RAM
3D gyorsító: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

Van-e olyan ember közöttünk, aki ne szeretett volna csak egyszer kibújni a saját bőréből, és valaki más személy testében eltölteni egy kis időt. Azoknak, akiknek volt szerencséje kipróbálni annak idején a Blade Runnert, azt hiszem egy korszakalkotó élményben lehetett része. Képzeljétek el, milyen lehet az, amikor fogunk egy kis Blade Runnert, aztán ebbe belekeverünk egy kis Syndicate-et, ehhez teszünk egy kis System Shock-ot és Thief-et, majd az ebből kialakult masszába beleszöppenne, ott is találjuk magunkat a Deus Ex kissé sötét, kissé cyber világában. A számítógépes játékok ezen válfaját, amit a Deus-Ex hivatott képviselni, én valamikor még a nyolcvanas évek végén a Syndicate és a Syndicate Wars játékoknál kezdtem el megszeretni. Sosem felejttem el azokat a túlfűtött téli estéket, amikor a barátaimmal, az akkor még nagy befutónak számító Amiga előtt ülve, éjszakákon át faltuk a Bullfrog csodálatos programjának (Syndicate) küldetéseit. Erre aztán a jóval később, már PC-n, Westwood-os kivitelben megjelenő, Blade Runner varázslatos hangulata tette fel a koronát. A Deus-Ex egy igazi gyöngyszemmé válhat a cyberakció kedvelőinek körében. Végre megint elmerülhetünk a



titkos-ügynökök nem éppen hétköznapi, és akciódús életében, miközben megannyi akció és végrehajtandó feladat mellett, komoly mennyiségű izgalomban is részünk lesz. Ez a program hihetetlenül jól ötvözi az FPS-ek akcióját az RPG-vel, és a kalandjátékok összes izgalomával.

A program, a nem túl távoli jövőben játszódik. JC Denton a UNATCO

x mennyiségű ügyvezetett "skill" pontot, amit eme tizenegy kategórián belül lehet majd felosztani a fegyverkezeléstől, a különböző elektronikai berendezések használatát át, egészen a belénk épített műtűrök minél megfelelőbb alkalmazá-



Hopsz, bocsánat, nem akartam nagyot útni...:))

különleges ügynökének személyében kell különböző feladatokat végrehajtunk, miközben végigjárhatjuk, New York, Párizs, na és persze a cyber környezetbe remekül illeszkedő Hong-Kong utcáit. A grafikáról, a már ismert Unreal eléggé feluperozott engine-j gondoskodik majd. A zenét ugyanaz az Alexander Brandon, és Michael van Den Bos követte el, akik annak idején az Unreal szuper muzsikáját írták. Sajnos a történetről nem tudok túl sokat leírni, merthogy arról még nem adtak ki bővebb információt. Nagyszerű, a saját engine-nel renderelt filmszerű jelenetek vannak a játékban, profi színészek hangjával aláfestve. Jónéhány helyen van választási lehetőségünk, ezzel is fokozva a kalandjáték jellegét. Néhol mi választhatjuk meg a felszerelésünket, sőt még a küldetést, és annak jellegét is. Másról nekünk kell majd választanunk a különböző lehetőségek közül, és így akár el is ágazhat majd a történet. Több száz NPC, és megszámlálhatatlan mennyiségű járókelő színesíti a történetet, éppen ezért ajánlott hozzá egy jó 3d gyorsító.

A változatos játék, számtalan újdonsággal van megítélve. Emberünk az RPG szabályainak megfelelően a nulláról indul, amihez képest, tizenegy különféle kategóriában tudunk fejlődni. Kategóriáinként négy szintet érhetünk el, úgy, mint: az (alap) képzetlen, képzett, jólképzett, és mesterszintű. Minden küldetés közben (attól függően, hogy milyen gyorsan és hatatosan oldjuk meg a feladatokat), kapunk

sáig. Igen, természetesen vannak implantok is az ügynökökben úgy, mint az automatikus barát-ellenesség felismerő rendszer, szervomotorok a karokban és a lábokban, na és persze speciális testpáncélatok, éjjellátó berendezések stb. Természetesen ezekkel a játékkal elején még nem rendelkezünk, csak a fejlődésünkkel együtt fogjuk megkapni az idők folyamán. Képzettségünk különböző szakaszaiban az alapszinttől egészen a mesterszintig lehetőségünk van a legteljesebb szintű karakterformálásra. Elektronikai alapszinten csak a terminálokon való hír, és hirdetéselválasztást tudja az ügynökünk, míg képzetlen már a kisebb komputerok, és biztonsági konzolok feltörése fog olajozottabban menni. Ekkor, ha még a kódot és a belépő jelszót sem tudjuk, lehetőség van az "icebreaker" (jég-törő) használatára, amely nem más, mint egy kis elektromos számítógép hack-elő szerkezet. Persze ezeket csak alapszinten érdemes majd használni, mert itt, ha sikerül is betörnünk, akkor egy kis számláló mutatja majd az időt, ami a rendszerek ahhoz kell, hogy felfedezzen. Ilyenkor, aztán ha nem lépünk ki időben, bizony nagy meglepetésben lesz részünk. Ha elérjük a jólképzett szintet, már képesek leszünk a biz-



tonsági ajtó kódjainak feltörésére, vagy a kamerák teljes kikapcsolására, de akár a kisebb biztonsági rendszerek teljes hatástalanítására is. Mesterszintű tudással bármilyen számítógéprendszert meghackelhetünk, amely brutális orrcikkát jelenthet ellenfeleinket, amikor ellenük fordítjuk mondjuk az automata ágyúkat. Nagyszerű látvány, amint a kamerákon át figyeljük az örök közeledését, majd a megfelelő pillanatban, mint valami távirányítású géppuskát használva, az automata ágyúk mindenkit a másvilágra kényszerítenek a folyosón. Emberünk testi életenergiáján kívül még biotech energiával is rendelkezik,



Hát ilyen egy jó ügynök hátizsákja belülről!

amely a testünk implantjainak működését hivatott ellátni. Ha sérülünk, ugyanúgy szükségünk lesz majd ennek is a feltöltésére, különben a berendezések nem fognak működni. Előfordulhat, hogy egy alkalmatlan pillanatban nem leszünk képesek kezünk remegése miatt pontosan célozni, vagy éppen egy sötét szobában éjjellátó szemünket használva meglesni a villanykapcsolót. Testi, és bioenergiánkat a néhol fellelhető medibotok és repairbotok mellett az energiaitalok, és medipackok felhasználásával tölthetjük. Ugyanezek a medibotok azok, akik a különböző testi implantokkal majd felszerelnek minket. Ezek az implantok is fejlesztőek lesznek négy lépésben, az alaptól egészen a féliborg szintig. A különböző képességek megtanulására igen nagy szükségünk lesz majd a játék folyamán. Egy ajtó kinyitásához például, háromféleképpen is hozzáférhetünk. Használhatunk nanotechnológias kulcsot, amely a zár atomjaiba beépülve, és azokat átren-

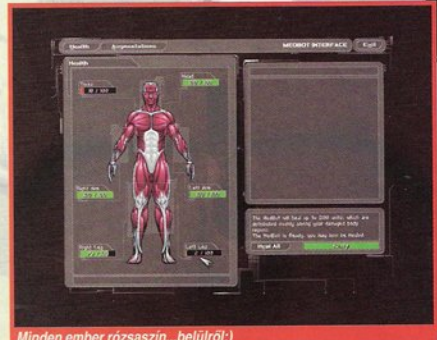


Rajtam nem lehet kifogni (lásd: alcim)

dezve képes azt kinyitni. Vagy ugyan-
ezt megtehetjük a multitool-ok segít-
ségével, amelyek elektomágneses
rezonancia, és speciális frekvencia-
moduláció segítségével képesek a
nem különösebben bonyolult elektroni-
kai berendezések (lásd: biztonsági
ajtók, kódokkal hatástalanítható ka-
merák, automata ágyúk) működését
befolyásolni, hatástalanítani. Na és
persze használhatjuk a jó öreg ál-
kulcsok cyber verzióját is. Ezek
használatának megtanulásához, eltérő
szintű mechanikai, elektronikai, és
ügyességi szintekre lesz majd szük-
ségünk. Minél előrébb halad a játék,
annál bonyolultabb zárrakkal, kódrend-
szerekkel gyűlhet meg a bajunk. Nem
csak az akcióról szól a Deus-Ex,
hiszen logikai és ügyességi feladatok
tömkelegében volt részem már a
tesztverzióban is. Fegyvereink skálája
elképesztő mértékű. Egészen a feszít-
ővástól, az SP20-as plazmapulzaron
át, a borspray-ig, minden megtalálható
benne. Minden egyes fegyver
tuningolható, eltérő mértékekben. A
pisztolyt lézeres célzóberendezéstől,
egészen a tár nagyságát növelő
kiegészítőtől, még akár hosszabb
csővel is upgaredelhető, (ezzel a
célzási pontosságot növelhetjük).
Bioenergiánk mennyisége a kezdetek-
kor megszabottan száz egység lesz,
de ezt is növelhetjük speciális
energiacellánövelők segítségével.
Persze mindehhez megfelelő szintű
technikai tudásnak kell a rendelkezé-
sünkre állnia. A pályákon millió külön-
böző tárgy felvételre van lehetősé-
günk. Nagyszerűen kitalált például, az
energiánk újratöltésére használható
apróságok hatásmechanizmusa.
Alkoholtartalmú italokkal, mint a bor

vagy a cognac,
nagyon jól lehet
az elvesztett
életpontokat
tölteni, csak az a
baj, hogy néhány
másodpercig
ezután kótyagos
lesz az ügnyö-
künk. A feladata-
ink megoldásához
jó néhány helyen
szükség lesz
majd azokra a
tárgyakra, ame-
lyeket a pályákon
elszórva (vagy
elrejtve) gyűjtögethetünk össze.
Kódokat kell megtalálnunk, hogy azzal
számítógépekbe betörve kinyithassuk
a lezárt biztonsági ajtókat, vagy
kikapcsolhassuk a minket eláruló
biztonsági kamerákat. Meg kell tanul-
nunk a robbanószerkezetek használá-
tát is. Vannak hagyományos, és
mérgező gázokat kibocsátó aknák,
TNT, és plasztik robbanószerke-
tek, amelyek használatával, esetleges
hatástalanításával létfontosságú,
hogy tisztában legyünk! Egyes tárgya-
kat pont úgy gyűjthetünk be, hogy
azokat, ellenünk próbálják használni.
A játékban található összetett tréning
menüben lépésről lépésre megtanít-
nak minket minden egyes hasznos
tudnivalóra, a fegyverforgatástól,
egészen a speciális test-test elleni
harcig. A leírás elején ugyebár emlit-
tettem a Thief-et is. Nos ez azért
van, mert egy óriási újítása a játé-
knak, hogy mint a Thief-ben, itt is a
lopakodás, és a rejtőzködés mesteré-
nek illik lennünk. Ahhoz, hogy a küldé-
téseinket megfelelően végrehajtsuk,

pás a feszítővassal, vagy bénítás a
sokkalóval, és az ör, máris hang
nélkül összecsukszik. De ez
még önmagában nem elég,
merthogy el is kell ütöt-
nünk a testeket az útból.
Ha ugyanis észreveszik
azokat, akkor bizony
azonnal a keresésünkre
indulnak és bekapcsolják
a riasztót is. Nosza, hoppi
felkapjuk a vállunkra a
"csomagot", és azt egy
sötét sarokban, vagy épp
egy használaton kívüli irodá-
ban felejtve, máris folytathat-
juk az utat, a kitűzött célunk
felé. Ugyanígy megbújhatunk
az árnyékos, rosszul megvilági-
tott helységekből, és folyosókon
akár mi is. Ha ügyesen rejtőzök-
dünk, akkor nem fognak észrevenni
minket. Nem tudom ki hogyan van
vele, de szerintem ez a rejtőzködés
dolog megvalósítása egy igaz-vérig
FPS játék engine-jében, óriási dolog!
A játék során, a gyorsaságunk fejlesz-
tésének is nagy a szerepe. Ezt a
kamerák ellen úgy használhatjuk fel,
hogy minél rövidebb idő alatt sike-
rül elosonni előttük, annál kisebb
az esély, hogy azok beriaaszna-
nak. A felsorolást legalább 10
oldalón át lehetne még folytat-
ni, de nem akarom lelőni a
jobbnál jobb poénokat,
amikkel a teljes verzióban
mindenki szembesülhet.
Legyen elég az, hogy
amit leírtam, az körül-
belül a negyede
annak, amit a
programban
tapasztaltam.



Minden ember rózsaszín...belülről:)

nem szabad
rögtön fejfel
rohanni a falnak!
Nem cél, a teljes
élővilág, (egysej-
tűl az elefántig)
kiirtása. Elég, ha
a ládák, és falki-
szögellések
mögött lopakodva
becserkészünk
az őroket, -
miközben ügye-
lünk arra, hogy ne
csapjunk zajt -
majd hátulról egy
jólirányzott csa-

szerkezeteket, miközben azon iz-
gulsz, nehogy zajt csapj. Minden
árnyékos sarok, minden félhomályos
folyosó a barátod, ugyanakkor az
ellenséged is. Jómagam négyyszer is
nekirugaszkodtam a programnak,
mert képtelen voltam megenni. Azt
hiszem, a Deus-Ex egy korszakalkotó
program, főleg úgy, hogy - a hírek
szerint, - a Daikatana egy kicsit
laposabb lett a vártnál. Nos amennyi-
ben ez igaz, a Deus-Ex egy 100%-os
tuti befutó. Engem, mint ez az írá-
somból is kiérződik talán: rabul ejtett
az Ion Storm új üdvöskéje.



A program hangu-
lata csodálatosan
jóra sikerült.
Hihetetlenül
izgalmas, amikor
óvatosan, lopa-
kodva, sarokról
sarokra járva
keresed az elrejt-
ett kamerákat,
vagy robbanó-



Neked lőtte(m)k!!!

külsín/belbecs

LÁTványosság	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
Z E N E B O N A	■■■■■■■■■■

summa summarum

VIGYÁZATI
Rabul ejt...és nem orestt el!

végítélet
89%

Uriel



METAL FATIGUE

★ Addig üsd a vasat...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Psygnosys
 Kiadó: GT Interactive
 website: www.metalfatigue.com
 Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-II 233, 32MB RAM
 3D gyorsító*: Glide, Open GL, D3D
 Multiplayer: LAN, Internet

A 23. század küszöbére, az emberiség megfejti a gyorsabb és könnyebb űrutazás titkát, kifejlesztette a fénysebesség feletti repülést. Kijutottak a világűr olyan mélységeibe, amiről addig csak álmodoztak. Tartottak azonban attól, hogy egy olyan idegen civilizációval találkoznak, amely előlük jár a technológiájával. A jól felszerelt gyors flottáikkal egyik bolygót



Csendélet az aszteroidán...



Na, ez lesz az utolsó...

fedezték fel a másik után, és az egyik galaxisban egy lerombolt civilizációra bukkantak. A bolygó feltérképezése során a hátrahagyott fegyverek és harci gépek vizsgálatából arra a következtetésre jutottak, hogy valamikor itt egy egyenlően, mindent elsöprő háború zajlott. A kutatókat és az expedíciót három nagy, egymással rivalizáló társaság finanszírozza (Rimtech, MilAgro, Neuropa). Ez a három nagy multinacionális vállalat, a felfedezett új technológia hasznosítására, ipari szövetségre lépett, de mint az előre látható volt, a szövetség nem lett tartós. A felfedezett új technológia adta lehetőségeket egymás ellen

tudásukat felhasználva megkezdtek a felkészülést a konkurencia elsöprésére. Megkezdődtek a csapatösszevonások a szektorok határain.....

Számomra úgy tűnik, a "Real Time" stratégiák legnagyobb öröme, egy újabb gyöngyszemmel gyarapodhat gyűjteményük. A Psygnosys megröböl újra betörni a PC-s játékpiacon ezzel a figyelemre méltó RTS játékkal. A Psygnosysról illik tudni, hogy már C-64-re, és Amigára is fejlesztettek, de az utóbbi időben eltolódtak a konzol gépek irányába. A "Metal Fatigue" kiadásával egy számukra új területen próbálnak szerencsét, és

kezdték alkalmazni. Felosztották egymás között a bolygó felületét, megkezdtek az új technológia maradványainak hasznosítását. Az már természetes, hogy egy idő után, egyik vállalat sem elégedett meg a kapott területtel és a már felfedezett technológiai

nagyon valószínű, hogy jó lóra tettek, mert a játék nagy sikerre számíthat a 3D stratégiák körében. Talán úgy is fogalmazhatnánk, itt az új etalon!

A jól bevált recept a következő: Találj ki egy egyszerű történetet, helyezd egy kellően futurisztikus, vagy "fantasy" környezetbe, adj a szereplők kezébe minél többféle és minél pusztítóbb fegyvert, majd tudd ki célul, egymás totális megsemmisítését. Természetesen, hogy a kor színvonalának megfelelően, a teljes 3D-s környezet elengedhetetlen! A játék közben tetszőlegesen forgathatunk, nagyíthatunk, kicsinyíthetünk. Nos a "Psygnosys" fejlesztő csapata ennél kicsit még tovább is lépett. Beleadtak apait, anyait, és egy remek hangulatú, kényelmesen játszható RTS-el ajándekoztak meg bennünket. De nem csigázom tovább a kedélyeket, nézzük mi az, amiben több ez a játék, mint az eddig megjelent elődei?

Az irányítás

A játékmotort irányítása és az események követése a játék során mindvégig egyszerű, és pár perc alatt megtanulható. Csupán néhány gombot kell megjegyeznünk, amire a későbbiekben szükségünk lehet. A fő kezelő

Rokon lelkek

Earth 2150

Teljes 3D, hasonlóan zoomolható forgatható nézetek. A fő jellemző a fegyverek és a technika fejlesztése és gyártására kell fordítani. (még nem teszteltük)

Wargames

A háborúhoz 3 dolog kell. Pénz, pénz, és a pénz. Ebben a játékban is egyedül ennek mennyisége szab határt csapatunk nagyságának. Hagyományos gyalogság, harckocsik. Id. 576 '98/5 - 63%)

elem természetesen az egér, ami nem árt, ha görgős/netmause/ hiszen a zoomolást a görgővel, jóval egyszerűbb lesz majd végezni. Ezen túl, a játék közben az épületeket és az eseményeket 360 fokban körbejárhatjuk, és a nézőpont szögét is állíthatjuk a teljes felülnézettől a körbülbel 60 fokos betekintési szögig. Az egér bal gombját, a már jól megszokott módon az egységek kijelölésére, a jobb gombot pedig, a parancs kiadására használhatjuk. Igazi újdonság, hogy ha a kurzor egy épület vagy egység fölé viszzük, azonnal láthatjuk minden tulajdonságát, a sérültségi fokától kezdve az energia felhasználásáig. Az egér nyomva tartott bal gombjával, vagy a shift lenyomásával lehet több egységet kijelölni, és a jobb oldali menüben meg is jelenik a kijelölt csoportban lévő egységek képe. Az egységek mozgása jónak mondható, legtöbbször maguktól is megtalálják a legrövidebb utat, de sajnos néha ha nagyobb terep akadály állja útjukat, hajlamosak megtorpanni. A képernyő jobb vagy bal szélén (ez is beállítható tetszés szerint) lévő kezelőpult minden szükséges információ a rendelkezésünkre áll. Itt láthatjuk többek között felül az éppen aktuális vagy akár mindhárom szint mini térképét, amely(ek)n jól láthatók a saját és az ellenség erői. Ha valahol űtközött zajlik, a gép hangosan jelzi, de a minimapon is megjelenik a figyelmeztetés. Szerencsénkre nem fordulhat elő, hogy a hátrahagyott egységeket az ellenség szép csöndben megsemmisíti, és csak a bázis romjait találjuk, mire ismét odavetjük vigyázó tekintetünket. Természetesen, ha egy másik szinten történik mindez, a figyelmeztetés akkor is megkapjuk.

Látvány és hangzásvilág

Mint már említettem, a Metal Fatigue teljesen 3D-s, az egységek az épületek és a terep igényesen kidolgozott, a fény-árnyékhatások tökéletesen sikerültek. Igaz hogy a Nap mindig





egy irányból sűt, de legalább könynyebb a tájékozódás. A játék során a felbontás 640x480-tól a 1600x1200-as felbontásig állítható, de a játék fejlesztői a legalacsonyabb felbontást ajánlják a menü olvashatósága miatt. A zoomolási lehetőség miatt ez eleendő is, bár én a 800x600-on szeretem tesztelni a programot. Az egységeket talán tervezhetők volna nagyobbra is a designerek, mert még a teljes ráközelítésnél sem lehet a részleteiket kienni. Alapvetően ez mégsem rontja a játék hangulatát, hiszen a fő hangsúlyt, az óriás robotok kapják, amelyek kidolgozottsága, részletessége semmi kívánivalót nem hagy maga után. A harcok közben látható robbanások effektíve lenyűgözők. A hangulat tökéletes! Egy-egy robotarc már-már élményszámba megy. Szinte érezni lehet, ahogy a föld megreng az összecsapó tonnák erejétől. Az összecsapások során minden találat csodálatos effektusok tesznek még hangsúlyosabbá, nem is beszélve a hangokról. Ahogy lépegetnek a robotjaink hallani a fémcsikorgást és a lépteik zaját, a közelharcot vívó robotok csapásainak hangja pedig betölti a teret. A közben hallható zenét is igazán jól eltalálták a fejlesztők. A játék közben, az eseményeket kommentáló gépi szöveget egy kellemes női hangon halljuk, mely tiszta, és tökéletesen érthető. A küldetések elején a feladatunkat egy ablakban láthatjuk, melyet a gép fel is olvassa – akit zavar eme figyelemmegosztás, ezt a funkciót ki is kapcsolhatja.

A Játékmenet

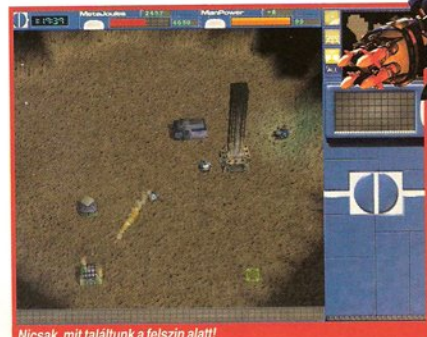
A játék legnagyobb újítása abban rejlik, hogy a háború nem csak a föld felszínén, hanem a föld alatt, és az űrben is folyik. Hogy ez hogyan történik, némi magyarázatot igényel. A

tással. Energiát a bolygó felszínén is lehet előállítani, ehhez azonban energiabankokat kell építeni. A föld felszíne alá, azért érdemes gyárat telepíteni, mivel itt viszonylag könnyebben el lehet rejteni az ellenség szeme elől, és az itt felépített egységek, remek taktikát képeznek a későbbiekben. Nem is beszélve a meglepetésről, amit azzal okozhatunk, hogy az ellenség bázisa alá ásunk, liftet építünk, és a liften keresztül az ellenség bázis közepére irányítjuk a támadó egységeket. A játék során a főszerepet az óriás robotok kapják, amit sajnos csak a föld felszínén használhatunk. Igazi adu ásának számítanak az építő, úgynevezett "Hover Truck"-ok. Ők építik az épületeket, ők gyűjtik a fémeket a bolygó láva tavaiból, (a bolygó felszín alatt is) amit még el sem kell szállítaniuk, mert azonnal rendelkezésünkre áll. A kis mindenek jövők a sérült egységeket akár harc közben is, csak legyen eleendő fém, és energia. Az igazi poén viszont az, hogy a szétzört fém használható alkatrészeket is visszazárlítják az összeszerelő üzembe. Erre nem csak a saját szétzört robotjaink alkatrészei jók, hanem az ellenség robotjainak darabjai is! Azt tudni kell, hogy a játék során a három multinacionális vállalat más-más fegyvereket, pajzsokat használ, és ezek is tetszőlegesen kombinálhatók. Nagy durranás volt, amikor felfedeztem az ellenség óriás robotjainak a darabjait, és beépíttem azokat a saját robotjaimba. Csak néztek, amikor a saját fegyverükkel támadtam rájuk. Aprópó összesze-



jűn rá. Az első két küldetést gyakorló küldetésnek lehet tekinteni, mivel itt szinte csak a bolygó felszínét kell megfigyelni. A harmadik küldetéstől viszont nincs időnk pihenésre. A figyelem egy pillanatra sem lankadhat. A játékmenet dinamikus, de még közepes szinten is van esély a győzelemre, ha a megfelelő mennyiségű és felszereltségű sereggel indulunk a harcba. A gép hagy időt a felkészülésre, de arra számítani kell, hogy kisebb erővel folyamatosan megpróbálja a figyelmünket lekötöni. A játék sebessége összesen 8 fokozatban állítható, a minimumtól a maximumig. Így ha valakinél hirtelen felgyorsulnak az események lassíthatja a sebességet, amíg a különböző helyszíneken kiadja

robotokkal fogja képviseltetni a fő erejét és ezekkel fog lerohanni bennünket. Látszik hogy a fiúk néhány ötletet átvettek a korábban megjelent C&C sorozatból, ugyanakkor tovább is léptek. Itt is tudunk a bázis köré védő épületeket építeni és különféle tornyot építeni rájuk (ágyú, lézer, rakéta) de ezek a tornyok már a helyüket is tudják változtatni. A későbbiekben aztán már megjelennek a legkorszerűbb fegyverek is. A neutron bombával például elpusztíthatjuk az ellenség bázisán az élőerőt és az így felszabaduló robotot elfoglalva a saját embereinkkel a saját készítőjük ellen fordíthatjuk őket. Megjelenik a légierő is amely könnyedén végez bármelyik óriás robottal hacsak az nincs felszerelve légvédelmi rakétákkal. A játék során tehát érdemes folyamatosan követni felfedezéseket, és mindig a legerősebb és minél változatosabb fegyverekkel felszerelni a robotjainkat. A küldetések fokozatosan egyre nehezebbek lesznek. Folyamatosan jelennek meg az új épületek és az új fegyverek. Ez arra is jó, hogy legalább van időnk megismerni a használhatóságot. A játék mindvégig szórakoztató, élvezetes a gép ellen is játszani, de az igazi élvezetet az Interneten, vagy hálónba kötött gépen találjuk. Az előbbi tekintve valószínűleg még várni kell néhány hetet, mivel a telepítés során bár felkerül a link az MPlayer szerverre, de ott a Metal Fatigue még nem szerepel a futó játékok között. Stratégák harcra fel, ha nekifogtok nem fogjátok tudni abbahagyni, ezt garantálhatom.



legtöbb űlközetet természetesen a bolygó felszínén vívják. Érdemes itt felépíteni egy jól működő bázist, ahol fejleszthetjük az egységeket, és ahonnan liftekkel, illetve "outpostokkal" lehet átszállítani őket, - amennyiben szükséges - a különböző szintekre. A bolygót körülvevő kisebb aszteroidákon is lehet persze építkezni, de ide inkább érdemes a napcellákat, és az azokat védő fegyvereket telepíteni, mivel itt működnek csak teljes kapaci-



relés! Az óriás robotokat három részből lehet összeszerelni, melyek a következők: a lábak, a törzs, és a jobb-, valamint a balke. Ezekre a helyekre mindenki a saját igénye szerinti részeket szerelhe-

ti fel. Tetszés szerint kombinálhatjuk a különböző karokat, a különféle páncélzatú törzseket, és a más-más lábakkal. Az összeállítást mindenki maga döntheti el. Ha olyan robot akarunk, ami a közelharcban erős, akkor szereljük rá két fejszét, vagy kardot tartó kezét. Ha azt akarjuk, hogy az ellenséget már messziről meg tudjuk semmisíteni, vagy védeket legyünk a légierő támadásai ellen, akkor rakátás törzsrel, és lábat szerel-

a parancsokat, és ha túl lassúnak találjuk amíg az egységek készülnek tisztességesen fel lehet gyorsítani. Az első dolgnak mindig az legyen, hogy a kezdetleges rendelkezésre álló fém mennyiségből legalább három óriás robotot összeszerelünk. Az általában eleendő a bázis védelmére, amíg felépítjük az összes szükséges épületet és meg nem találjuk az első láva tavat ahonnan megkezdhetjük a fém utánpótlást. Az elején építsünk minél több "Hover Truck"-ot, hogy gyorsabban tudjuk a gyártás során elhasznált fémeket pótolni. A tankok a tüzérség és a rakétás egységek mindvégig csak a kísérő és kiegészítő szerepet kapják a játékban. Inkább a bázis védelmére, kisebb egységek támadásának a visszaverésére használhatók. Az igazi erőt az óriás robotok jelentik. Két-három csapással izekre kapnak bármilyen tankot vagy rakétavetőt. Természetesen az ellenség is ilyen óriás

Clemi

külsin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENÉBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Az új etalon a real-time stratégia piacán?

végítélet

90%

EARTH 2150

★ Egy új Föld ébredése...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Topware

Kiadó: SSI

website: www.mattelsupport.com

Minimum konfiguráció: P-II233, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II400, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D, 3DFX

Multiplayer: LAN, Internet

Hát itt a második rész, mondogattam magamban, miközben installáltam az Earth 2150-et. A dobozon olvasható felirat felkeltette az érdeklődésemet, amely a következő volt: forradalmian új 3D engine, amely valósidejű terepeket és kódolt, ezenkívül valósidejű terep deformációt is megvalósít. További újdonság a nem-lineáris játékmotor. Az egységek felszerelhetők védekező, vagy támadó fegyverrel. Valós idejű éjjel-nappal váltakozás, és időjárás bővíti a palettát.

Hmm... Ilyen extrák eddig tényleg nem voltak, főleg nem a műfajt teremtő C&C-ben, és a Red Alertben (akkoriban ezt még a hardver nem tette lehetővé.) A legérdekesebb dolog a játékok kiadója az SSI, aki eddig nem sok realtípusú stratégiai játékokat publikált. Vicces, hogy a Mattel, a Barbie-baba gyártója is részt vett a kiadásban. Talán Ken, Barbie kedvese volt a Q.A. menedzser? Sajnos nem! Az SSI-t felvásárolta a Mattel.

A történet

2002-ben a space research corporation, névszerűen a LUNAR CORPORATION megalakul. A vállalat meg akarja mutatni az embereknek, az űrutazásban rejülő dicsőséget, miközben agylépésekben fedezik fel, a világűr eddig ismeretlen területeit. A nagy krízis idején, amely időszak 2012 és 2014 közé esett, a Lunar Corporation egybeolvadt a régi NASA rendszerrel. Ennek következtében megszerezték az összes jogot, az eddigi technológiájával kapcsolatos szabadalomra.

2034-ben a cég befajzta az első Föld körüli pályán keringő űrváros,

amely Orbital City 1 névre keresztelték el. A gazdasági és politikai község előtt a cég dolgozói, és azok családtagjai, a biztonságot és védelmet nyújtó Orbital City-be menekültek. Ebben a szituációban a Föld egyre jobban közelített a totális összeomlás felé. A populáció az Orbital City 1-en olyan méreteket öltött, amely elkerülhetlenné tette egy másik űrváros építését. Az építkezés 2036-ban indult, de sohasem fejeződött be, mert 2037-ben felépült az első állandó település a Holdon. 2084-ben, amikor a Nagy Háború kitört a Földön, az Orbital 1 összes lakóját evakuálták az újonnan elkészült holdbázisra, amely a LUNA 1 nevet viselte. Később, a Lunar Corporation megszakította a köteleit a Földdel, és ettől az időponttól kezdve külön, független utakon haladt tovább. A második Orbital City, amely a LUNA 2 nevet kapta csak néhány év múlva készült el.



Egyedül a sötétben...

Az következő háborús évek után, a Föld már romokban hevert. Minden kormányzati és energiaipari központ működésképtelenné vált, a Föld pedig a teljes anarchia felé sodródott. A régi rendet visszaállítani akaró kezdeményezések, csak néhány év múltán indultak meg Amerikában. Ott 12 előző állam, egy új szervezetben rendeződött ujja, melynek neve United Civilized States (UCS). Kelet Európában és Ázsiában a Khan klán megbízottjai belekezdtek a saját dinasztiájuk kiépítésébe. Az erős klánnak, megkaparintották a Post-Szovjet nukleáris fegyverezést, amely elég fenyegetést jelentett a környező szomszédok, sőt az egész földi világ felé. Az új város, melynek neve Eurasian Dynasty (ED) hamar készen állt arra, hogy hadat üzenjen, a rivalizáló hódítók felé. Mind az ED, mind az UCS igyekezett mihamarabb kiterjeszteni és megszállási tartományait. 2120-tól

minden egergiamozót a két birodalom uralt, de a nagyfokú területi terjeszkedés miatt az energiaforrások egyenletlenül eloszlása, mindkét birodalomban energia-éhséget okozott, és ez lett a kiváltó oka, a 2147-ben kitört háborúnak. A totális katasztrófa közeledt már 2150-ben megjósolták a Lunar Corporation munkatársai. Kiszámolták, hogy a következő pár évben, a Nap-Föld távolság 17%-os változást fog mutatni, amely komoly gravitációs anomáliákat fog okozni. A Fölkéreg felszakad, és a katasztrófák következtében minden életforma elpusztul a bolygón. Az egyetlen remény a Föld tömegének csökkentése lenne, de az összes tudós, a különféle hadigépezetek fejlesztésével volt elfoglalva az utóbbi években. Még az űrrepülés is periferiára szorult, az elhanyagolt tudományterületek közé tartozott.

Egyre világosabbá vált, hogy a kiűzött egyetlen lehetőség a túlélésre, ha elhagyják a Földet, és a Marsra telepítik át a populációt. Eközben a Lunar Corporation, mivel érdekelt volt a Földön található ásványi anyagok kibányászásában, harmadik félként beszállt a háborúzó nagyhatalmak közé.

Foglaljuk akkor most össze, a

2146-ban ezeket a gyarmatokat elvesztették, és mindmáig nem sikerült visszaszerezni őket. Az UCS-nél a "katasztrófa" irányít mindent. Náluk minden a véletlenen múlik. Életüket csak a testi élvezeteket házszó cselekedeteik töltik ki. Minden jelentősebb munkát robotok végeznek. A kormány tagjait véletlenszerűen, egy számítógép sorsolja ki.

Eurasian Dynasty (ED)

Az ED erősen központosított entitás, amely a Kelet Európai és Ázsiai gyarmatokon uralkodik, már generációk óta. A jelenlegi diktátor, aki a háború előlindójának is valhatja magát, Tiao Thi Zhe Khan a Khan dinasztiából. Az Ő uralkodása során érte el a legnagyobb mértékű környezetszennyezés. Yong Shi Khan elrendelte annak a technológiának a kifejlesztését, amellyel az emberi testrészek mechanikai alkatrészekkel helyettesíthetők. Az alapötletet a populáció növekedésének szabályozása adta. Ezeket a "Cyborgizáló" műveleteket Klónozó központokban végezték. Ez az őrdögi terv és megvalósítása még 14 évig volt jelen, melynek a 2146-os lázadás vetett véget.

Ezután a lázadók bezárták a Klónozó központokat, és visszatértek a "közösségek" (és sokkal élvezetesebb) szaporodási formához.

A játék felülete

Az intro már első látásra sokat sejtet, még ha Bink-es lejtőzőja is van a programnak. A minősége önmagáért beszél, a kiváló fókuszunka, a nem fixált kameraállások nagyon élethűvé

teszik a látottakat. A történet nagyon érdekes: van ugye kettő szembenálló, és egy kevésbé kompetens fél. Mindenkinek az a célja, hogy minél előbb elhagyja az ökológiai katasztrófával fenyegető Földet. A játékban részvévé válhatunk a három egyesülési valamelyikének,



Adjunk a környezetnek...még úgysem szennyezett eléggé!

történet szereplőiről rendelkezésünkre álló ismereteket!

Lunar Corporation

Mamutvállalat, amely a NASA-t is beolvasztotta, és így annak összes szabadalmához hozzájutott. Az első orbitális város, az Orbital City 1 megalkotója.

United Civilized States (UCS)

Az UCS területe nagyjából a teljes Észak- és Dél Amerikai területre tehető. Ugyanakkor Nyugat Európa, és Dél Afrika az UCS teljes kontrollja alá tartoztak a háború ideje alatt, később

melyek (csak emlékeztetőül) a Lunar Corporation, az UCS, és az ED. Választhatunk Single Player, Multiplayer, amelyet IPX/SPX és TCP/IP protokollon keresztül játszhatunk, tehát a jó öreg nullmodem kábel, most a polcon marad. A harmadik opció a Skirmish, ahol külön, mindeféle paramétert beállítva csapatunk össze a számítógéppel. Bármelyik kampány elindítása után részt vehetünk egy kis interaktív oktatásban (Tutorial gomb), ahol az alapvető építési és mozgatható

Rokon lelkek

C&C

A nagy első, minden eddigi real-time stratégiai játék őse. A mai napig merítenek még ebből a kiváló programból. (ld. 576 '95/10 - 93%)

Force Commander

Az eddig legyártott leggyengébb 3D-s stratégia. Talán jövőre már javítanak ezen a szuper enginen. (ld. 576 '00/4 - 58%)

feladatokat sajátíthatjuk el. A főmenü része egy igen jó pályaszerkesztő, amit végre a játékba integráltak és nem kell külön a start-menüből futtatni azt. A játék minden eddigi real-time stratégiai játéknál összetettebb, és bonyolultabb. Tovább nehezíti a könyvű betanulást, a különféle egyesülések, különböző sajátosságai. Amikor már azt hisszük, hogy kiismertük egy adott pályá jellemzőit, a másik terepen a megismert dolgok egy kissé máshogyan, vagy éppen sehogy nem fognak előjönni. A grafika tényleg formabontó, ezt az engine-t még a westwood-s fiúk is megirigyelnék. A gyárkéményből előlődő füst igazán valóságú.

Ilyen Bump-map-es talajt még stratégiai játékban nem láttam, igaz ez meg látszik a sebességen is. A víz hullámzása igen valóságú. Az épületek építési fázisai aprólékosak, és nagyon jól kivitelezettek, szinte minden mozog. Nagyon tetszik az igazi 3D hatás, egy legyártott megfigyelő űrhajó, szépen kilebeg a gyárból, és a levegőben állva várja a parancsaimat. A program igazi erősségei a fényeffektek, a robbanások után megmaradó tűz, a járművek fényezőri által előrevetített fények csodálatosak. De mint minden érmének, ennek a gyönyörűségnek is

A képernyő bal alsó sarkában találjuk a térképet, amelyen mindig a felderítési szintnek megfelelően láthatjuk az objektumokat. A térkép mellett négy menüpontot találunk, melyek a Selection, Build, Structures, Platoons, Units.

Selection

Mindig az aktuális, az egérrel kiválasztott objektum jelenik meg ebben az ablakban. Itt, ebben az ablakban, az egyes objektumok paramétereit állíthatunk. Például Ki-Be kapcsolgathatjuk az adott objektumot a **Power on** gombbal. Az **Autodest** gombbal azonnali önmegsemmisítést alkalmazhatunk. A **Change wp.** menüponttal lecserélhetjük a gyérvetletet. A **Prod** gombbal egyszerű vagy folyamatos gyártást állíthatunk be, pl. egy bázis esetében. A **Set dest.** gombbal a kiválasztott objektum végső célpontját állíthatjuk be. A **Show dest.** megmutatja az éppen aktuális végpontot. Ez akkor praktikus, ha több műveletet indítunk el egyszerre, és gyorsan át szeretnénk tekinteni az adott tárgyak mozgását.

Build

Ebben a menüpontban a felépíthető struktúrákat választhatjuk ki.



Munkában a Sárga Angyal...:-)

Structures

A már felépített épületeinket érthetjük el nagyon gyorsan.

Platoons

A gyalogos osztagainkat rendszerezhetjük.

Units

Ez a menüpont a mozgó harcjárművek gyors kijelölésére használható.

Az egér jobb gombjával az aktuális terepet forgathatjuk mindhárom koordináta tengelyen. A képernyő bal alján található térképpel a térképet, a panelikkal az előbb említett panel rejtethető el. A Tunnelsikkal a földalatti járatainkat tehetjük láthatóvá. A View ikonnal két különböző helyszínt monitorozhatunk a főképernyőnk mellett. A Research Centerben az éppen aktuális defenzív / offenzív fegyverek fejlesztését szabályozhat-

juk. A gyártási idő mellett, a gyártáshoz szükséges pénz mennyisége is szerepel a kiválasztott project mellett. A Construction Centerben a legyártott cirkálókat és egyéb harci járműveinket fegyverezhetjük fel.

A menü Goals alpontjában találhatjuk meg a teljesítendő misszióra való utalásokat.

A képernyő jobb oldalán forgó Földgömbre kattintva, egy másik küldetést választhatunk.

A játékban minden egyes szállítójárművet és harci egységet nekünk kell

vagy osztag egyáltalán reagál. A légi járművek irányítása csakis a menüből lehetséges. Mindent összevetve nem rossz program, kissé ugyan meg lett bonyolítva, de mint már említettem, csak első látásra néz ki kevésbé kezelhetőnek. A zene is nagyon jól eltalált, igazán jól illeszkedik a program hangulatához. Az Mpeg-be sűrített zenék lejátszása is hozzájárul a grafika belassulásához.

Kidolgozottság szempontjából felveszi a versenyt a 3D stratégia killeknek kinevezett T.A.-val. Sokan talán azt gondolják, hogy manapság már nem menő egy real-time stratégiai játék 3D-s, vagy izometrikus grafika nélkül. Szerintem a hangulat és a játékméret a fő szempont. Nézzetek meg a Red Alert 2-őt, itt még a Dune 2000-hez kifejlesztett 2D-s engine-t használják és ez pont elég. Természetesen sokat emel a grafika színvonalán a morfos terep, és a csodálatos fények, de mégsem annyira magával ragadó, mint mondjuk egy pixelgrafikás terep. Az ajánlott konfiguráció kissé kevés a zökkenőmentes futtatáshoz, 450Mhz-es PII-ön, 128Mega rammal, még nem volt élvezhető a sebesség. Tehát aki szeretne játszani, az kapcsolja ki a fényeket, vagy válassza az automatikus beállítását, különben a kis járművünk fél óra alatt éri el a kívánt pozíciót.

Végezetül még mindig Westwood rúlez, de azért szép próbálkozás volt ez a lengyel programozóktól, akik megmutatták, hogy nemcsak az amerikai mamutcégek tudnak minőségűt produkálni.

KeFe

külsín/belbecs

LÁTVA NYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENÉBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Műanyagizú Total Annihilation és C&C keverék, de talán jövőre is emlékeznünk fogunk még rá

végítélet

90%

A játék tényleg megpróbált újat hozni és ez sikerült is neki, de sajnos mind-ez, kissé a játszhatóság rovására ment. Az objektumok mozgása igen nehézkes, többször is ki kell adnunk a parancsot, mikorra az adott jármű



Egy kis lézertűgöngy a betolakodók ellen....

két oldala van. A szépségért fizetni kell, méghozzá keményen, a képernyő görgetése közben sűrűn előfordulnak idegbeteg rángatások. Elég gyakori, és szinte általános, a 10-15 fps, de van, amikor a játék megvárja a winchester swappelését. Ilyenkor pedig áll a játék, és valaki(k) nagyon messze elkezd(enek) csuklani. Csak jelzésként, a tesztgépben 128Mega RAM van!!! Van némi probléma a vide-ök lejátszásával is, még a fullban te-lepített játék videói is szaggatnak (Talán más AVI codec-et kellett volna választani.)

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS: IRON PLAGUE

★ Frissen vasalt stratégia

SZEMÉLYI IGAZOLTVÁNY

Fejlesztő: Cavedog
 Kiadó: GT Interactive
 website: www.takingdoms.net
 Minimum konfig: P200, 32MB RAM
 Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
 3D gyorsító*: –
 Multiplayer: LAN, Internet

Körülbelül egy évvel ezelőtt történt, hogy a Cavedog fejlesztő csapata elkészítette a nagyszerű Total Annihilation, fantasy környezetbe helyezett adaptációját. Nem túlzok, ha azt állítom az elmúlt év egyik legjobban várt RTS-e volt a TAK. A Total Annihilation techno világa után a fejlesztők merész húzásra szánták le magukat az események fantasy környezetbe helyezésével, mely továbbra is a TA tuningolt engin-jére épült. Ennek is megvannak a maga előnyei és hátrányai. De hiába minden, próbálkozás, ha a TA 1997-es engin-je fölött elszállt bizony az idő. Ha talán megengedték, akkor eleve-nítsük fel kicsit a történetet.

Darieni időszámítás szerint 1527 irtunk. A csodás hegyvonulatokkal, tengerekkel tüzelt fantasy világot négy meghatározó faj uralta, melyek elkülönülten éltek a saját területükön, de állandó harcban álltak egymással, Darien birtoklásáért. Ők testesítik meg a négy alapelemet melyek Darien és minden világ alkotói – a tűzet, a földet, a levegőt és a vizet. Mindegyik királyság csak egy elem felett rendelkezett. Ezen elemek rejtett titkai tárultak fel a királyságok vezetői és harcosai előtt. Harcban álltak egymással, de szövetségeket is kötöttek, a jó a jóval a gonosz a gonosszal. A négy királyság az Aramonok az óriás fellegvárak lakói, a Verunák a tengerek hatalmas harcosai, a Zhon népe a dzsungel

erdők lakói, és a Taros népe kik a kietlen vidékek lakói és seregük élőhalottakból, csontváz fíjásokból és boszorkányokból álltak. A négy királyság lakói egy ideig békeben éltek egymás mellett legfeljebb kis határszéli villongások zavarták meg a nyugalmat, de a Zhon és a Taros népe szövetségre lépett hogy együttes erővel elsöpörjék a másik két királyságot Darien vidékéről. Ennek a háborúnak a részesei lehetünk a TAK irányítása közben. A játékmenet egyszerű volt, mindössze egyetlen nyersanyag, a mana gyűjtésével kellett törődnünk. Hogy miért csak a mana? Hát a fémek és az energianak nem sok értelme lett volna a fantasy világban. Így maradt a mindent átszövő mana, melynek gyűjtése is igen egyszerű, hiszen csak a területen található erőcsomópontok közelébe kellett felépíteni a Lodestone-t vagy később a Divide Lodestone-t, mely kétszer annyi manát termelt. Létezett ezen-



kívül a személyes mana is, mellyel a varázsképessegekkel is bíró lények rendelkeztek. Nekik a mana segítségével néhány egyszerűbb varázslat is rendelkezésükre állt a harc közben. A személyes mana is magá-

tól után termelődött, és amíg nem állt rendelkezésre elegendő mennyiség, a gép automatikusan eggyel alacsonyabb fegyverre változta át a mágikus lény harc-eszközét.

Aki a TAK szerelmesévé vált, bizonyára emlékszik, hogy 48 küldetésen kellett végigkísérni a négy faj harcát, és nem egy nép bőrébe bújva, hanem küldetésenként váltakozva más-más nép seregét vezetve végig a harcokon. Az adventure módban egy jól felépített történeti szálon kellett végighaladnunk, melyen látszott, hogy nem másodlagos szerepet szántak neki mint a leg-



Tűnés innen, betolakodók!

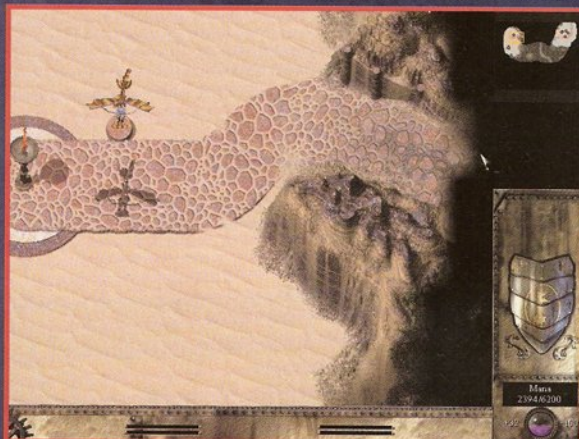
adhattunk meg célként, és megmaradt a jó bevált TA szokás, hogy egyszerre többen is építhettek egy épületet.

A mesterséges intelligencia kissé megcsínyeltte az átalakításokat. Az egységek mozgása nem volt túl jó, rendszeresen egymásba akadtak, nem találták a helyes utat, és az érzékenységi kör meglehetősen kicsire lett állítva. Az ellenfelünk Al-ja is messze elmaradt a kívánatostól, kevés az igazi termelőtevékenység a másik oldalon. A hangsúlyt inkább az előre elkészített egységekre helyezték, ezek mindenhol várakoztak ránk Darien földjén.

Most lássuk a folytatást. A történet ott folytatódik, ahol az előző részben befejeződött. Véget ért a nagy háború Darien földjén. Regék és mondák születtek a véres csatákról nagy győzelmekről, dicső harcosok hősteteiről. A győztes Aramon és Veruna seregek visszatértek otthonaikba. Darien földjén már hosszú évek óta béke és nyugalom honol melyet csak egy fura esemény zavar meg. Darien egy elhagyott vidékén egy arra tévedt utazó különleges roncsot talál. A madár formájú roncs külsejében egy szárnyasra emlékeztet, de a váz alkotó elemei – huzalok drótok fa és fém – elgondolkodásra készítik a roncsot megvizsgáló tudósokat, akik arra következte-

va-lós ide-jű stratégiá-

ban azt megszokhattuk. A Skirmish-ben maximum 7 gépi játékos ellen vívhattunk, míg a multiplayer rész emberek elleni partik helyszíne volt. A játék során az irányítást a TA-ben megszokott kezelőfelületen végezhetjük. Az alap ikonok rendeltetése melyek a viselkedést határozzák meg (támadó, védekező, semleges) nem túl bonyolult, egyedül a lebontás és az elfoglalás maradt ki, melyet csak a CTRL-D billentyű kombinációval érthetünk el. Volt viszont két újítás amivel találkozhattunk. Ha a termelő épületeket csoportba foglaljuk, akkor az összes innen kikerülő egység azt a számot vette fel, ami lényegesen leegyszerűsítette a csata közbeni termelést, hiszen csak végteleire állítottuk a termelést és mehetünk a csatába. A megjelenő új harcosok automatikusan követték csapatársaikat, biztosítva ezzel a folyamatos utánpótlás érkezését. A másik újítás volt a multiplé építés lehetősége a SHIFT és CTRL kombinációval egyszerre több felhúzó épület



Nézünk csak itt körül...

Rokon lelkek

C&C

A minden idők legnépszerűbb, stílus-teremtő játékát szerintem nem kell bemutatnom. Valamennyi epizódja újra és újra végigjátszható, és ma is töretlen a népszerűsége. (Id. 576 '95/10 – 92%)

Warcraft 2

Ki ne ismerné a Blizzard fantasy világba helyezett egyik klasszikusát. Ennek a Starcraft változata hasonló stílusváltás volt, mint az TAK Ironplague a klasszikus Total Annihilation-hoz képest. (Id. 576 '96/1 – 97%)



Kikötő születik

tésre jutnak, hogy az a "valami" soha nem repülhetett. Mindaddig tartja is magát ez a nézet, amíg Veruna egén fel nem tűnik egy hasonló szerkezet.

A Cavedog fiúk elkészítették hát a folytatást, illetve az első kiegészítő csomagot a TAK-hoz. A játék alapjában nem változott, mind az engine mind az irányítás változatlan maradt. A fő változást egy új faj, a Creonok megjelenése jelenti. A Creonoknak sikerült az ami eddig még egyetlen fajnak sem, sikerült a mindent betöltő manát élettelen gépezetek előállítására felhasználni. Így váltak a technikai fejlődés úttörőivé. Technikájuk az idő során egyre kifinomultabb lett, a földi gépezetek után először a vízi járművek majd hamarosan a levegőt uraló repülő szerkezetek is megjelentek. A találkozás Darien ősi mágia használó népeivel úgy látszik elkerülhetlenül válik, kezdenek felgyorsulni az események. A Creon egységek ereje jól kiegyensúlyozott, hiszen mindhárom szintén – föld, levegő, víz – jól megállják a helyüket. Az idő kereké azonban nem csak a Creon népének malmára hajította a vizet, hiszen ha követték az időközben az eseményeket a Cavedog fiúk megjelenítettek jó néhány egységet az őshonos Darien lakók részére is, melyeket az időközben megjelent path-ok tartalmaztak. Itt van először is Aramon két új erőssége, a Flying builder amelynek segítségével a levegőből lehet építkezni és a Rolling Thunder ami szálla méretű nyílakat lödözget az ellenségre, úgy hogy közben még a helyét is változtatja. A Taros népe is gyarapodott a Kamikaze Rat-al és a Rictus-al a hatalmas szárnyatlan sárkányhoz hasonló örögi lényvel. A Veruna nép büszkesége pedig a Lighthouse amelynek a sugara ha valakit eltalál az bizony egy ideig egy helyben fog szobroz-

ni. Hogy a Zhon népe se maradjon ki ők a Spirit Wolf-fal gyarapodtak melynek különlegessége a rejtőkódosi képesség. Természetesen a kiegészítésben, az őshonos Darien népek ismét gyarapodtak, hiszen az eltelt időben az ő tudásaik sem télenkedtek. Minden nép gyarapodott újabb egy-

ségekkel, így az Aramonok a Grenadierrel, a Verunák a Mer Warrierral, a Tarosiak a Dark Handdel, a Zhon népe pedig Swamp Beasttel.

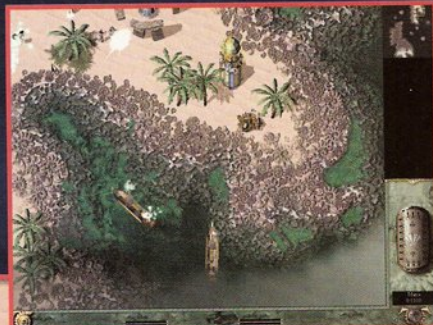
De lássuk most a Creonokat hiszen velük eddig még nem találkozhattunk. A Creon egységek gyártása a Smithyben történik, az ő felderítőjük a Barnsormer amelynek a roncsát találták meg korábban Darien földjén. Az Automation egy mezei robot, a Fire Wagon egy harckocsi szerű építmény mely túzerjét a lángszórás adja. A Tortoise nagy tömegben félelmetesen lehengerel bármilyen ellenfelet, gyártása olcsó és gyorsan mozog a terepen. A magasabb technikai szintre lépés a Mechanic segítségével történhet, mert ő tudja felépíteni az Academyt ami a Creon tudósok műhelye. Itt készülhetnek a legújabb szerkezetek, így a Shock Tropperek melyek halálos energiasugarai a levegőben közeledőkre is veszélyesek, a Beast Riderek melyek lassúak és nehézkesek ugyan, de jelentős tűzerejük kárpótolja őket ezért. A Neo Dragon mely sárkány mintájára készült repülő szerkezet. Az Academy szülte a Chief Enginert is aki a Mana Amplifit tudja készíteni, és ő tudja csak előállítani az Aerial Juggernautot a hatalmas légi szállítójárművet.

A Creon mérnökök természetesen védelmi berendezéseket is készítenek. A szokásos falon és kapun kívül készítenek Gatling Crossbow-t, ami

dzsákat lödöz a közeledő ellenségre és a Bomb Spinklert ami a forgó karjaival csak úgy ontja az áldást az ostromló csapatokra. A legerősebb védelmi berendezés minden bizonnyal a Prismatic Mirror amely a nap sugarait koncentráltá sugarak formájá-



Hopp, az ellenség maris itt?



Ezek a fémkasznik hogy nem merülnek el?

elvíleg a sima TAK is megfelelő kiindulási alapnak. Az valóban elmondható, hogy a TAK grafikus motorja kis-sé elavult már hiányzik belőle a játéktér forgatásának és zoomolásának a lehetősége, de ezek nem befolyásolják jelentősen a játék hangulatát. A zene és a hanghatások kellően megadják a játék hangulatát. A Cavedog fiúk valószínű kicsit megbánhatták a TA techno világából a hirtelen ugrást a fantasy világába és ezen próbálnak enyhíteni a kiegészítés gépesített szerkezeteivel, de szerencsére ezek nem nagyon lógnak ki a történetből és a fantasy környezetből. A játékhoz használt engine 3.0-s verziója már a gyengébb gépen is tisztességes sebességet produkál, de a szokásos összeakadások és eltévedések sajnos megmaradtak. Ennek ellenére a TAK kedvelőinek igazi csemege az Iron Plague, bátran vágjatok bele unatkozni nem fogtok.

Clemi

Kücsín/belbecs

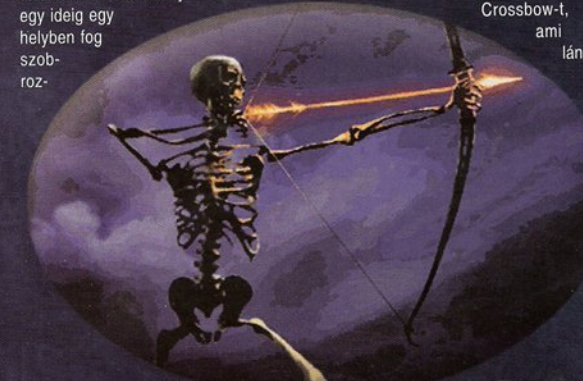
LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATOSSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Csak TAK fanatikuskoknak - de bárki kipróbálhatja a tudását

végítélet

80%



GROUND CONTROL

★ Egzengés, földindulás...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Massive Entertainment
Kiadó: Sierra
website: www.groundcontrol.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

E nyhe kétléllyel vettem kezembe a Sierra nagydurranásaként beharangozott program dobozát. Eddig nem voltak túlságosan pozitív tapasztalataim a 3 dimenziós stratégiai próbálkozások terén. Éppen ezért neveztem el őket próbálkozásoknak, mert úgy éreztem, ez a műfaj még igencsak gyerekcipőben jár. Nem tudja megteremteni azt az áttekinthető küzdelmet, izgalmas játékmenetet és háborús hangulatot, amit a szokványos stratégiai programok esetében már megszokhattunk. Egészen mostanáig, mivel a Ground Control minden elképzelésemet felülmúlta. A játék terjedelme, mindössze egy cd lemez, viszont mindent tartalmaz, amire egy mai csúszkategóriájú stratégiai örületnek szüksége lehet. Teli van digitalizált beszédekkel, átvezető videókkal, hangulatos zenékkel és nem utolsósorban tengernyi felfedezésre váró tereppel.

Mikor behelyeztem a lemezt a meghajtóba, sokat kellett várnom, míg a telepítés véget ért, hiszen nem kevesebb, mint ótszáz megabájtot másolt fel a merevlemezre. Ezek után következett a röpke hardware analízis, melynek folyamán ki kellett választanom a 3D gyorsítóm típusát és a kívánt felbontást. Azért tartom fontosnak, hogy szóljak pár szót a hardware követelményekről, mert annyira meglepett amit láttam, hogy úgy érzem meg kell osz-

tanom velelek a tapasztalataimat. Szóval miután elindult a játék óriási meglepetés ért. Annyira akadt a program, hogy még az egységeimre sem tudtam rákattintani. Ennyire nem lehet gyenge a gépem, gondoltam, hiszen minden benne van, ami manapság nélkülözhetetlen egy modern program futtatásához. Később kiderült, hogy a videó kártyám lassúsága az, ami miatt szenvedett a sebesség. Éppen ezért nem ért, ha legalább egy TNT2-es vagy Voodoo3-as kártyával rendelkeznék, mert ez alatt a Ground Control még 640x480-as felbontásban sem hajlandó megmozdulni. Nálam az a siralmas helyzet lépett fel, hogy gyorsabban futott Software Renderrel, mint 3D gyorsítással. Szóval kissé brutálisak a program követelményei és erősen sem a dobozon, sem pedig a kézikönyvben nem tesznek említést. Azt állítják, hogy maximálisan megfelel egy közepes kategóriájú számítógép is.

rens típusok is, köztük az Amiga és a Macintosh. Ezek a gépek szintén fejlődtek az idő múlásával, sőt még ma is megszorognának a PC-t a teljesítményükkel, viszont a piaci részesedésüket teljesen elvesztették és most már csak professzionális célokra használják őket, vagy a régi rajongók körében maradtak meg. Érdekes a dologban az, hogy még mindig sok ember ismeri ezeket a gépeket, emlékeznék rájuk, de a fejlődésüket már nem tartják számon. Sokan lepődnek meg azon, ha azt hallják, hogy a ma kapható Amigákban például 240MHz-es processzor van, ami sebességét tekintve egy erős P-III-esnek felel meg, továbbá, hogy 3D gyorsítós grafikus kártya található bennük. Sajnos a programlátottságuk nagyon gyenge ezeknek a gépeknek, és a legtöbb játék átírata csak éves késésekkel jelenik meg rájuk. De öröm látni, hogy még mindig vannak fanatikusok szerte a világon,

területéről, az emberiség letelepítése érdekében. Mi a szövetséges haderők egyik parancsnokaként leszállunk egységeinkkel a bolygókra és elvégezzük a ránk bízott feladatokat. Mivel mindig hibátlan és tökéletes munkát végzünk, egyre feljebb haladunk a ranglétrán, végül pedig odáig jutunk, hogy a mi kezünkben lesz az emberiség sorsa. Röviden ennyi lenne a történet, mely nem éppen a készítők közpölezeréről tesz tanúbizonyságot, hiszen kissimilli alkalommal találkozhattunk már ezzel a sztorival. Valójában nem is ez a terület a program legnagyobb erőssége, hanem a leírhatatlan hangulat, amit egy sci-fi rajongó játékos érez a küzdelem során. Ennek fokozására szolgál, a tényleg csodálatosan megvalósított grafika, hiszen minden részletre külön odafigyeltek az alkotók. Éppen ezért ezeknek pontosságát és kidolgozását külön állíthatjuk a beállítások között. Ami a leginkább tetszett, az a talaj, a textúrák részletessége. Nagyon bejön és nem terheli le a gépet a megjelenítése. Az egységek és az épületek kirajzolása csökkenteni nagyon a sebességet, úgyhogy érdemes ezeket lejjebb venni. Ezen kívül külön állíthatjuk a felhők és az égbolt minőségét, az árnyékokat, és a speciális effekteket (úgy, mint napfény, robbanások, lens flare csillanások, stb.). Az igényesség a Ground control minden területén feltűnően látszik. Csakúgy a grafikán, mint a kiváló zenei aláfestésen. A pályák a napszakok változnak, a fények megcsillannak a kamera úvegfeldolga, a talaj homokos és láthatjuk rajta még a keréknyomokat is. Ami viszont a leginkább ledöbbentett, hogy a táj teli van élővilággal. A sivatag közepén néhol kisebb oázisok vannak, halak úszkálnak, az erősebb területeken a fákrol madarak röppennek le (természetesen mindezt a Föld nevű bolygón láthatjuk, később lesznek izgalmasabb tájak is).



Kegyelemdőlés...

Na de azért vagyunk itt mi, hogy figyelemztessünk benneteket, piskóta konfigurációval ne is próbálkozzatok. Éppen az ilyen esetek tökéletesek ahhoz, hogy az ember megálljon egy picit ebben a rohanó világban és elgondolkozzon, hová halad ez az egész. Bennem legalábbis felmerültek ezek a kérdések. Ilyenkor szokott rám telepedni a piszkosul erős nosztalgikus hangulat. Visszaemlékeztem a pár évvel ezelőtti időkre, mikor a számítástechnika és a szórakoztatóipar piacát nem csak egy géptípus határozta meg. Az embereknek volt választási lehetőségük és nem kellett minden pénzüköt a géptük fejlesztésébe ölniük. Sajnos a piac, az évek során egy kissé elbillent a monopóliumok irányába és egyetlen géptípus kezdte el uralni a világot. Sokat lehetne vitatkozni azon, hogy ez most jó, vagy rossz, az én véleményem az, hogy mindenképpen rossz. Már nincs meg az egészséges verseny, nincs meg a változatoság és a döntés öröme a vásárlók körében. A mai gyerekek, akik felnővőben vannak, csak a PC alapú számítógépeket ismerik, pedig még mindig életben vannak a régebbi nagy konku-

akik hisznek benne és remélik, hogy egyszer eljön a nap, mikor újra visszatérhetnek ezek a masinák, és az őket megillető elismerésben részesülhetnek. Egy kissé elkalandoztam, pedig nekem most egy stratégiai játékot kellene bemutatnom nektek, éppen ezért lássuk, ezúttal milyen történettel rukkoltak elő a készítőik és most, miért kell belelőnünk a parancsnoki székhé.

MÁR MEGINT A POLITIKA

Természetesen a jövőben járunk, a harmadik világháború után. Két politikai erő uralja az emberiséget, és különböző próbálkozásokkal, ötletekkel állnak elő, az emberi faj megmentése érdekében. A föld már szinte használhatatlanná vált a háborúk során, minden készlete kimerült és az emberiség számára lakhatatlanná vált. Elindultak hát a haderők, újabb bolygók felkutatására és meghódítására, egy újabb "Amerika" felfedezésére. Es itt jön képbe a konfliktus, hiszen a két politikai hatalom, egymás ellen harcol, egymásnak, ahol csak lehet, keresztbetesz. De ha ez sem lenne elég, felbukkannak az idegen lények is, akik a saját területüket védik. Óriási csaták kezdődnek a

A STRATÉGIA

Meglehetősen érdekes a játékmenet felépítése, valamilyen szinten különbözik a már jól megszokottól. Miután elindítottuk a programot, egy kezdő filmecke köszönt minket, melyből kiderül a fentebb leírt történet egy része. Ezek után a menübe kerülünk. Itt nem érdemes sokat időzni, hacsak nem akarunk hálózati játékot játszani, mert akkor kisebb beállítási procedúrákat kell elvégeznünk. Kétféle hálózati módot kínálnak nekünk, miszerint kapcsolódhatunk egy már meglévő Internetes játékhoz, illetve létrehozhatunk egy újat, vagy pedig helyi hálózaton át is összemérhetjük tudásunkat a haverokkal (LAN). Ha rányomunk a Multiplayer Game felírra, kikerülünk az úrbó, ahol egy gyönyörű, filmből illően mozgó háttér előtt kell elvégeznünk a kapcsolat beállításait. Ha Internetes játékra vágyunk (szerintem ez a legnagyobb kihívás), kattintsunk a Multiplayer Setup-ra. Itt be kell írunk a nevünket, kódunkat és a kapcsolódásunk sebességét. Hogy ezt a kapoc-



Rokon lelkek

Warzone 2100

Talán az első igazán komoly próbálkozás, a 3 dimenziós stratégiai játékok terén.
(ld. **576** '99/9 - 93%)

Tiberian Sun

Ha nem is teljesen rokona a Ground Control, mégis nagyon hasonlít rá, kezelésében és menürendszerében egyaránt. (ld. **576** '99/9 - 90%)

latot használhassuk, már online-ban kell lennünk, mert a játék nem tud önállóan felcsatlakozni. Az Interneten két-fajta lehetőségünk van, megnézhetjük a lehetséges csapatokat, és hozzájuk csatlakozhatunk, vagy a nulláról kezdünk el játszani. A Single Player ennél természetesen sokkal egyszerűbb és ajánlom, hogy mindenki ezzel kezdje a játékot, hiszen itt előbb el kell végezni egy tanuló pályát, ahol egy kedves hölgy megmutat minket az irányítás fortélyaira. Erre szükségünk is lesz, mert nem éppen szokványos a kezelés. De erről majd később írok részletesen. Most lássuk mi történik, ha új játékot szeretnénk kezdeni. Nyílik egy újabb ablak, melyből az állásmentést és töltést intézhetjük, továbbá kezdetünk új játékot, vagy folytathatjuk a már elkezdett (ezt külön őrzi a játék, mentés nélkül is). Ha újat az elejéről akarunk indulni, beikszelhetjük, hogy legyen-e

gyakorló pálya, vagy rögvést a harcmezőre kerülnék. Szerintem mindenkinek érdemes megnéznie a tréninget, már csak azért is, mert a bemozdó hölgy hangja nagyon el van találva. Részletesen bemutat nekünk mindent, megantifia a kamera és az egységek irányítását. Ezek után már élesbe fog menni a küzdelem, és a legnagyobb ellenségünk az idő lesz. Fránya egy dolog ez az idő, főleg ha stopperrel méri és még szürke is szabják. Na ilyenkor szokott előfordulni, hogy a kezdő játékos már az első pályán csődöt mond. A pályák többsége időre megy, mivel bázist nem tudunk letelepíteni, ezért csak kommandósainkkal és tankjainkkal támadhatunk. Ezeket az egységeket az úrbázisról kapjuk, szállítóhajóval. Fontos odafigyelnünk, hogy mikorra tüzték ki a visszatérési időpontját, mert ez határozza meg a küldetés hosszúságát. Ha nem érünk vissza a megbeszélte randira, a "dropship" elmegy nélkülnk. Vigyáznunk kell továbbá a felszerelésünk épségére, mert utánpótlás csak a legkritikább esetben akad. Jó, ha mindig a közelben tartunk egy APC-t, mert az abban lakó medicusaink folyamatosan gyógyítják a katonákat, és javítják a kisebb járműveinket. A harc jellege egy szokványos stratégiai játékkéra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt az egységeinket nem külön-külön irányítjuk, hanem már

a kezdetektől fogva, csapatokba szervezve. Ezek az úgynevezett "squadok". A bennük szereplő katonák és tankok energiája ugyanúgy fogy, mint eddig, csak a kiválasztásuk történik másképp. A képernyő bal sarkában, a térkép mellett található a csapatok kiválasztásához szükséges gombokat, amik ezenfelül több hasznos információt tartalmaznak. Többek között, a squad összesített energiáját, a kiválasztott fegyvert és hogy milyen formációban vannak. Ez lehet doboz, sorfal vagy tűzfal alakú. Itt láthatjuk azt is, ha a csapat például egy APC-ben van elhelyezve. A térképen keresztül megszűrre küldhetjük ki egységeinket, illetve ha a felfelé mutató nyílra nyomunk, egy információs ablakot kapunk, az elvégzendő feladatokról. A pályák elején az embereinket egy dropship hozza nekünk, melyet a térkép ablakán belüli sárga körre rákattintva hívhatunk. A játékmenet nem helyezi túlsúlyba az építkezés elemeket, sőt mondanám úgy is, hogy nem lehet építkezni. A lényeg, hogy a meghatározott mennyiségű emberünkkel elvégezzük az egyre nehezedő feladatokat. Az egész leginkább a Command & Conquer bázis

korló misszió után még sok megválaszolatlan kérdés marad a kezdők számára.

BUCKAJÁRÓK IRÁNYÍTÁSA

Mindkét kezünkre szükségünk lesz, ha el akarunk igazodni a 3D-s harcmezőn. Ha még sikeresek is aká-

runk lenni, jobb lesz növeszteni egy harmadik kezdet. De talán próbáljuk meg a két kezés verziót, mert szerintem a legtöbb olvasónk ebből a mutációból származik. Nos, az egér lesz a mindenesünk, vele tudjuk forgatni a kamera dőlési szögét, és a parancsokat az ő segítségével osztogatjuk majd. A másik kezünk lesz a kamera "tologatója", mert a nyílakkal lehet mozgatni a kamerát vízszintesen a pályán és a Page Up, Page Down gombokkal pedig fel és le. A Pause Break szolgál a megállításra. Az egységeket kijelölhetjük a már említett squad gombra kattintva, vagy húzhatunk egyszerű kijelölést akár a pályán is. A mozgás parancsot a bal klikkel adhatjuk ki, míg a jobb gombbal útvonalat tervezhetünk. Ez arra jó, hogy például hegyvidékes terepen, ahol a tankok mindenféle akadályokba ütköznek, megadhatunk egy kerülő útvonalat, amin biztonságosan haladhatnak. Így szalamoszhatunk a dombok és épületek között. Továbbá szintén a jobb egérgomb szolgál a gyalogosok APC-be való betöltésére. Ha ki akarunk szállni a kocsiból, az em-

dotta minden problémát. Az ágyúk nem kaptak áramot, így nem tudtak tüzelni és az erősítés, biztonságban érkezhettek meg a bázis területére. Fontos, hogy mindig figyeljük az utasításokat és a térképen frissített információkat, mert ezek bármikor változhatnak, és ha nem vesszük észre, elbaltázzuk az egész missziót. Az egységek irányításánál érdemes tudni, hogy mindig csak akkor mozdulnak rá egy ellenségre, amikor az kilép a fegyverek hatótávolságából. Mivel ez eléggé nagy, ezért egy helyben állva lövöldöznek. Viszont minél távolabb vannak, annál pontatlanabban céloznak. Ajánlatos támadás előtt mindig közel vezetni a csapatainkat az ellenfélhez, és csak aztán adni ki a tűzparancsot.

Mit is tudnék még mondani a játékról, szerintem már mindenét kivesztem. Ideje lenne, valami összértékesít mondanom róla, hogy eldönthessék megéri-e kipróbálni. Azok számára is jói jönne, ha itt a végén összefoglalnám a leírtaikat, akik nem szokták végigolvasni a cikkeket, csak a képecskéket nézgetve, megnézik az utolsó sorokat, no meg az értékelőt. Szóval a lényeg, hogy ha nem is nyújt teljes értékű stratégiai élményt a program (hiszen jó pár nélkülözhetetlen elem kimaradt), mégis nagyon érdekes és izgalmas küzdelemben lehet részünk. A küldetések tökéletes felépítése és a sci-fi hangulat, amit a zene és a táj terem, mindenképpen megéri egy próbát. Sőt, ha jobban áttekintem a helyzetet nem is egyet, de egyet mindenképp. Érdemes megnézni, hogy lehet egy meghatározó stratégiai rész - az építkezés nélküli megtervezni, és élvezhetővé tenni egy játékot.

E. T.

kulcsin/belbecs

LÁTNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBOA	■■■■■■■■■■

summa summarum

A Warzone 2100 és a Mars mentőakció keveréke, mutatók kocktélphárbán

végítélet

93%



Vihar előtti csend...



Mester! Mikor játszhatunk már mi is?

nélküli bevetéseire hasonlít, csak persze teljesen 3 dimenzióban. Ezt azért kell hangsúlyoznom, mert a térbeli mozgás mértéke tényleg lenyűgöző. A dimbes-dombos terepnek haladva, járműveinkkel felöthetünk a szakadékokba és kanyonokba, vagy éppen az égen cirkáló aerodyne-okat is becélozhatjuk. Külön élmény a játékos számára, hogy a kamerát teljes egészében ő irányítja, így leszállhat a földre és szembenézhet a katonáival, akár csak egy FPS-ben, vagy felemelkedhet a fellegekbe, hogy madártávlatból az egész pályát átláthassa. A küzdelem során olyan nézetből szemlélheti az eseményeket, amilyenből csak kedve szottyán. Érdekes, hogy sikerült megoldaniuk a fiúknak, hogy az építkezés hiányában se váljon unalmas a küzdelem, mert minden pályán újabb feladatokat találunk ki nekünk, így nem laposodik el az akció. Ehhez társul még, a folyamatosan bővülő fegyver-arszenál és járműpaletta, melyek használatának részleteire is csak később érünk rá igazán. Ezért írnek egy kis segítséget a kezeléshez, mert a gyá-

berek squad ikonjára kattintva (ha többnek vannak shift-el kattintva, egyenként az összes csapatra), utána pedig bal gombot nyomva a pályán, szállhatunk ki. Ezen kívül sok mindenre nem igazán lesz szükségünk, ennyi ismerettel már nyugodtan nekiállhatunk a bevetésnek. Sok pálya tűnik időigényesnek és ezáltal megcsinálhatatlannak is. Ilyenkor valami turpisság van a dologban és nagyon egyszerű a megoldás. Ennek tipikus esete, szám szerint a harmadik pálya, melyben a lézergyűjtő likvidálása a cél. Többször nekierem az ágyúknak, de vagy elvéreztem, vagy lejárt az erre szabott öt percem. Amikor már lehetetlennek tituláltam a küzdelmet és a kezem a reszt gomb felé nyúlt, észrevettem a dombok árnyékában egy elrejtett energiaközpontot. Ennek felrobbantása - ami nem több mint egy percet vett igénybe - megol-

ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2000

★ Ágasi Bandi és társai újra összerúgják a port...izé...a salakot

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljesztő: Carapace
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: -

Az elmúlt hónap közepén, miközben a foci EB folyt még a csapból is, mellelleg - remekül időzítve - két foci program is megjelent. Az Európa figyelmét magára vonó esemény árnyékában azonban csendes szerénységgel a piacra dobta egy másik sport programot is, amelyet a sportág kedvelői legalább olyan türelmetlenül vártak, mint a focirajongók az UEFA-, vagy EURO 2000-et. Hozzászoktunk már, hogy akárcsak a golfot kedvelők esetében is, nekünk jó, ha évente egyszer kijut a jóból, vagyis nem vagyunk túlzottan

elkényeztetve a bőséges választékkal.

Ezért is volt hatványozott hát az örömnünk, amikor ránk mosolygott a Roland Garros megjelenésének napja. Mint

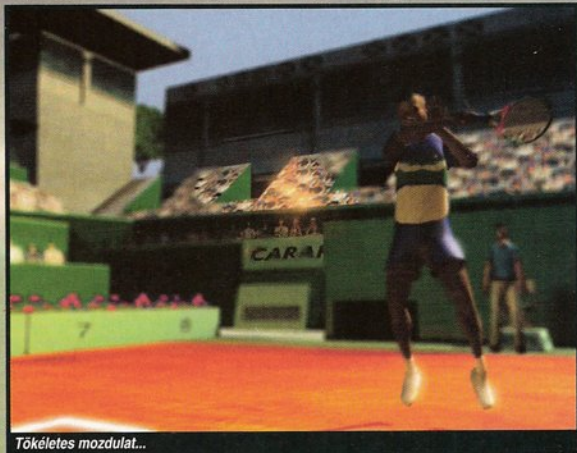
ahogy az már nevéből is kitűnik, a tenisz világába repülhetünk általa, egyenesen

a négy nagy Grand Slam viadal valamelyikének centerpályájára.

A dolgok közepébe vágyva azonnal: a programban lehetőségünk nyílik a gyakorlásra is, a "training" menüben, és aki először látja a játékot annak célszerű ezzel kezdenie. A játékosunk irányítása ugyanis nem egyszerű, a kezdő bajnokjelöltek könnyen minősíthetik hirtelen felindultságukban kezel-

hetetlennek a Carapace termékét. Bevallom, nekem is jó párorányi gyakorlásba telt, mire megértettem a készítők elgondolását: abból kell kiindulnunk, hogy két alapütést különböztetnek meg, a pörgetett ütést (top spin), és a nyessést (slice). Nekünk ezek kombinációjából és az előre-hátramozgást

nyílik gyakorolni még a röptézést, (aminek különösen fontos szerepet szántak a játékban, hiszen mivel a gép is aktívan részt vesz játékosunk irányításában, gyakran kerülünk a T-vonal és a háló közé.), a lecsapást (ami tulajdonképpen nem más mint a fejfölüli röpte), és a rövidítéseket is.



Tökéletes mozdulat...

szabályozó billentyűk segítségével kell kiokoskodni, hogy melyik lenne a legmegfelelőbb ütés az adott szituációban. A kezelhetőség további nehézségét az adja, hogy a jobbra-balra nyílt is inkább az ütés irányítására szolgál, ezért ahelyett hogy a labda után ráncigálnánk a játékost, nekünk arra kell koncentrálni, hogy a labdát hova fogjuk ütni. Ha nem így teszünk, és késve nyomjuk meg az ütésre kijelölt két billentyű valamelyikét, játékosunk bambán nézi, amint a labda elsúvít a feje mellett. Ha a labdát csak át akarjuk paszkolni az ellenfél térfelére, akkor elég simán megnyomnunk az egyik ütőgombot. Ha át akarunk emelni a hálónál álló játékos feje felett a labdát, akkor ez a hátrafelé nyílt "beszurásával" érhető el, ha viszont erősen megüött, gyors ütést akarunk, akkor használjuk az előre billentyűt. Szervánál hasonló a helyzet, attól függően melyet akarunk ütni, és hogy hova akarjuk helyezni, használjuk a kurzormozgató billentyűket (a gyorshoz itt is az előre, míg a lassúhoz a "hátrafelé" billentyűt). Ne feledjük, a lassú szerva lehet éppen olyan hatékony, mint egy kétszáz km/h-val közeledő bomba, és ez a játékban sincsen másképp. Ezt azért mondom, mert sokan hajlamosak azt hinni, hogy egy jó fogadójátékos ellen sokkal többet ér egy gyors labda, mint egy lassú. Mivel ő is a gyorsra számít, ezért a lassú megzavarhatja, de legálabbis megakadályozhatja, hogy gond nélkül elüsse mellettünk a return-t. Az előbb leírtakon kívül lehetőség

Pár óra tréning után viszont a jövőbeli bajnok egészen biztosan készen áll majd élete első nagy diadalára.

Ha meguntuk az adogatógéppel a játszadozást, akkor érdemes elkezdeni a játszmát a gép ellen. A gép számos lehetőséget ad arra, hogy kiválasszuk a nekünk leginkább megfelelő meccstípust. Választhatunk sima kétszemélyes viadalt, ahol vagy a gép ellen, vagy akár a billentyűzetet felosztva egymás ellen is játszhatunk. Páros küzdelemben is számtalan lehetőséget kapunk: az általunk irányított játékos, a gép által irányított három játékosával, vagy két egymás ellen küzdő irányított játékos, a gép két játékosával, vagy akár játszhatunk még hárman, vagy négyen is, ha elérünk a gépünk előtt, és fel tudjuk osztani a billentyűzetet.

Ha ezzel megvoldnánk, jöhet a játékos kiválasztása. Tudnunk kell, hogy a Roland Garros 2000-ben nem találkozhatunk sem Pete Samprasszal, sem pedig Martina Hingis-szel, hiszen a játék nem tartalmazza egyetlen valós, létező, profi teniszező nevét sem (ennek oka valószínűleg a hihetetlenül magas jogdíjakban keresendő). Mivel

saját teniszezőt nem alkothatunk, így a gép által megadott tizenhat férfi, és női versenyző közül választhatunk. Igazából ez sem igaz, mert minden játékos csak akkor áll majd rendelkezésünkre, ha már számos tornát megnyertünk, és azokat is a legnehezebb fokon, tehát mire ez valakinek sikerül, addigra sok víz le fog folyni még a Dunán. De tegyük fel, hogy ez valakinek sikerült, és kedvére választhat. A játékosokat hét tulajdonság jellemzi, ezek: a szerva (erő és pontosság), a tenyeres, a röpte, a lecsapás, sebesség (ez a futásra és nem az ütésekre vonatkozik), és a "felépülés", ami a játékos idegrendszerére, hidegvérére utal (az elvesztett pontok utáni lehiggadás gyorsaságát jelzi). Mindezek egy öt részre osztott skálán vannak jelölve, és (akárcsak az 576 értéklőben:-) természetesen annál jobb, minél több rubrika van kiszínezve. Ha kiválasztottuk az általunk legszimpatikusabbnak, vagy legjobbnak vélt urat, vagyis hőlyget, akkor továbblépünk a következő menübe, ahol a tenisz legfontosabb tartozékát, az ütőt kell kiválasztanunk. Akárcsak játékost, ütőt



Csak a bemelegítő ütések viselték meg ennyire a vonalakat...

is legalább tizenhat közül választhatunk, ám ez ugyancsak függ a megnyert tornák számától, és a nehézségi fokról (könnyű, normál, nehéz lehet). Az ütőinket két nagy márka termékcsaládjából választhatjuk ki, az egyik a Wilson, a másik az Ahead. Mindkét márka ugyanannyi ütőt ad a játékba, ám ezek tulajdonságai nagyban eltérnek. Ezeket az eltéréseket két tulajdonság adja, az irányíthatóság, és az erő, amit szintén egy, egytől ötig terjedő skálán osztályoztak. Az irányíthatóság az ütő kezelhetőségét jellemzi (vagyis hogy milyen könnyű, vagy inkább nehéz eltalálni vele a pályát), az erő pedig a hurozás keménységére vonatkozik, vagyis hogy milyen erővel tudjuk a labdát megütni (ez főleg a szervánál lesz fontos). Az, hogy milyen ütőt választunk, mindenképp a pályától függ. A lassabb salakos pályára mindenképp célszerű olyan ütőt



...Virágokert az én szívem (is:-)

keresni, aminek a kezelhetősége a lehető legjobb, még ha nem is tudunk vele akkorát ütni. Kemény borításra pedig inkább olyan "szerszámot" vigyünk, aminél az ütőerő dominál (különösen igaz ez fűre), mert itt rövid labdamenetekre lehet számítani, ahol az irányíthatóság kisebb szerepet játszik. Ezután még egy dologgal kell foglalkoznunk, a pálya kiválasztásával. A játékokban az Ausztrál Nyílt Teniszbajnokság, a Wimbledoni torna, a US Open, illetve a Roland Garros centerpályán játszhatunk, és még a Suzanne Lenglen-ről elnevezett salakpályás arénában, ami szintén a Francia Nyílt Teniszbajnokság egyik helyszíne. (mit is várhatnánk a francia készítőgárdától, mint hogy saját viadaluk vigye a prímet még a pályák terén is... Ezen kívül hagy említsem meg, hogy 2000-ben a Francia Nyílt Teniszbajnokság megelőzte időpontját tekintve is az ausztrál tornát, és így mindenben az élre került. A pályákkal kapcsolatban viszont meg kell említeni, hogy kidolgozottságuk első osztályú, beleértve a jellegzetes bírói székektől kezdve, a pálya dekorációjához tartozó virágok cserepekig. Külön megemlítem például a hátolt figyelő bírót (persze, csak ahol alkalmazák, hiszen Ausztráliában és az Egyesült Államokban már jóval korszerűbb elektronikus jelzőrendszert használnak, míg Wimbledonban és Franciaországban a már jól bevált, ámde tévedésekre mindig képes ember maradt). Említhetem



A vonalbírók figyelme lankadhatatlan...

még azt a nem elhanyagolható dolgot is, hogy salakpályán a vonalak elmaszátolódhatnak a játék során, a labda után pedig porzik a salak, ami igencsak valóságghú, és hozzájárul a játék hangulatának további fokozásához!
Ha már meccsen is próbára tettük képességeinket, akkor tényleg nincs

miért tovább halogatni, induljunk el életünk első tornáján. Mint már mondtam, a játékban négy nagy torna közül választhatunk. A salakpályás Roland Garrost, a fűvön rendezett Wimbledoni viadalt, és a két kemény pályás (mindkettő gumi) tornát, a US Open, és az Ausztralian Open.

A tornát hasonlóan kezdjük, mint a sima mérkőzéseket, először játékosok, majd ütőt választunk. Ha ezen túl vagyunk, akkor megpillanthatjuk a sorsolást, vagyis ellenfeleinket. Itt mindenképp meg kell, hogy álljak egy kicsit. Talán a program (de még inkább a programozók) legnagyobb hibája ez, ugyanis én először azt hittem, hogy selejtezőket kell játszanom a főtablóra kerülésért (ennek nagyon megörültem, ilyet ugyanis még sehol sem láttam). Persze nem így van, egyszerűen arról van szó, hogy mint "szuperkiemeltnek", csak a torna utolsó három fordulóiban kell bekapcsolódnunk a viadal-



A plakátemberek dugig töltötték a nézőteret...

sorozatba, és három (néha nevetésesen könnyű) ellenfél legyőzése után, már vihetjük is haza a jól (?) megérdemelt trófeánkat. Nevetéses, mi több illúziórömbölő hatása van ennek a "kis" eltérésnek. Nem értem, mennyibe került volna még két-három fordulót beletenni

a játékba (vagy talán a főtablá lett volna túl nagy, és átláthatatlan – nem hiszem)? A valóság az, hogy a programfejlesztő cég (a francia Carapace) tőkéjéből csak a Roland Garros embléma megvételére futotta, ezért nem használhatta fel az eredeti versenyek rendszerét, az azokon

induló játékosok neveit, valamint a maradék három torna valódi emblémáit sem. További hiba, hogy a tisztán a vonalra eső labdát, a gépi bírók rendre szélesnek ítélik, ami azért nagyon bosszantó, mert hogy ha már befutottam, és beütöttem azt a labdát, akkor pontot akarok érte kapni, a gép ezzel szemben a saját játékosának meccsben tartása miatt, nem jönnek minősíteni azt. Mindezek ellenére hiba lenne a programot úgy bemutatni, mint egy huszadrangú, semmi extrát nem tartalmazó játékot. Az árnyoldai mellett rendkívül sok pozitívummal rendelkezik, mint a teljesen egyedi ütőválasztás, a stadionok gyönyörű kidolgozottsága, a játékosok megformálása, a mozgások, amihez külön, új 3D-s rendszert fejlesztettek (legalábbis a dobozon, és az interneten ezt hirdetik), de említhetném a fokozatosan nehezedő ellenfeleket is, akik képesek emberi ellenfeleiket emberfeletti küzdelmekre kényszeríteni egy-egy pontért. Folytatva az eddig elkezdett gondolatmenetet, az sem rossz a játékban, hogy bizonyos számú megnyert torna után bonusz gyanánt jutalommérkőzések várnak az ifjú bajnokra. Ilyen bonusz lehet az évvégén rendezett világbajnokság is, melyhez szintén külön arénát alkottak

mindez a huszonegyedik évszázad küszöbén. A játék természetesen ezen hiányosság ellenére is megtalálható a világhálón. Érdemes rögtön a www.cryo-interactive.com/ oldalon kezdeni. A Cryo oldalán, miután megtaláltuk a Roland Garros 2000-et, két dolgot fedezünk fel a játékkal kapcsolatban. Az első egy rövid ismertető a programról, a második pedig néhány letölthető kiegészítés. A letölthető cuccok között főleg új helyszíneket, új öltözékeket, és új ütőket találunk, melyeket PC-re és Gameboyra egyaránt lehívhatunk.

Összefoglalva a Roland Garros egy korrekt játék, különösen a külsőségeket illetően (stadionok, és ami ezen belül van), viszont azt is elmondhatjuk, hogy nem fog falakat döngető új korszakot nyitni a teniszszériában szeretők életében.

Szöcske

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Játék után hiányoltam a zoknimról a salakport...

végítélet

90%

EB TÖRTÉNELEM

★ Analóg tudattágítás mindenkinek a fociról

Vitathatatlan tény, hogy ebben a hónapban foci-túltengéssel küszködik mindenki, mivel nemcsak a PC-világban kergethetjük a labdát több játékban is, az EB eseményei is odaszögezik a (jómagamhoz hasonló) foci-őrülteket minden este a tv képernyőjé. Felmerült így az ötlet, hogy ha már minden az európai fociról szól ebben a számban, (nem is beszélve Bognár Györggyel készített beszélgetésünkről), érdemes lenne egy pár sor erejéig kilépni a 3D gyorsítók és processzor sebességek világából és szentelni egy oldalt a foci "analóg" múltjának is. Sokat agyalva a dolgon, végül arra a következtetésre jutottam, hogy hanyagolva a száraz adatok és időpontok tömkelegét, inkább pár érdekes eredményt írok le nektek abból az információömegeből, amit az elmúlt hónapokban összeolvastam és halottam készülődve az EB hangulatára, ünnepeire és leginkább izgalmaira. Kezdjük rögtön az elején a dologot.

Az Európai Labdarúgó Szövetség megalakulásának évében (1954) már felvetődött, hogy szükség lenne egy olyan bajnokságra, ahol nem klubcsapatok mérik össze erejüket, hanem különböző országok válogatottjai, persze szigorúan az öreg kontinensről. A Copa Amerika mellett már csak a versenyszellem is arra készítette Henri Delauney-t, aki az első főtítkára volt a már fent említett intézménynek, hogy minél előbb lefejtse az EB alapjait. Ő már nem érthette meg, de fia Pierre továbbvitte az elképzelést és (többek között Sebes Gusztáv közreműködésével) 1957-ben egy pályázat formájában megszületett a bajnokság első szabályzata. 1960-ban kezdődött meg a Nemzetek Kupája, ami az első EB-nek tekinthető. Na, vajon kik játszották a jelentkező 16 csapatból az első meccset? Persze, hogy mi és a szovjetek. Nem kell részleteznem, hogy előkelő helyünk ellenére a világ labdarúgásában (akkori mércével persze) kikaptunk 3-1-re Moszkvában. A visszavágóban bízva, a magyar csapat egy évig készült, ám ez sem volt elég, így egy hazai vereség után összesítve 4-1-es eredménnyel estünk ki az első viadalsorozatról, ami egyébként még bővelkedett politikai problémákban és apró bakikban. Végül a minket kiejtő Szovjet válogatott szerezte meg az első bajnoki serleget a Jugókkal szemben Franciaországban, merthogy ott volt az első EB.

A következő bajnokságon Magyar-

ország már szebben menetelt, egészen az elődöntőig. Az 1964-ben megrendezett (még mindig) Nemzetek Kupájában a magyar válogatott Albert, Sipos, Bene és a többiek pazar játékával haladt a győzelem felé egészen az elődöntőig, ahol a házigazda Spanyolország egyetlen árva góllal választottak el minket a biztos ezüstéremtől annak ellenére, hogy Szentmihályi élete egyik legnagyobb meccsét védte végig. Európa akkori bronzérmes csapata lettünk miután a dánokat sikerült térdre kényszerítenünk 120 percben.

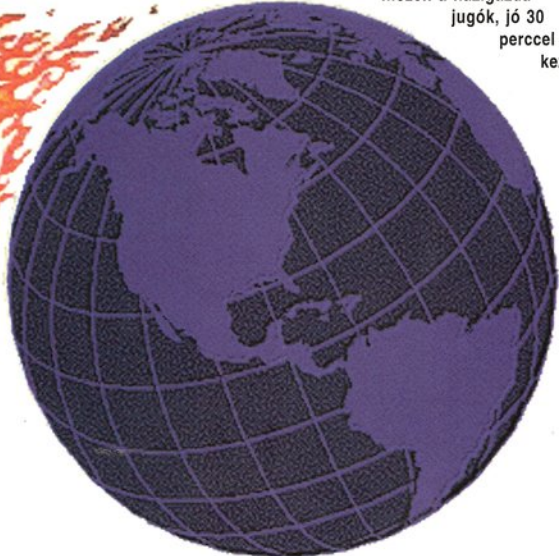
1968-ban kapta a bajnokság először meg az Európa-bajnokság titulust. Ebben az évben a negyedöntőig meneteltünk Novák, Mészöly, Szűcs, Ihsász, Fazekas, Farkas és a többi magyar labdazsonglőr segítségével, de sajnos a már oly sokat utált és átkozott Szovjet csapat vetett véget bajnoki reményeinknek. A jugók és olaszok által vívott csatában végül a tengerké mezések kerültek ki győztesként, így a "Csizma"-ország ünnepelhette első EB győzelmét.

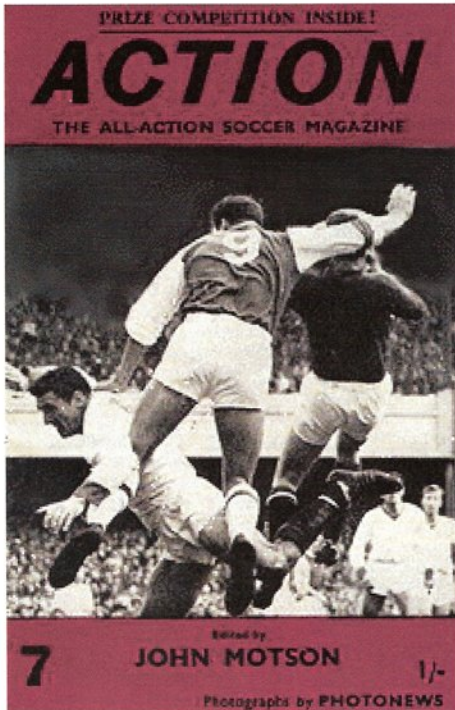
1972. Belgium. A Magyar csapat egy focgisikorgatott, ám annál híresebb mérkőzésen kvalifikálta magát a negyedöntőkre. Az első mérkőzésen perccel a lefújás előtt, sikerült az 1-1-es döntelent elkerülni Szőke góljával, ám az elődöntőben sajnos örök mumusaink a Szovjetek ejtettek ki (már megint) minket, de később a bronzérmes is elvesztettük. Végül a nyugatnémetek csapata ünnepelhette a bajnoki cím megszerzését, nem kell magyaráznom, csak említek pár nevet: Beckenbauer, Müller, Breitner.

Az 1976-os bajnokságra már sajnos nem jutottunk ki, így tétlenül, mindössze a csoportselejtezőkkel a hátunk mögött figyelhetünk a történéseket. A fordulatokban és meglepetésekben egyaránt bővelkedő bajnokságot végül négy csapat uralta, ám ebből természetesen csak kettő játszhatta a döntőt, így a hollandok a csehszlovákokkal küzdöttek meg az első elődöntőben, míg a nyugatnémetek a jugoszlávokat próbálták térdre kényszeríteni. Előbbi mérkőzés

különlegesen emlékezetes maradt a "narancs"-szürkolók fejében, mivel rengeteg rugdalózás és vagdalkozás jellemezte. Némileg érdekességnek számít a tény, hogy a hollandok világsztárja Cruyff, miután nem mutatott semmit a pályán, a 80. perc környékén elvesztette türelmét és olyan hevesen kezdett reklamálni a bírónál egy kérdéses döntés után, hogy megkapta második sárgáját a versenysorozatban, ami egyet jelentett a diszkvalifikálásával a következő mérkőzésről. Ez ugye annak tudatában, hogy akár a döntő is lehet, igencsak felpaprikázta a hollandokat, így az 1-1-es döntelent követő hosszabbításban még jobban vagdalkozva próbálták bevenni a csehek kapuját. Aztán Cruyff úgy érezte szabálytalankodott és megállt... Ő egyedül, mert sem a

bíró, sem Nehoda, a csehek csatárja nem így érezte, majd a bután bámuló hollandok orra előtt a hálóba küldte a labdát. Nosza, akkor aztán elszabadultak az indulatok végleg, így végülis 3 holland játékosnak kellett lemondani az ekkor, már aligha döntőszagú következő mérkőzésről. Végül Vesely adta meg a kegyelemdőfést, így a hollandoknak csak a "vigasztaló" maradt. A másik elődöntőben sem volt kisebb a feszültség, hiszen a házigazda jugók, jó 30 percel a kez-





dősípszó után, már 2-0-ra vezettek a nyugatnémetek ellen, de talán nem kell felhívnom senki figyelmét a tényre: a mérkőzés a harmas sípszóig tart! Különösen a németeknél! A 65. perctől indult be a sörivők darálója, amikor Flohe egyenlített, majd Dieter Müller mesterhármastal a 120 perces mérkőzés végén a nyugatnémetek mancsaftja jutott a fináléba.

A döntőben a csehek brillíroztak, egészen addig, amíg a németeken valaki be nem kacsoolta a "kiegyenlítés minden áron!" - gombot. Az egyenlítő gólt, végül a 90. percben sikerült Hölzenbein közreműködésével kicsikarni, ám végül a hosszabbításban is patthelyzetet produkáló mérkőzést, a tizenegyesek döntötték el. A németek talán akkor veszítettek utójára büntetőpárbajt. A Csehszlovákié volt a bajnoki cím!

1980-ban az olaszországi EB is csak távolról mozgathatta meg a magyar válogatotat, mivel sajnos oda sem sikerült kijutnunk. A 80-as év Júniusa fémjelzte az európai fociválogatások csúcását. Az előző EB-n csatlódott németek reménykedtek egy esetleges győzelemben, és amikor bejutottak a döntőbe, ez beigazodott, hiszen leiskolázták a kis belga válogatotat, akik egyébként a házigazda olaszokat ütötték el a finálétól. A németek persze megint nagy szerencsével nyertek, miután a belgák kínkeservesen kiegyenlítették. Már kinként oldalon készültek a gyúrók, és a vizes-flakonok a hosszabbítást

megelőző liturgikus frissítésekre, ám a 88. percben Rummenigge beadását Hrubesch fejelte a kapuba, így Fortuna a németek mellett tette le a voksot aznap este.

84-ben Platini vezetésével a francia válogatott győzelmeskedett Európa országain, sajnos megint magyar részvétel nélkül. Már az elődöntőben is nagyon látványos, szórakoztató

mérkőzéseket nézhetett végig Európa, hiszen a franciák a portugálokat készültek "ledarálni", ám a meccs nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket (a franciák szemzőgéből). Bár a sajtuskáretők szereztek meg a vezetést, ezt hamar kiegyenlítette a Portugál válo-



gotat, majd átvette a vezetést percekkel a lefújás előtt. A mérkőzésnek ebben a felében nagyon úgy tűnt: megtörhet a francia diadalmenet. Aztán jött Domergue és pófátlan módon a nagy Platini szabadrúgását ellőtte. Mi az hogy előtte? Úgy a kapuba csavart, hogy mind a 60 ezer néző teljes extázisban üvöltött 3 percig! Azután feléledtek a franciák, így a hosszabbításban természetesen Platini góljával berúgták magukat a döntőbe.

A másik oldalon a dánok csaptak össze, a nyilvánvalóan esélyesebb

spanyolokkal. Rengeteg sárga lap, és még több sérülés jellemezte a mérkőzést, amit végül 1-1-es döntetlen után a tizenegyesek döntöttek el, a sötétebb bőrű csapat javára.

A döntőben, a bajnokságok egyik legnagyobb potyogójával sikerült nyerni a franciáknak, miután egy ártalmatlan szabadrúgást a Spanyol kapus, Arconada, aki az egész bajnokságon szó szerint kivédte az ellenfelek szemét, egyszerűen beejtett a kapuba. Ilyen a sport, és az emberi sors.

És akkor volt egy Világbajnokság, amire kijutotunk, nagyon készültünk rá, majd a Szovjet válogatottól apró vereséget szenvedtünk, ami jó 15 évre visszavetette a magyar labdarúgást... Ettől kezdve már felesleges folyamatosan említenem a tényt: egyszer sem voltunk ott a hátralévő négy EB-n.

A 88-as Németországban megtartott viadalsorozatáról számomra a Szovjet Daszajev parádés védesei, és Van Basten szemet gyönyörköd-tető gólja maradt meg a döntőből, amit a hollandok játszottak a szovjetekkel. A Holland válogatott remekül játszotta végig a bajnokságot. Megérdemelten győztek, ráadásul még Van Basten is elismer-

Majd, miután ezért kiállították, leköpte egy egyszerű. Bicskányító-gató módon folytatta ezt a mentalitást rengeteg játékos, és nem kell sokáig nézni egy mérkőzést akár most sem ahhoz, hogy Kluivert vagy Davids fogja magát, és beleszálljon valakibe páros nyújtott lábbal.

Ezek az évek azért, már sokkal közelebb állnak hozzánk, így nem is nagyon részletezem, hiszen mindenki emlékszik a 92-es Dán meglepetés győzelemre, amikor a világválogatott, némi politikai zavar miatt bejutott Dán válogatott kezdetben bukdácsolva, ám végül diadalmasan, valahol igazságot szolgáltatva nyerte meg a döntőt, annak a Vilfort-nak a góljával, aki a viadalk alatt ingájában utaztatott haldokló kislanya kórházi ágya, és a meccshelyszínek között. Sokan bírálják, hogy kezezett, sokan azt állították: nélküle is nyertek volna egy góllal. Mégis úgy érzem, mindenképp igazságot szolgáltatott az a fekete-fehér labda azon a nyári estén!



Aztán a foci haza készült 96-ban Angliába, ahol mindenki Shearer és Sheringham büvöletében várta a biztos Angol diadalt rossz szokás-ként, ami a mai napig jellemzi az angol szurkolókat. A túlzott magabiztosság és nagyképűség, hamar keserű bosszúsággá vált, amikor a Német tizenegyes kísérleties hasonlósággal az olasz VB-hez, büntetőekkel szertefoszlatta a szigetország reményeit. A másik ágon a csehek jutottak be a döntőbe, ahol történelmet írva, a német Bierhoff első hivatalos "aranygólja" döntötte el a mérkőzést, szerintem némileg igazságtalanul.

Lassan elérkeztünk a jelenlegi Európa-bajnoksághoz. Eddig mindegyik meccs remek volt és izgalmas. Nem is emlékszem mikor volt ennyire változatos és sokszínű egy EB első fordulójára. Elképzelésem sincs, hogy mi lesz a bajnokság vége, hiszen egy ilyen Portugál-Angol vagy Szlovén-Jugoszláv mérkőzés után, nem merek jóslatokat bocsátkozni. Miközben ezt írom, épp az angolok gyűjtenek be egy történelmi győzelmet a németek ellen. Anyi jó meccs akad, hogy csak kapkodom a fejem. Remélem ettől függetlenül sikerült beszűríteni pár fontos emléket, és adatot arról a bajnokságról, melyet nézni is játszani is egyaránt érdemes, függetlenül attól, hogy a füves pályán rohanjuk ki a tudónket, vagy a szobában, 35 fokban a PC előtt zsi-basz-tjuk le a kezeinket.

Adam

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000

★ Donadoni, Peruzzi, Cannelloni, Pepperoni, Satöbbi...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Silicon Dreams

Kiadó: Eidos

website: www.eidos.co.uk

Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-III 266, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

És akkor megvettem mind a hat zacskó chipset, és mind a négy liter kólát, amit az üzletben találtam, és nekiláttam az Európa-bajnokság első mérkőzését megnézni. Voltunk vagy nyolcan a szobában, és már az első meccs után nyilvánvalóvá vált: nem nagyon akad idén nyáron sem szabad este júni 10-től júli 2-ig! Aztán jött a telefon, hogy van itt két program, és hogy le kéne tetszteni. Persze mindkettő focit. Na, ennyit a nyugodt estéről. Tudván, hogy cimboráim legalább annyira fanatikus PC-futballozók, mint én, hamar rádöbentem, hogy nem lesz könnyű beszüriteni két játékot a napi két meccs közé, nem is beszélve a tényről, hogy szerény hajlékom azóta átalakult egy Keleti-aluljáró színvonalú átjáróházzá, mivel minden nap minden órában beállít valamelyik Istenverte barátom, hogy ugyan játszunk már egy kicsit a Bajnokok Ligájával, vagy adjunk a románoknak az Euro 2000-ben. Talán az sem lepne meg, ha

Talán nem kell különösebben elmagyaráznom, hogy a játék, melyik bajnokságot fogja szimulálni, így vájunk rögtön a közepébe.

Néhol ronda, de tartalmilag rendben!

Bár úgy gondolom, nem a legjobb intró az olyan, amiben gyakorlatilag egy videó van bedigitalizálva, mégis talán ebben az esetben elfogadható az a kisfilm, amit összedobtak az Eidosnál. Ez a Bajnokok Ligája-féle elit feeling jól átjön a bevezető képsorban, nem is említve annak a

azért zavaró a dolog, mert a már fent említett elit érzése a játéknak nagyon szépen átjön a menüpontoknál is, és az aláfestő zene is érezteti: itt bizony a foci arisztokrácia méri össze tudását. Akkor miért ilyen "kockás" az a nyamvad intró?

Ha a csapatokat és a különböző helyszíneket tekintjük, teljesen up-to-date minden, nem kell tartanunk attól, hogy esetleg hibás csapatfelállásokkal találkozunk, de a különböző mancsaftok formációi taktikái is jól vannak modellezve, így még az sem nagyon kötekedhet, aki minden

sajnos ebből a játékból is kimaradtunk, így ne keressetek egy magyar játékost sem, kivéve persze a berlini Herta-ban Királyt és Dárdait, akik remélhetőleg egy kicsit megmutatják azért a nyugatnak, hogy akadnak még használható, intelligens és jó focisták a gulash-országban is.

Interaktív nosztalgia

A játék legjobb és legérdekesebb menüpontja a már másik játékokból is megismert klasszikus mérkőzéseket felelevenítő menüpont, ahol a bajnokok ligája 1968-tól vívott döntőinek bizonyos meccseit játszhatjuk újra, persze szigorúan a történelem szerint diktált események felidézésével. Ez a pont jelenthet némi vigaszt azoknak a München-szurkolóknak, akik a fent említett mérkőzés olyan fájdalmasan élték meg. Ha itt nekifutunk a meccsnek, nem biztos, hogy sikerül az angoloknak kiegyenlíteni. Persze rengeteg egyéb "éles helyzet" van még a választható menüpontok között, így mindenki kaphat kedvére való feladatot, ha már arra a sima mérkőzés nem elég. Ezeknek a mérkőzéseknek a nehézségi fokát egyébként, a mellettük látható csillagok száma jelöli.

A meccs

Kezdjük talán a számomra legfeltűnőbb dologgal. Aránytalanok a játékosok! Nem tudom, hogy sikerült ezt ilyenre összehozni, de sok játékosnak akkora feje van, mint egy hőmbernek. Elkerülhetetlen, hogy összehasonlítsam a másik aktuális játékkal az EURO2000-el, így ez borzasztóan szembetűnő volt, már az első mérkőzéseknél. A másik aránytalan dolog a labda mérete. De uraim! Az a bogyó nem akkora, mint egy medicin labda! Én elhiszem, hogy meg akarták könnyíteni a játékot, de azért nem kéne olyan méretűvé



Büntető rúgás, ahogy a nagykönyvben tanítják



Hoppá! Egy piros villan a kézben...

egyik nap valamelyik Fedél Nélkül-húszár is elosonna a szobám ajtaja előtt. No de, mint már mondtam volt, én is hasonló beállítottságú vagyok (mármint focijáték ügyben), így az elmúlt 168 óra nem is szőlt másról, mint a kerek pöttös labdaról a nap 18 óráján keresztül. Először talán a "kevésebb" aktuális Champions League 1999/2000-ról írok nektek, hiszen könnyen előfordulhat, hogy a nagy EB-lázban átsiklik mindenki a játék felett, pedig igencsak a spiccen van, ráadásul rég nem láttam ennyire jól irányítható focit, ami nem EA Sports volt.

szurkolt akkoriban, annak bizony legfájdalmasabb pillanatainak egyikét "kapargatja meg" a rövidfilm. Egyébként nekem minőségi problémáim vannak a bevezetővel és az átvezető képsorokkal is! Szerintem a felbontásuk nem elég magas. Az elején azt hittem, hogy az én gépemmel van valami, de miután mindent átvizsgáltam, rájöttem, hogy "gyárilag" lett ilyen csúnyácska az intró és a mérkőzéseket megelőző kisfilm is. Azért ennél egy kicsit lehetett volna több helyet áldozni a cd-n a bevezetőfilmre. Különösen

játékost, minden bajnokságot és minden formációt IQ-ból vág. Persze bármelyik pontot átállíthatjuk itt is, így ha valakinek kedve szottyán 4-2-4-es felállással megrohanni, mondjuk a Manchester United csapatát, hát tessék! Az összes formáció közül válogathatunk, név szerint is, és természetesen piros pöttös megfontolással is (mármint ugye a csapatfelállítás taktikai rajzát nézve). Mivel a magyarok nem nagyon jeleskednek a futball műfajában, hát

varázsolni a labdát, hogy mindenképp eltaláljam, akárhol és akárkor rúgok bele. A készítőkhöz láthatóan nagyon odafigyeltek arra, hogy a játékosok arca is hasonlítson az eredeti emberekre, de úgy érzem ennek kicsit a külalak itta meg a levét, mivel a fent említett aránytalanságok mellett sok egyéb dolog van, ami lehetne sokkal szebb és sokkal igényesebb. Szerencsére nem tartozik ezek közé a stadionok kidolgozása, ami nagyon részletesen és szépen meg lett rajzolva, így néha ellátni egészen az öltözőig.

Ha magát a játékot nézzük, akad egy-két apróság, amit bizony kihagyhattak volna a készítőkhöz. Szerintem abszolút szabálytalan módon szerelnék sokszor a gép által irányított csapatok, viszont, ha mi rúgjuk fel az ellenfelet, szinte minden alkalommal befújja a bírót a faltól. A másik kicsit idegesítő komponens a játékokban a csatárok labdavevétele. Túlságosan sokáig bénáznak a kirúgást követően, és így rengeteg alkalommal elveszik a labdát tőlük az ellenfél játékosai.

A kapusok mozgása egy külön oldalt érdemelne, mert amennyi jó dolgot találtam benne, legalább annyi rosszat is. Fura kettőség jellemzi egyébként a játék valóságosságát is, mivel sok mozdulat és csel nagyon jól imitálja, jó arányban szimulálja benne rejülő lehetőségeket. Például nem megy kapura majdnem mindegyik lövés, mint a Fifa sorozatban.

Itt elég könnyű mellélni, és amikor röptében próbáljuk eltalálni a labdát a pontos lövés esélye is közelebb áll az igazsághoz, mint az EA Sports

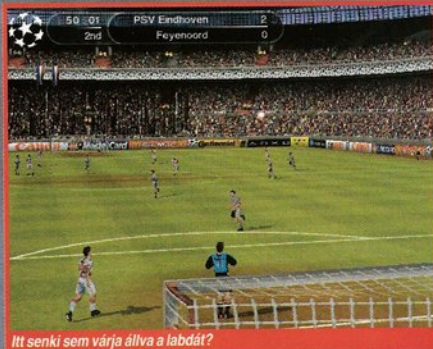
klasszikus sorozatában megeresztett lövéseknél.

Jó és mindenképp használható újításnak tartom a támadások közben megnézhető felső madárátlatot, ami gyakorlatilag a csatár felnézését helyettesíti egy felfutás során. Így sokkal könnyebb megnézni a passzolási lehetőségeinket, hiszen ilyenkor a képen kívül álló játékosok is láthatóak. Így nem vaktába passzolunk, hanem az előre kiszemelt embernek, esetleg a taktikusabbak két, három passzt is megtervezhetünk ennek a funkciónak a használatával.

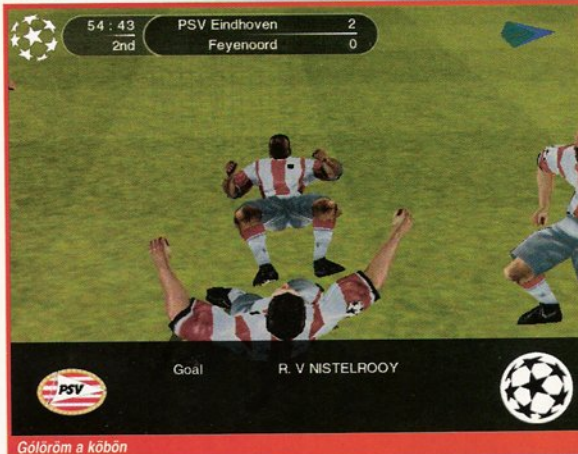
A védők magatartása nem szokatlan, mivel Ők is csak akkor képesek beleerügni a labdába, ha mi irányítjuk őket. Ezt még egy focijátékban sem láttam, hogy sikerült volna megoldani. Persze itt kicsit csálókább lett a

előre a mi labdákkal, anélkül, hogy egyáltalán tett volna érte valamit. Eme fenti tulajdonságok egyértelműen mutatnak a következtetésre: csal a játéklé De mint a disznó! A bírót mindent befúj nekünk, de alig fúj be valamit a gépnek. A játékosok elvesztik a labdáinkat, de mi viszonylag nehezen tudjuk visszaszerezni. A program egyébként a csalásnak azt az ügyes formáját alkalmazza, ami a kezdő játékosokkal elhithető, hogy Ők a

azért akad szépszámmal ilyen is. Ez annyit takar, hogy egy távoli lövést úgy fog meg, hogy hátrafelé vetődik el, mikor már túllőtték rajta a labdát, amolyan utolsó lehetőségként.



Itt senki sem várja álva a labdát?



Gólröröm a köbön

Na már most, ki tudja mindenki találni, hogy mi lesz az eredménye a védesnek, ha a kapusunk a gólvonalon áll...

A pár hónappal ezelőtt bevezetett új UEFA-szabályok szerint, nem lehet itt sem nagyon időt húzni, ám ezt nem bírói ítélettel oldja meg a program, hanem amikor a kapusunk kezében van a labda, amolyan amerikai futball-szerűen megáll az óra. Várhatunk akár hosszú percekig, nem történik semmi, csak áll mindenki és néz.

A program másik érdekessége, hogy az angolok szövetségi kapitánya, Kevin Keegan is kommentálja az eseményeket, ami mindenképp aktuális ötlet volt, különösen az angolok siralmas EB szerepelését figyelembe véve.

A gólrörömet is nagyon jól, és élethűen sikerült le "motion capture"-özni, így ha elég sokáig várunk, akár a friss apaként ünneplő Bebeto elhi-resült ringatását is megcsodálhatjuk a többi gólröröm között a játékokban.

Mindent összegezve, nagyon jó kis program született az Eidosnál, és ami még ennél is meglepőbb: legalább annyira játszható és élvezhető, mint a Fifa-sorozat bármelyik tagja. Erdemes sokat játszani vele, és ha már úgy érzitek: kicsit túlságosan könnyen megy minden mérkőzés, lépjétek a profi fokozatra, garantálom, hogy meg fogtok izzadni minden gól előtt.

Adam

dolog, mert sokszor még akkor sem tudjuk elrúgni a labdát a támadójátékosok elöl, ha mi irányítjuk a védőt. Ez persze visszafelé is érvényes: amikor támadunk, és már épp ellőnénk egy labdát, olykor-olykor mire észbe kapunk, már a védő rohan

gyengék és nem a gép a mocskos. Sajnos ez ellen nincs mit tenni, meg kell szokni és kész.

A program írói sem nagyon figyeltek egyébként az etikai kódexre, mert a nehezebb beállításánál is hagyta apró kiskapukat, amelyekkel csalóka módon kiiktathatjuk a nehezítő tényezőket.

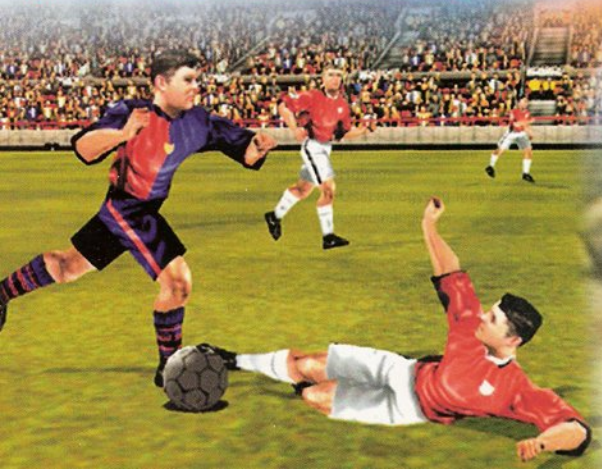
Ilyen például a bírót. Amatőr fokozaton engedékeny, normálisan már közel igazságos, és profi fokozaton szigorú. Am ezt is állíthatjuk az opcióknál, így a profi fokozaton sem fog befújni egy szabálytalanságot sem. Valamilyen szempontból jó, másiktól viszont kifejezetten elszomorító, és idegesítő.

Térjünk talán vissza, a már fent említett kapushoz! Ő sokszor nagyon jól, és élethűen kimozdul a labdára, ám ezután fogja, és legalább annyi alkalommal odadobja az ellenfél játékosának. Az EURO2000-ben is előfordul ilyen, de nem annyiszor, mint itt. Jó 25 százalékkal megnöveli az ellenfelek esélyeit, ha a kapusunk kezében van a labda, mivel tizből legalább két alkalommal biztos, hogy "eladja" a támadást, méghozzá elég veszélyes módon.

A másik furcsa mozdulata, a hátrafelé vetődés. Erre kevesebb példa van, mint a rossz kidobásra, de



Vajon melyik focira vetődik a kapus?



külcsein/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBOHA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Kicsit hanyag, de szeretetre méltó...

végítélet

79%

BESZÉLGETÉS BOGNÁR GYÖRGGYEL, AZ MTK SZAKMAI IGAZGATÓJÁVAL

★ E.B....utánpótlás...P.C.

Forró nyári nap, az autóban 40 fok, dugó a Hungária körúton. A kocsimat épp meghúzták, így a düh és a kimerültség nem sok jót ígért a beszélgetéshez Bognár Györggyel, mindenki Gyurijával, aki az MTK szakmai igazgatója és jelenleg az utánpótlást felügyeli. Edzi azokat a sráckokat, akik évek múlva, majd remélhetőleg a nemzetközi porondon hozzák vissza a magyar foci rég elveszett tiszteletét.

A székhez üres, csak pár fiatalabb srác szaladgál ide-oda, ám egyiket elkapva hamar tudomást szereztem, végcélom pontos helyéről.
- A Gyuri irodája? Ja, ott van balra az első ajtó!

Megköszönve, tovább "szárguldoztam" a 80-as éveket idéző folyósón, majd a bal első ajtó előtt ismét egy fiatal, kb. 17 éves focireményesség álldogált feszült figyelemmel.

Nyílik az ajtó és mindketten beléptünk két különböző céllal, ugyanahhoz az emberhez. Épp egy tárgyalás végén járhat, ám meg-látva minket azonnal üdvözöl, majd kérdően fordul a srác felé.

- Mondd, mi kell?
- Vécépapír, nem tudod, hol van?

Tehetetlen vigyorral az arcán, nagy nyugalommal és türelemmel magyarázza meg a srácnak, hogy eme kérését aligha a szakmai igazgató irodájában kéne orvosolni.

Egy dolog már most látszik: nem véletlenül ő dirigálja az utánpótlást. Elég volt két mondat, és nyilvánvaló volt számomra: nem egy diktátor típusú, félelemmel és megszorításokkal fegyelmező edzőről van szó. A szobája, kész díszíti minden oldalán, alig győzöm kapkodni a fejem. Egy pillanatra elszalad...van még egy kis dolga.

Addig kicsit közelebről megvizsgálom a kupákat, majd meglepődve látom, hogy az íróasztalán lévő (általában virágvázának statuuát) serleg, nem más, mint a Magyar Kupa! Papírok, szerződéses mindenhol, hiába egy vezetőnek sok dolga van. Miután visszaér, azonnal a középebe vágnak.

- Milyen lesz az MTK 5 év múlva?
- Jó kérdés...milyen lesz a

magyar futball öt év múlva? Szerintem mi utánpótlás terén rengeteget léptünk előre az elmúlt öt évben, de egyébként az MTK szervezeteileg eddig is jól működött az elmúlt 5-6 évben.

Most tudunk egy kis szakmai pluszt, egy szakmai irányvonalat adni, amit mi magunk dolgoztunk ki, és ezt megköveteljük az utánpótlásoktól is.

Ha az érdekel milyen lesz 5 év múlva, én azt várom a játékosoktól, hogy tudják mi a foci, miről szól, és hogy képzetek legyenek a játék szeretetét magukban hordozva.

foglalkozunk még akkor is, ha a többiek most még elnyomják őket. Amikor kiegyenlítődnek majd az erőviszonyok, az lesz a jobb, aki többet tud.

- A magyar foci helyzetéről nem kérdeznék, mégis egy dolog érdekelné. Ha ennyi fiatal tehetség van, akkor Ők hová tűnnek, amikor kirepülnek és "profi" focisták lesznek?

- Ott vesznek el, amiről eddig beszéltem. Ott, amikor versenyez-teljük őket és az edzők pazar, és látványos eredményeket akarnak,

vezetni egy beszélgetésben könnyű, de megcsinálni és azt fölállalni, hogy én a gyerekekkel egy bajnokságban játszani akarok, és nem feltétlenül nyerni, már sokkal nehezebb.

- Mennyire csökken a focizni vágyó fiatalok száma? Te, mint a labdarúgásnak elkötelezett sportoló, ezt hogyan éled meg?

- Nem futballoznak eleget a gyerekek, még az se, aki futballista akar lenni.

Annyi más területe lett az életnek manapság, hogy az iskolai kötelezettség mellett, nem beszélve a nyelvekről és a számítógépről, egyszerűen nincs ideje, sem energiája senkinek focizni.

Mozi van, videó van, minden van, nem csak futball. Nincs már gyerek, aki a grundokon játszik egész nap, mert nem teheti. Az meg, aki játszik, nem elég igényes magához, így csak látszólag tanul meg focizni, mert úgy gondolja, hogyha egy elemet egyszer megcsinált, amit a TV-ben látott, azt már tudja is.

Ez sajnos nem így van, egy mozdulatot, jó lövést tőzből legalább nyolcszor meg kell tudni csinálni ahhoz, hogy azt én elismerjem.

Az elmúlt két-három évben, amióta ezt csinálom, sajnos azt kell mondanom, hogy ezt tapasztalom mindenhol.

Ha valami egyszer sikerült, az a tipikus kakukktójas. Egyszer sikerült és kész. Csináld meg tízszer, és ha sikerül, akkor azt tudod. Persze ahhoz, hogy ezt ennyiszor hiba nélkül megcsináld, rengeteget kell gyakorolnod, ahogy egy zongorista is naponta gyakorolja az alaphangokat. Sajnos nem igényesek a mai fiatal sráckok, és ahhoz, hogy ez megváltozzon nagyon sokat kéne gyakorolni, erre viszont nincs idő, ebben a rohanó világban.

- Mennyire veszélyes szerinted a PC az "igazi" sportra?

- Nem viszi jó irányba a számítógép a világot. Bár ez nem az én szakterületem, én úgy látom, hogy már minden bejön a szobába.

Lassan már ott tartunk, hogy ha szeretnénk egy üdítőt venni, vagy egy pizzát rendelni, nem kell még a szobából sem kidugni a fejünket, egyszerűen megrendeljük a netről, és már hozzák is a friss ételt az ajtónkig.

Érdekes, jó hogy van, de azon túl,



- Mi manapság fontosabb a fiatalok tanításánál, a technikás játéknak vagy a nagy hajtás, a jó erőnlét?

- Mindenképp a technika a fontosabb, de megfordult a világ az elmúlt években, mert aki az eredményért játszik, az a hajtós focit erőlteti, és szó szerint belehajtja a gyerekeket a győzelembe. Az edzők nagy része sokkal inkább a fizikailag is nagyobb, erősebb sráckokat hajtja és edzi. Nálunk ez fordítva van, és talán pont ebben rejlik az MTK sikereinek titka.

Mi a játszó, technikás gyerekekkel

pedig az eredmény nem az, ha a csapatom nyer 5 góllal, hanem amikor le tudja venni egy játékos a labdát, és azt jó helyre passzolni. Számomra ez az eredmény számít. A folyamatos hajtás viszont megöli a tudást és az alapképzettséget.

Ha valaki 13 évesen nem tud alapkövetelményeket, akkor azt nem is tudja bepótolni, hiszen nem lesz rá ideje, sem energiája, így lemarad, és idővel beszűrkül. Mindig van pár nagyon tehetséges és ígéretes fiú, de folyamatosan játszattuk őket, és ezzel gyakorlatilag a technikai tudást elnyomjuk bennük. Ezt így

amire elkerülhetetlen a használata, nem kéne túlságosan központivá tenni egyikünk életében sem. Az embereknek szerintem maguktól rá kéne jönni idővel, hogy nem a teljes elkényelmesedés a végső cél.

- *Mennyire vagy kapcsolatban a fociprogramokkal?*

- Talán a legjobb kapcsolatban akkor vagyok a géppel, amikor dikta-átol a titkárnőmnek. Megmondom őszintén, a gyerekeim szoktak játszani, én magam nemigen játszom, bár félek attól, hogyha egyszer ráugrom a gépre, én magam sem jövök le róla.

Igazából a két gyerekem az, akik mindig játszanak, hihetetlen csatákat vívnak, és akkor persze minden gólt meg kell nézнем.

Fantasztikus világbajnokságokat tudnak lebonyolítani, és ők természetesen ezt hihetetlenül szeretik.

Inkább azt kéne velük csinálni, amit az édesanyjuk tesz, névlegesen időben leveszi őket a gépről, így valamennyire még megmarad az egyensúly a világ és a PC között, mert persze a gyerekek "normál" módon is futballoznak. Korlátozni kell azt az időt, amikor ezzel foglalkoznak, mert azért van iskola mellette, nyelvet kell tanulniuk, egyezőval nem ülhettek folyton a gép előtt.

- *Milyen érzés profi futballistaként megnézni egy ilyen programot?*

- Igazából a futball érzését ez a játék nem tudja visszaadni, de nagyon jól imitál dolgokat.

Az emberközelséget, csatákat, küzdelmeket nem, vagy alig tudja visszaadni, viszont a gépen mindent meg lehet tenni, sőt sokszor még hatásosabb is elérni egy gólt, mint az életben. Persze megvan ennek is a varázsa, de azért semmiképp nem hasonlítanám össze az életben játszott focival.

Szakmai tanácsokat nem tudok soha adni, mert már a gyerekeim is sokkal jobban értenek a számítógépes focihoz, mint én. Ha leülök viszont játszani a srácaim-

mal, akkor bizony csúnyán elvernek, ebből kifolyólag nem is játszom soha.

- *Ha esetleg Magyarországon készülné egy focijáték, és szakkomentátorok közvetítenének a meccsekben, ahogy ezt a többi fociprogramnál megszoktuk, te szívesen vállalnád, hogy odaadd a hangodat egy ilyen virtuális bajnoksághoz?*

- Szerintem, ha valaki bármilyen módon a focival kapcsolatba kerül, az csak jót tesz a játék hírnevének, és úgy gondolom, hogy nyugati kollégáim is ebből a megfontolásból adják a hangjukat egy-egy focijátékhoz.

Természetesen én is nagyon szívesen vállalnám a dolgot.

sajnos nincs meg mindannyiunkban. A futballedzőséghez két dolog kell: az egyik a pedagógia, és majdnem azt mondom, hogy több kell belőle, mint a másik komponensből, magából a szakmából.

- *Nem hagyhatjuk ki a foci Európa-bajnokságot, mi a véleményed az eddigi meccsekről, az első forduló után?*

- Én a magam részéről pozitívan látom az eddigi meccseket, mert pontosan ezt vártam, egy ilyen nyíltabb, játékosabb, támadóbb szellemű foci.

Hála istennek a játékosok felvállalják ezt a játéktípust, így többet mennek a kapuk elé, több helyzet adódik. Én az első körben

helyzet után.

Ott a második gól után azt mondtam, hogy még nyitott a meccs, akár 2-2 is lehet a vége, persze tévedtem, mert végül a portugálok nyertek 3-2-re, de megérdemelten, hiszen nagyon tudnak focizni.

A hollandokat szeretem, a franciákat, az olyan csapatokat melyekben benne van ez a közönségnek játszó, látványosabb futball.

- *Esetleg megtippelnéd, hogy ki lesz a bajnok?*

- Egyértelműen megmondani nem lehet, de én egy holland francia döntőnek örülnék, bár a spanyolok is jó foci játszanak, az olaszok focija egy sokkal

racióálisabb valami, nekik nem igazán szurkolok.

A portugálokra tippelnék még, de szerintem nem képesek folyamatosan olyan teljesítményre, amit az angolok ellen nyújtottak.

- *Ha valahogy meg kéne győződnöd az olvasóink közül azokat, akik alig-alig játszanak, hogy menjenek le egy kicsit rúgni a bőrt és hanyagolják a gépeiket, mit mondanál?*

- Jó dolog ez a számítógép, de nem lehet anélkül élni, hogy az ember néha jól kimozogja magát, lehet az séta, lehet az

tollaslabda, lehet az bármilyen kicsit felpörgetjük a vérkeringésünket. Nagyon fontos néha fizikálisan is megmozdulni, mert aki testileg eltunyul, az idővel szellemileg is leépül, hiszen a két dolog, csak együtt működik.

Órákig tudnánk beszélgetni, de már hosszú percek óta folyamatosan kopogtatnak az irodájitón.

- Bocs, de muszáj mennem...

Rövid kézfogás és már rohan is a srácoz után, ki a pályára. Remélem mindenki kapott valamit, amiről gondolkodni, elmélkedni tud, hiszen soha jobbkor nem beszélhetünk volna valakivel a foci világából, mint azokban a napokban, amikor épp Európa legjobbjai mérik össze minden este erejüket.

Szeleczky Ádám



- *Szerinted egy játék mennyire taníthat meg valakit elméletben focizni, mennyire lesz jó taktikus egy megszállott PC-focista?*

- Erre nagyon egyszerű a válaszom: semennyire! Bár a programok modellezik a formációkat, a játékosok mozgását, mégsem lehet a két dolgot összehasonlítani, mégpedig azért nem, mert emberekkel kell foglalkozni.

Más látni egy taktikai variációt egy csapat játékában, és más gépiesen kivitelezni azt hiba nélkül. Nézni egy mérkőzést és érteni a futballt lehet úgy is, ha soha nem rúgtunk labdába, de emberekkel elfogadtatni azt, amit én akarok, azt nem lehet megtanulni sem számítógépből, de még könyvből sem.

Ehhez egyfajta adottság kell, ami

nem is vártam ennyi jó meccset, szerencsére kellemesen csalódtam.

- *Mennyire lehet kihatással ez a többi európai ország focijára?*

- Mindenképp van egy kihatás egy ilyen nagyversenynek a következő évekre és azt gondolom, hogy itt is várhatunk egy kis változást azoknak az országoknak a focijában is, akik nem jutottak ki a döntőkre.

Akik viszont kint vannak, azok a futball elit legjobbjai, így miért ne húznák magukkal a magyar másodosztályt, vagy bármelyik másik ligát?

- *Kedvenc csapat, kedvenc meccs?*

- Az Angol-Portugál volt a kedvencem, amit egy kisebb társaságban néztem, és persze mondtam a véleményemet minden



EURO 2000

★ „Játszd újra, Sam...”

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: EA Sports
website: www.easportseuro2000.com
Minimum konfiguráció: P266, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 333, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: Internet

Talán minden játék közül, ami ebben a hónapban áfutott a kezem alatt, a legjobban az Euro 2000-nek örültem, hiszen soha jobbkor nem jöhet egy jó fociprogram, mint az épp aktuális "igazi" bajnokság-sorozat alatt. Az EA-Sports amúgy is egyfajta etalonja lett már a hasonló jellegű játékoknak, így amikor a kezemből került a legújabb fociórület játékváltozata, nem is merült fel bennem, hogy esetleg nagyot csalódhatnék. Nem is csalódtam! Persze nem szeretnék rögtön a végső értékelésnél kezdeni, így menjünk szépen lépésről lépésre.

Minden az intrónál kezdődik, ami rettentő egyedire sikerült, mert két teljesen különböző világot próbál összeolvasztani elég sikeresen. Névlegesen, amikor kinyílik egy ajtó egy sötét épületben, és belép egy DJ, millió lemezzel a kezében, a laikus még nem nagyon sejtheti, hogy neki mi köze lesz a játékhoz. Persze rövid úton nyilvánvalóvá válik számunkra, hogy nagyon is sok köze, mivel ahogy beüzemeli (az enyhén futurisztikus) lemezzátszót, kigyúlnak a fények, és már pörög is velünk a világ foci-elitje, jó másfél percig. Nagyon hangulatos, és ami sokkal fontosabb: nem elcsépelte! Amikor már annyi fociprogram van a

piacon, hogy Dunát lehetne rekeszteni velük, viszonylag nehéz lehet valami újat megalkotni a játék fejlesztőinek, ezzel viszont sikerült az EA Sports-nak egy formabontó, eredeti és jól működő ötlettel előlálni.

Amikor már gilyonyörködtük magunkat az intróban, nekikezdhünk a játéknak, ahol (ha mondhatom így) a szokásos legfontosabb menüpontok fogadnak minket. A navigálás két részre van osztva. Amíg a kép bal oldalán a járulékos opciókat piszkálhatjuk meg, középen a legfontosabb, mondhatni a versennyel

Ezt hosszú távú gyakorlásnak ajánlanám, azoknak, akik nem nagyon néznek túl a mérkőzésen, nem okoz igazán örömet nekik egy taktikai csata, vagy maga az EB menetrendjében végigjátszani bármit is. Bulikra is a Golden Goal menüpont a legjobb, mert mindenképpen az intróban, nekikezdhünk a játéknak, ahol (ha mondhatom így) a szokásos legfontosabb menüpontok fogadnak minket. A navigálás két részre van osztva. Amíg a kép bal oldalán a járulékos opciókat piszkálhatjuk meg, középen a legfontosabb, mondhatni a versennyel

golva alkalmazni, ahogy erre a fociiban szükség van, sajnos nem tudjuk a Skill Drill-nél gyakorolni. Ezért érdemes kiválasztani valami amatőr csapatot (mondjuk a magyart), és ellenük a Golden Goal menüpontban eljátszogatni 25-30 gólig. Garantálom, hogyha ennyit sikerül elérni, már méltó ellenfelei lehetnek bárkinek, akár Normal fokozaton is.

Van itt még egy Challenge-pont is, ahol kedvünk szerint kiválaszthatjuk azt a hét csapatot (rajtuk kívül persze), akik ellen szívesen megmérgetnénk tudásunkat, és velük játszhatunk egy amolyan kisbajnokságot, ahol végül egyes kieséses rendszerben küzdhetünk meg a győzelemért.

A járulékos menüpontokról nincs igazán mit írni, hiszen a töltögetés, a kilépés a Windows-ba, nem nagyon érdemel sem helyet, sem energiát. Az opcióknál minden megtalálható, ami szükséges lehet, akár a legbogaraszabb játékosnak is ahhoz, hogy problémamentesen, mindenféle virtuális reklamáció nélkül tudjon végigfutballozni egy egész időnyt. Azok kedvéért, akik tényleg élnek, eszik, isznak a foci, a fejlesztők beiktatták a Highlights pontot, ahova elmenthetjük az összes olyan eseményt, gólt vagy akár szabálytalanságot, amit később büszkén, mellvéregetős stílusban szeretnénk prezentálni családunknak, rokonainknak, barátainknak. Erre a lehetőségre



Esőisten sírja a földieket

foglalkozó menüpontok várna minket. Szép és hangulatos lett a menü mögött folyamatosan mozgó háttér is, ami attól függően, hogy mit, vagy kit fogunk választani, mindig a témához kapcsolódó képekkel próbál még jobban beleirántani minket a Foci EB hangulatába. A lustábbaknak természetesen van Friendly Match, ahol mindenféle különösebb

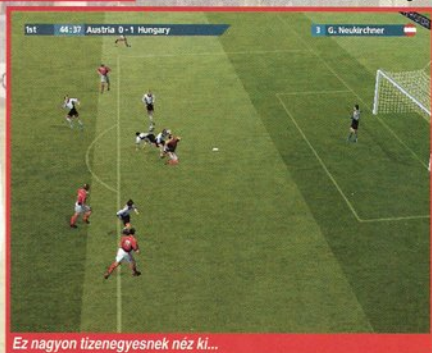
beállítás nélkül, két választott csapattal nyúzhatjuk egymást. Az EURO 2000 természetesen a jelenleg is futó



Európa-bajnokság teljes szimulációja, melyben egészen a csoportselejtezőktől kell nekiugranunk az öreg kontinens leghíresebb és legveszélyesebb csapatainak, de erről majd a későbbiekben úgyis kicsit bővebben írok. Megtaláljuk a Fifa-sorozatból már jól ismert "Golden Goal" menüpontot is, amiben ugye semmi más célnak nem lesz, csak egy általunk megadott gólszámot elérni, minél előbb, és lehetőleg az ellenfél által lőtt gólok nélkül.

volna 5 perc...". Ajánlom mindenkinek, mert csak azért is, mert gyakorlásnak is remek!

Persze ha már a gyakorlásnál vagyunk, a "Skill Drill" menüpont épp ezért lett kitalálva, de valahogy számomra kicsit vérszegényre sikerült. A játék ugyanis úgy akarja megtanítani nekünk a különböző rúgásokat, fogásokat, cseleket, hogy pusztán arra az egy gombra koncentráltat minket, melyre a kívánt mozdulatot lehet kivitelezni. Ezzel egészen addig nem is lenne baj, amíg e mellett minden más is működne, ám ha mondjuk fejlejtést gyakorlunk, akkor csak a fejlejtést fogadjuk el a gép jó eredménynek, másképp fogalmazva: azt, hogy a játékban a sok különálló trükköt és mozgást, hogyan tudjuk egyszerre, összehan-

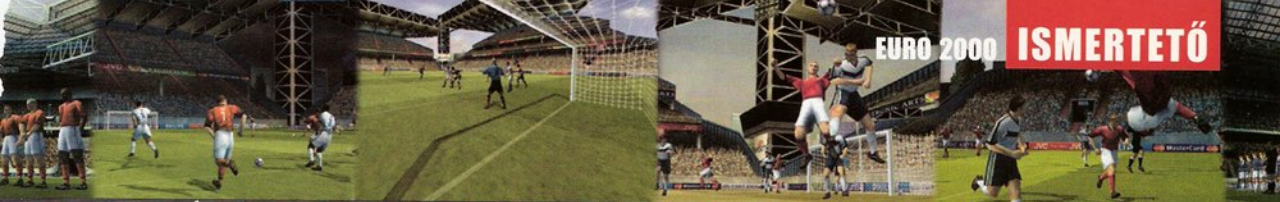


Ez nagyon tizenegyesnek néz ki...

gyébként (magától értetődően) a mérkőzések után van módunk, amikor a gép teljesen lebontja nekünk a különböző eseményeket, gól, helyzet, és minden egyéb téren.

Térjünk mégis rá magára a versenyre, ami miatt készült az egész játék, és ami miatt karikás szemekkel ébredünk minden nap más lassan két hétel! Persze amikor ezt ti olvassátok, már valószínűleg rég meglesz az új bajnok, ám jelen pillanatban még csak az





Lendvai háját ad az égnek...

patok szakmai vezetése, irányítása, edzése legálább annyira ki van dolgozva, mint maga az akció dús focimeccs. Hol vannak már azok az idők, amikor még külön menedzser játékok tanították a laikust arra, hogy miként virágoztasson fel egy focicsapatot a

hogyan hova kéne), hogy "öröm" nézni, ahogy az ellenfél elveszi, és rögtön belövi a hálónkba a bogyt. A játék életszerűségében is akadnak apró problémák, gondolok itt annak a tényére, hogy a hálóőrök szinte minden lövést kézbe fognak. Másképpen: nagyon ritkán ejtenek ki labdákat még akkor sem nagyon, amikor jó 7 méterről lövünk teljes erővel. A távoli lövésekről már nem is beszélék. Ott aztán ragad a labda a kezükhöz, még akkor is, amikor egy 25-ről eleresztett kifliben kanyarodó, ficakba tartó lövést fognak. Hát kérem, az életben nincs olyan kapus, aki azt nem ejti ki. Az

támadó "kiütése" esetén. Ezt sajnos nem vettem észre a játékban. Szerintem sikerült a Fifa 2000 szabálykönyvét beprogramozni, nem is beszélve a lassan már unalmas kommentátorokról, akik mondatait az évek során kívülről megtanulhatt minden focirajongó. A közvetítők ugyanazt mondják, mint jó 3 éve.

Persze ezek sokkal inkább apróságok és kissé észrevételek, mint meghatározó, játszható befolyásoló tények, különösen annak az árnyékában, hogy a játék grafikai megvalósítása nagyon szép és magával ragadó. Akár a nézők mozgását, akár a kapuba csapódó labda ívét nézzük, mindkettő a lehető legéletesebben meggrájozva, így nem is igazán találtam kivételt benne. Ami nekem nagyon tetszik, az a lassítások alatt láthatóvá váló nevek a játékosok hátán. Jópofa látni a magyar neveket egy PC-játék csapatában. A játékosok arca még nem nagyon hasonlít az "eredeti" arcokra, de a hajszínelük már igen! Nem találtam szarvashibát a különböző gólrövidökben sem, bár kicsit zavart, hogy a jó három éve megismert animációkat látni újra, és újra. Talán egy kicsivel több energiát is belelőhettek volna a dolgokba, bár lassan már úgy érzem: csak az én utópisztikus elképzelésem, hogy egyszer, majd egy teljesen új, teljesen más, gyökeresen átszervezett focijátékkal rukkolt elő az EA-Sports.

biztos, hogy a németek és az angolok karöltve mehetnek egészen hazáig, mert mindkettőjüket kiejtette mind a Román, és legfőképp a briliánsan játszó Portugál válogatot. Szóval, visszatérve a játékhoz, a mérkőzések még a selejtezőknél kezdődnek, így a hazafiasabb focirajongók megkísérelhetik akár a Magyar "profi" focistákkal leigáznai Európát. Mivel jómagam is hasonló gondolkodást képviselek, neki-futottam a válogatottal a bajnokságnak, és tulajdonképpen sikerült megnyernem, de nem volt egy sétagalopp, mivel természetesen erőnlét szempontjából nem vagyunk a spiccen, így mindig lefutottak és mindig lefejtettek az ellenfél játékosai. Ha tehát valaki inkább az izgalmas, élvezetes, és látványos focit szeretné erőltetni, azt kell mondanom (bármennyire is fáj), hogy olyan csapatot válasszon, amelyik végig tud sprintelni egy egész pályahosszt is akár, anélkül, hogy megállna háromméterenként pihenni.

semmiből. Persze nem állítom, hogy nem rukkolt elő egy-két gárda-hasonló játékkal, de manapság már rettentően összeforrott a két dolog, ráadásul ezt a gépek kapacitása is bőven lehetővé teszi. Ebben a játékban is legálább annyit elpiszmoghatunk a menedzseléssel, mint magával a mérkőzéssel. Persze nem egy olyan programmal találkozhatunk már, ahol bizony mindent beállítottunk, a csatárok elhelyezkedésétől a kapus vetődési szögéig, és a játék közben mégis minden ugyanúgy ment, mintha nem is lett volna taktikai része a játéknak. Szerencsére az EURO 2000-ben ez teljesen hibátlanul lett beépítve, így a legkisebb változtatás is komoly hatással lehet a játékra.



Gyönyörű vetődés...

Ha már a játéknál tartunk, ott is kifejezetten élvezetes minden, átlátható, könnyen kezelhető, mégis a jól megszokott EA Sports-féle szériahibák elő-elő tűnnek a mérkőzések alatt. Az első, és talán legzavaróbb ezek közül a játékosok mesterséges intelligenciája. A támadó csatárok még csak-csak helyezkednek, sőt les esetén vissza is lépnek, de a védők nem képesek odatenni a lábukat maguktól egy esetleges ellentámadás alatt soha.

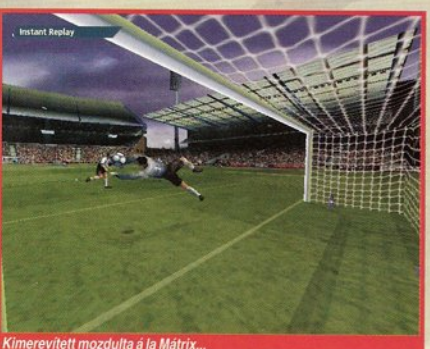
utolsó hiányosság, amit a kapusoknál észrevettem az a beadott labdára való passzvitás. Csak akkor jönnek ki, ha az, az ötösön belül van. Persze valahol pont ez a lényeg, hogy ott nem bántja őket senki, ám mégis sok olyan gölt lehet löni és kapni, amit egy hús-vér kapus fél kézzel lehúzott volna.

Egyébként a támadó csatárokra, jól jönnek ki a kapusok, így ha valaki sokat hezitál, nem nagyon tud majd gölt löni, mert leszedik a lábukról a hálóőrök a labdát. A csatárok mozgásában nincs különösebb probléma, talán annyi, hogy az átlalam már évek óta hiányolt lapos, erős lövést még mindig nem lehet kivitelezni. Vagy magas és erős, vagy magas és gyenge, vagy lapos és gyenge. Fúvón száguldo bombákat nem tudunk löni.

Ha már a hiányosságoknál tartunk sokszor megfordult a fejemben, hogy ha már ennyit költenek egy játékra, és ilyen aprólékosan ki van dolgozva minden, igazán megoldhatnák azt is, hogy a nagyobb és híresebb játékosok egyénisége kicsit kicsücsösodjon a meccsek alatt. Ha például sikerülne minden nagyobb sztárnak programozni egy speciális mozdulatsort, sokkal élethűbb lenne minden. Ha Beckam-el, csak jól lehetne beadni, Figo-val hatalmas bombákat lehetne megereszteni 30 méterről, az mindenképp jót tenne a játéknak, és a mérkőzések kimenetelének is.

Az EB előtt egyébként nagy port kavartak az új szabályok, mint a kapusok időhúzásáért járó szabadrúgás, vagy az azonnali kiállítás egy

Adam



Kimerített mozdult a la Matrix...

külsin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ■■■■■
 JÁTSZHATÓSÁG ■■■■■
 SZAVATOSSÁG ■■■■■
 ZENÉBONA ■■■■■

summa summarum

EA Sports-ék most csak ráncfelvarrásra vállalkoztak...

végitelet

86%

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

★ Adok, veszek, szervezek, ha felnövök, manager leszek!

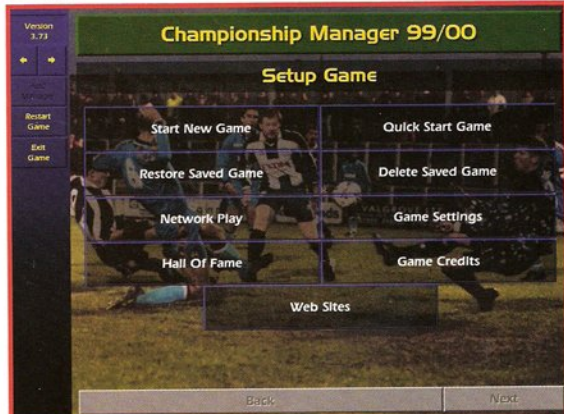
SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Sportsinteractive
Kiadó: Eidos
website: www.sportsinteractive.co.uk
Minimum konfiguráció: P133, 16MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-200, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: Internet

A világon számtalanszor próbálták már modellezni a labdarúgásban dolgozó edzők sanyarú, feszültséggel teli világát. Azt is megszokhattuk, hogy ezek rendre kudarcot vallanak, nem kellene a felhasználóknak (hogy miért abba most ne menjünk bele, elég annyi hogy a gyártók rendre befürdenek velük világ-szerte). Egyetlen egy kivétel van ez alól a szabály alól, ez pedig a Sports Interactive által fejlesztett, és az EIDOS gondozásában megjelenő Championship Manager sorozat. Ahogy az várható volt idén is megjelent a sorozat egy újabb darabja, melyben az 1999-2000-es szezonból rajtolva vezethetjük kedvenc csapatunkat az általunk hón áhitott magasságokba.

Miután a fanatikus menedzserjeölt megvásárolta a programot nincs más dolga, csak felinstallálni a játékot, és máris leülhet a monitor előtti kispadra. A főmenüben a következő dolgokat találjuk: Legfelül Start New Game menüpontot, ami tulajdonképpen az a menü, ahol kiválaszthatjuk az általunk favorizált ligákat, összesen 16-ot: argentin, belga, brazil, dán, angol, francia, német, holland, olasz, japán, norvég, portugál, skót, spanyol, svéd, és az Egyesült Államok bajnoksága. (Ezenkívül mindenhol van legalább másodosztály, de a nagyobb ligákba akár harmadosztály, és megyei szint is). Ha netán lenne olyan liga, amelyből szívesen vásárol-

nánk játékost, de nem akarjuk, hogy emiatt még több memóriát kössön le új kedvencünk, akkor azt a "background"-ba (háttérbe) tölthetjük, így az ott szereplő csapatok elérhetőek lesznek, ugyanakkor a játékmenetet nem lassítják. A Quick Start Game menü is tulajdonképpen ennek a célnak lett alárendelve, hiszen ugyanazt tudja, mint a Start New Game menü, azzal a kivétellel, hogy itt kizárólag egy ligát választhatunk, ezzel is csökkentve a töltőgetésre szánt hosszú perceket. A Restore Saved Games-re kattintva választhatjuk ki melyik elmentett állásból kívánjuk folytatni karrierünket. A Delete Saved Games-ben pedig a már megunt pályafutásunkat tünteti el örökre. A Game Settings a más játékokban megszokott Options menüpont megfelelője: többek között kiválaszthatjuk a pénznemet, ha aka-



A főmenü

egy listát tartalmaz a játék készítőiről, a külsős



www.CM3.com site-ot, (amely hivatalos, ámde a rajongók által készített homepage). Mindkét címen megtalálhatóak a legújabb fejlesztések a játékkal kapcsolatban, és nem utolsósorban tartalmaznak olyan letölthető update-eket, amelyek a legújabb igazolásokat, edzőcsereket tartalmazták.

Ha mindezeket túljutottunk, akkor végre elkezdhetjük karrierünk építgetését. Érdemes a Start New Game menüből indítanunk a játékot, és legalább két-három (esetleg több) ligát választani. Én még hármat-négyet a háttérbe is be szoktam tölteni, mert így nem csak a nagy sztárjátékosokból tudok válogatni, hanem a sokkal olcsóbb, és a későbbiekben óriási hasznot hozó fiatal tehetségekből is. Amikor a gép betöltötte a megadott ligákat, végre kiválaszthatjuk kedvenc csapatunkat (csapatainkat). Az adatlapunk kitöltésekor választhatunk egy általunk megadott (ha egyáltalán akarunk) kódot is. Ez biztos védelmet nyújt félve őrzött csapatunknak az "eltévedt" kis öcsik elől, ám mint minden jelszavas védelemnél, jó vigyázni, mert ha elfelejtjük, temethetjük addigi munkánkat. Miután a nyár vége felé (július-augusztus) megkaptuk a csapatunkat, érdemes a következőkkel kezdeni:



A csapat összeállítása

runk fizethetünk dollármilliókkal, de dobálózhatunk akár lírabillárdokkal is. A következő fiók a Hall of Fame nevet viseli, ahol megtalálhatjuk a különböző nemzetek, maximum 20 legjobb edzőjét. A Game Credits

tettek összegyűjteni az információkat, valamint a szponzorokról, akiknek itt egy-ben köszönetet is mondanak. A legutolsó négyzetben, a Web Sites-ben, kb. 100 internetes weboldalt találunk, ahol kedvünkre játszhatunk, beszélhetünk hozzáink hasonlóan el-tökélt stársárukkal. Itt kell megemlíteni a www.sportsinteractive.co.uk web-oldalt, (amely a fejlesztő hivatalos, kifejezetten ennek a játéknak szentelt lapja), illetve a

dolgozókról, akik segí-

Ismerkedjünk meg a menürendszerrel: A játékban ebből kettőt lehet megkülönböztetni. Az egyik kezelőfelület a képernyő bal oldalán, függőlegesen helyezkedik el: ez segíti, a "magyvilágban" történő tájékozódásunkat. A másik, az oldalsó menüből elérhető, (és a képernyő nagy részét kitöltő) játékelületen való mozgást segíti, mint pl. a "csapatszékházban" megtalálható



Nem szokványos, de hasznos taktika!

taktikai szöbe elérését. Rögtön nézzük meg az edzőgárdánkat! Ez azért fontos, mert egy tehetségtelen segédedző mellett még egy kiváló csapat sem tud nagyot alkotni. A segédedzők három típusa van: a másodedző (Assistant manager), a segédedzők (Coach) és a gyúrók (Physio). Ezenkívül van egy negyedik csoport is, a játékos megfigyelő (Scout), akik azonban a csapat lényegi munkájában nem vesznek részt. Az ő feladatuk a megadott szempontok alapján megtalálni az általunk kért játékos típusát. Ezt a következő szempontok alapján képesek elvégezni: meghatadjuk, hogy melyik országban kutassanak, milyen korú játékost akarunk, melyik posztra, mennyiért, illetve meg tudhatjuk, hogy akar-e egyáltalán nálunk játszani, milyen a szerződése, stb. Az hogy a megfigyelők milyen eredménnyel jár, azt a 12 tulajdonos határozza meg, amit a készítő osztyaloztak az egytől húszig terjedő skálán. Minden csoportnak láthatjuk a legfontosabb adatait, mint például, hogy a másodedző, és a segédedzők, a mezőnyjátékosokat (coaching outfield player), vagy a kapusokat (choaching goalkeepers), mennyit edzették, ill. mennyi időt fordítottak a taktikai felkészítésre, milyen az elméleti felkészültsége a csapatnak (tactical knowledge), és mennyit foglalkoznak a fiatalokkal (working with youngsters). A "physio" legfontosabb adata a "Physiotherapy", ez a hatékonyságának mérője. A kutatóinknál a "Judging player potential" a játékos jelenlegi képességének, és

a "Judging player ability" a játékosban rejlő lehetőségek megítélésének tehetsége számít leginkább. Természetesen a legjobb edzők, a legjobb csapatoknál vannak, és ha nem egy neves, gazdag klubnál helyezkedünk el, akkor az edzők nagy része vissza fog utasítani minket, és be kell érünk szerényebb képességű társaikkal. Harmadik lépésként tanulmányozzuk át a játékosállományt. Ez különösen fontos, mert ha az általunk megálmodott taktika nem áll összhangban a játékos kerettel, akkor lehet az akár-milyen jó, nem fog az elképzeléseinknek megfelelően működni. A taktikánk beállításánál azért nem hagyhat teljesen magunkra, számos előre kidolgozott, és jól bevált formáció közül válogathatunk, a defenzívól a támadóig. Ha nekünk ezek még sem felelnek meg, akkor alkothatunk saját alakzatokat, vagy át is állíthatjuk a megadott taktikák főbb jellemzőit (pl. emberfogás helyett zónavédekezést, ki fusson előre támadásoknál, és ki maradjon hátul, ki hova passzoljon, és hogyan: hosszán előreivelve, vagy rövidpasszokkal, hagyja-e elmenni az ellenség csatárát, metán a kiállítás kockázatát vonja törje el a lábát?). A játékosokat 32(!) tulajdonos jellemzi, melyeket szintén az egytől húszig terjedő skálán osztályoztak. Akárcsak az edzőknél, itt is minden posztnak megvannak a legfontosabb tulajdonságai: pl. a csatároknak a fejelés, lövés, cselezés, vagy a testi erő, a középpályásoknál a passzolás, szerelés, csapatmunka, védőknél a szerelés, emberfogás, fejelés, megbízhatóság,

kiegyensúlyozottság, és végül a kapusoknál a helyezkedés, reflexek, állóképesség, és testi erő. A taktika beállításánál jóllehetjük ki a csapatkapitányt, itt azonban külön fontos az "influence" (ráhatás/húzóerő) képessége. A nem megfelelő befolyással bíró kapitányt a többiek hajlamosak kihagyni a játékból. Ha mégsem jelölünk ki "Captain"-t a csapat élére, úgy a gép jelöl ki egy, a számára alkalmasnak tartott személyt, de ez szinte soha nem a "legjobb" választás.

Ha ezen is túl vagyunk érdemes nekifogni a játékosvásárlásnak (természetesen, csak ha szükségünk van új játékosokra). Ehhez a művelethez

a "Set Transfer Status" helyen tudjuk végrehajtani. Itt láthatjuk meg a becénev beállításának lehetőségét (ezzdonság), a játékos kirügötésének lehetőségét, a játékos megbüntetésére szolgáló menüt. Itt 1-4 hétig terjedő fizetésmegvonással büntethetünk, különböző okokból, ami lehet piros lap, rossz teljesítmény stb., ám ezzel jobb vigyázni, mert a gyakori büntetések alááshatják a csapat morálját, ami további teljesítményromláshoz vezethet. A játékosok egyébként ilyenkor mindig visszajelznek, hogy elfogadták, vagy igazságtalannak tartották a büntést. Az "Action" menüben találjuk továbbá a szerződés hosszabbítás lehetőségét. A nem szereltet játékos, ha akarjuk még akár a B- tartalék csapatba is száműzhetjük. Fontos még tudni: mielőtt játékosokat veszünk, hogy egy csapatnak legfeljebb ötven játékosa lehet, ezért nem árt ezt az adatot még a vásárlás előtt leellenőrizni. Ha több játékos szeretnénk, mint amennyi hely a rendelkezésünkre áll, célszerű a tartalék csapatot megritkítani az értéktelenebb játékosok elbocsátásával.

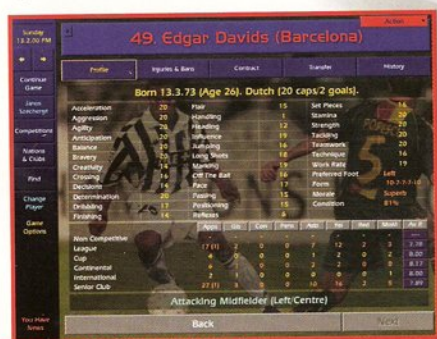
A "Training" menüben találjuk meg azokat a beállítási lehetőségeket, amik a csapat játékosainak csoportos, vagy egyéni edzésprogramjaira vonatkoznak. A mezőnyjátékosok az általános, a kapusok a kapusedzésen vesznek részt. Ha van olyan játékos, akinek valamely adatával nem vagyunk elégedettek, akkor azt küldhetjük külön személyre szabott gyakorlásra (lövés, kondíció, stb.). Itt arra kell vigyázni, hogy a csapat azért ne négyes-ötös csoportokban eddzen, mert a meccseken, a csapatjáték ismeretlen fogalom lesz a játékosok fejében. Sajnos a lehetőségeink behatároltak, ezért itt most had szóljak pár szóban a jövőről. Az már biztos, hogy a sorozat folytatódik 2002-ben is (vagyis még három rész biztosan elkészül). Az is biztos, hogy ezekben további új ligák is lesznek (sajnos magyar még nem). Egyszóval, menedszerek voltak, vannak, és lesznek. A végére még annyit, hogy aki eddig szerette, az ezután még inkább imádni fogja, aki pedig nem, azzal úgysem lehet mit kezdeni. De ki tudja, egyszer talán nem csak Angliában fog az eladási listák élén állni a CM-sorozat!

Szócseke



A bajnoki tabella

előbb azonban tisztázni kell a csapat anyagi helyzetét, ill. hogy mennyi pénzt kapunk új játékosokra (Ez ligánként változó, általában az olaszok költethetik pénzüket legnagyobb hányadát vásárlásra, míg az angolok elég fukar kézzel adják ki kezükből a már megszerzett javukat. Ezen kívül lényeges, hogy csapatunk milyen kereseti lehetőségekkel rendelkezik, mert például egy Bajnokok Ligájában induló csapat mindig többet költhet, mint egy UEFA-kupa csapat.). A játékosvásárlásról érdemes azt is tudni, hogy egy adott játékos szinte soha nem tudunk a gép által megadott piaci árán megvenni. Akár a másfélszeresére is felmehet az ár, ami húszmillió dollárt érő játékos esetében meghaladhatja a harmán, harmincötmillió dollárt is. Ha a kizemelt játékosért felajánlott összegzet elfogadják az eladó klub, akkor ajánlhatunk neki szerződést, melyben meg kell adni a játékos csapaton belüli várható szerepét (pl. stabil kezdő, nélkülözhetetlen ember, vagy csak csere, stb.). Ezek után tisztázható a bér, a szerződés időtartama, a pluszjuttatások, és a záradékok. A játékosnak ajánlható bér, a neki ígért hely, és a csapat pénzügyi helyzete határozza meg. Azokkal a játékosokkal, akikre nincs szükségünk, rakjuk "Transfer Listre" eladó játékosok listájára, és biztosítsuk őket arról, hogy a mi vezetésünk idején nem sok szerephez fognak jutni. Egyrészt így a vásárolni akaró klubok szeme elő kerülnek, másrészt nem fogják visszautasítani az érdeklődő csapatokat, a szerényebb ajánlatokat is elfogadják, hamarabb megszabadulhatunk tőlük. Az előbb leírt műveletet a játékosra, majd az "Action" gombra nyomva, azon belül is



Minden amit Davidsonról tudni lehet...

külsín/belbecs

JÁTVAONYOSSÁG ██████████

JÁTSZHATÓSÁG ██████████

SAVATOSSÁG ██████████

ZENE BONA ██████████

summa summarum

A jól bevált recept
- de nem lehet megenni!

végítélet

90%

MOTOCROSS MADNESS 2

★ Nem kell még a GeForce!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Rainbow Studios
Kiadó: Microsoft
website: www.microsoft.com/games
Minimum konfiguráció: P233, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Pont két éve beszélgettünk egy barátommal arról, ami akkoriban elképzelhetetlen volt, miszerint mikor lesz egy olyan játék, amelyben bármerre elindulhatunk amerre a

keztek a tereptárgyak, vannak fák, épületek, bokrok, még az első részben csak a csupaszs tájjal kellett beérnünk. További különbség a felverődő por. Az első részben egy elmaszalt pixelmaszat hagyta el a motort, most a új verzióban a felverődő por már egy vajszerű ellipsziszre hasonlít, hanem igazi.

A fejlesztő cég ugyan nem a Microsoft de a minőség önmagáért beszél. A játékot elküvető Rainbow Studios nagyot alkotott. A Motocross Madness 2 installálása után az álom drótozásra szorult. Az engine egyszer-

nagyon szépek, élesek és végre a felbontásuk is a XXI századhoz mért. A hangok is szuperek, minden gyártónak és azon belül minden típusnak másfajta hangja van. A program nemcsak szimulátor, az ugrások közben különféle akrobatikai mozdulatokat végezhetünk, amelyeket az introban szereplő vállalkozó kedvű versenyzők bemutatnak nekünk.

A menü is abszolút design-érzékéről tanúskodik, az egész windows rendszerbarát ablakban fut, de mindez némi eleganciával megspékelve.

Kiseb hibája ennek az ablakos megoldásnak, hogy az ikonokon megjelenő on-line helpet nem mindig tudjuk elolvasni (az egérrel kissé delejeznünk kell az ikonok felett).

A Motocross Madness 2 játsszató Single, és Multiplayer üzemmódban is. A multiplayeren belül támogatja a direkt soros kábeles csatlakozást, IPX-SPX, TCP/IP a direkt modem kapcsolatot, és van lehetőségünk a Microsoft Network nyújtotta lehetőségre is.



ban lévő zöld nyilacska mutatja. A körök teljesítéséhez kapukon kell áthajtani. Néha a kapuk mellett találhatunk egy-egy pálinkafőzőt is. A radaron fehér csik jelzi az aktuális kaput.

NATIONAL

Verseny néhány nevezetes helyen. A navigálást a zöld nyíl plusz a radaron jelképező útvonal segíti. A kapukat nem jelöli a radar.

SUPERCROSS

Verseny nemzetközi stadionokban. A helyes irányt a radaron figyelhetjük meg.

PRO-CIRCUIT

Teljes verseny itt építhetjük motoros jövőnkét.

Minden kategórián belül választhatunk:

Practice, Single Event, Tournament, Ghost Race közül.

A Garage menüben a motorok első és hátsó teleszkóp paramétereit tudjuk állítani (rugónyomás, amplitúdó) plusz a sebességváltó fokozatait módosíthatjuk.

A verseny elindítása előtt beállíthatjuk a körök, a versenyzőtársak számát, a verseny nehézségét, és a vegetációval való ütközés lehetőségét. Ez főleg gyakorlásnál hasznos, mert nem kell figyelniük a fára és a kisebb bokrokra. A verseny elindítása előtt kijelölhetjük a verseny rögzítését is, amelyet később bármikor visszajátsszhatunk. A játékban nagyon sok a tereptárgy, minden mozog (lanovka, teherautók, traktorok, személyautók). Gond nélkül bemehetünk egy farmra, ugrathatunk a szalmabálákon, felugrathatunk szinte mindenre. Az ugrások után ügyeljünk a leérkezésre, mert nagyon összetörhetjük magunkat. A levegőben tartózkodva az előrehajlás és kiülés gombokkal előrefelé egyensúlyozhatunk. Motoronkon megtalálható a koplung, fék, gáz. A versenyző és a motor telemetriája szinte tökéletes, minden esésnél a motor máshogy pörög és a motoros is máshogy vetődik.



Egykerekezés a sívlatagban

szem ellát és semmilyen poligonfal nem állja majd az utunkat.

Most a PC történelmében megérkezett a "motoros" abszolút BEST..

Ez talán a pont kettéválasztási procedúrját élő cég (Microsoft) játékpiacon betörni akaró taktikájának része, mivel az X-BOX nem sokára kopogtat az ajtón. A psx-et nem szabad magára hagyni, mert a SONY túlságosan elbizza magát. (Vagy valami hasonlót gondolhatott Billy Boy)

A Motocross Madness 1-el összemérve, elég szembeötlő a különbség. A játék mérete a duplájára növekedett, full installban majdnem 600 Megabyte. A kezdetben egyszerű arcade játék, mára komoly szimulátorra nőtte ki magát. Eltűntek a gagyi noname motorok, és a helyükre a létező legjobb márkák kerültek. Játék közben észrevenni, hogy meg-

rően brutális. GeForce nélkül ez az összetettség, és poligonszám eddig nem volt jellemző. Talán új korszak nyílt a PC-s játékok területén? Remélem, már kezdik elfelejteni a Voodoo1-es 300000-es max. poligonszámát, és elkezdődik a 3D gyorsítók igazi erejének kiaknázása.



Defekt után a szabadesés ingyenesen kipróbálható

A játékot eddig még sohasem látott részletesség jellemzi, a tereptárgyak kidolgozottsága már a pre-renderelt SG képeket pedzegeti.

Ha egy hegytetőről körbetekintünk a látótávolság 5-6 km !!!! 62 különféle pálya jellemzi a játékot, de a tereptárgyak kevésbé változatosak, és egyik objektum minden pályán visszaköszön. A textúrák

Single player módban sokféle verseny vár ránk, így játszhatunk:

BAJA – Ebben a versenyágban nyílt terepen kell végighajtunk. Az egyetlen irányadó a bal alsó sarokban megjelenő zöld nyíl, amely mindig a helyes irányt mutatja nekünk.

Itt nem kell kapukon áthajtunk, csak a helyes irányba kell navigálni motorunkat.

STUNTS

Itt időre kell teljesíteniük egy adott pályaszakaszt. A helyes irányt nem jelöli semmi, nekünk kell megtalálnunk. Az első szakaszra adott minimum idő 15 perc. A sikeresen teljesített szakaszokért stunt pontokat kapunk.

ENDURO

Körökre osztott verseny nyílt terepen. A helyes irányt ismét a bal alsó sarok-



Rokon lelkek

Motoracer 2

Remek kis motoros szimulátor, fül-, és csontrepesztő járgányokkal, nem csak az igazi megszállottaknak. (Id. 576 '98/12 - 92%)

Motocross Madness

Mára már klasszikus játék, lehangoló látvánnyal, és jó játszhatósággal. Méltó elődje az új Motocross Madnessnek. Klasszikus! (Id. 576 '98/9 - 83%)

előre-hátra.

A játék jól irányítható, bár a Mad-Max kör nekem egy kicsit hiányzik. Néha akármilyen furcsa is, de versenyzőnk oldalazva is képes haladni, remélem ez a következő patch-ban már javítva lesz. Menet közben a bal CTRL gombbal kuplungolhatunk.

A játékot egy átlagos konfiguráción is a sima 40-50 fps jellemzi, semmi ugrálás és cachelési hiba. A hangok 16kHz-en mintavettek, de gyengébb



ségvesztés nélkül. Ha a sky nézetet választjuk, olyan kép

táruul élénk, mintha valóban egy repülőből szemlélnénk a terepet, csak ez a gigantikus terep ebben a programban meg is mozdul, és nem is kis sebességgel. A nem szükséges részeket kód borítja, gondolom a framerate megtartása végett.

Menet közben az út porzik utánunk, ha hirtelen kuplungolunk a kerék dobálja a sarat.

Maga a talaj bump-map jellegű, de mégsem az, valószínűleg a fiúk már használják a directx7 textúra tömörítési algoritmusait. (Végre!) Az útközések nagyon realiztikusak, a kisebb koccanásoktól kezdve, a gázolásokig minden nagyon finoman kimunkált. A játék területe szinte végtelen, a további részeket nagyobb hegyvonulatok választják le a többi területtől. A pálya



ilyen volt...

közben a levegőben fordulhatunk jobbra, balra, előre, a leérkezésnél vigyuk vissza motorunkat a normál pozícióba, mert ellenkező esetben a baleseti sebészet rendelőjében kötünk ki.

Negatívba fordulásnál könnyen elhagyhatjuk a motorunkat, vagy a motorunk hagy el minket?

Összességül a Motocross Madness 2 az eddig megjelent szimulációra és kivételre is a legjobb játék. Az egyik hibája a Rider Cam nézetnél adódik, ugyanis a kamera kis sebességnél még jól is működik, nagy sebességnél viszont már nagyon érdekes dolgokat művel. Jobbra kormányzunk, majd utána vissza, ekkor viszont már nem ugyanazt a képet kapjuk vissza. Nem értem miért maradt benne ez a hiba, hiszen ez már MCM1-ben is igen zavaró volt! A másik hiba a közlekedő autók vezetőinek intelligenciája (sajnos mindig elgázolnak!) vagy talán nekünk kellene jobban figyelniünk a terepen?

Rider Cam nézetben nem igazán tudni, hogy mit történik egy útközés során, a legkisebb esésnél a kamera visszakapcsol külső nézetbe. A kapukat kerülgető részeknél a játék igen nehéz, könnyel eltévedhetünk. Ezen a terepen csak a radarra hagyatkozhatunk.

Végezetül, ne próbáljátok ki ezeket a figurákat a jó öreg RIGA mopeddel, mert igen veszélyesek. Addig is maximum adrenalin, a baleseti sebészek öröme, hajrá...

Kefe



Ha ezt Mulder láthatná...!

A motorok között megtalálhatjuk a KTM, Yamaha, Honda, Vector, Kazuyuki, 125-600

Köbcentiig, és van lehetőségünk egy saját motor összeállítására is, amelyhez választhatunk 125-600 köbcentis 2 vagy 4 hengeres motort. A motorok és a versenyző öltözetének a színe szintén állítható.

A játék közben a nézőpontot bal ALT gombbal állíthatjuk, így a motorost előlről figyelhetjük. A [] gombokkal bármelyik járműbe beszélhetünk, a ++ gombokkal pedig zoomolhatunk. A mínusz gombbal egészen magasból figyelhetjük a versenyzőt. Ezt a nézetet érdemes kipróbálni, megdöbbentően néz ki. A numerikus 0-val választhatunk a Bird's Eye nézet és a Slot nézet között. További nézeteket a numerikus 5-ös gombbal aktiválhatunk. A numerikus nyilakkal a kamerát forgathatjuk jobbra-balra és dönthetjük

gépen bekapcsolhatjuk a 8-bites módot is. Színmélység állítására ugyan nincs lehetőség, de a textúrák mindeért kárpótolnak. Az EAX és A3D szabványt a program alapról támogatja.

A vitített árnyék kissé pixeles, de minden irányból tökéletesen vetül mindenhova, akár sík, akár dombos területem motorozunk. Ami külön érdekessége a programnak, hogy mindennek van árnyéka, a legkisebb fának és bokornak is. És mindez sebes-



...ilyen lett!

végét kisebbfajta defekt fogja jelezni. Amikor elérkezünk a pálya végéhez, a gumi biztosan ki fog durranni, és mi a repülés után, egészen máshol találjuk majd magunkat.

Az ún. "egykereskeztés" is mesterfokra emelték a játékban,

gázal, beüléssel, küüléssel egyensúlyozgatva, igazán valós kerekézés élmény lehet a miénk. A gumidefekt igen ötletes, a versenyző és a motorja külön-külön repül (ki tudja hová). A defekthez válassz mondjuk a roswelli pályát, a közel függőleges falon motorozz fel és nemsoká élvezheted a repülést. Figyeljétek az UFO-t a benzinkútnál! Ugrás

Billentyűkiosztás

Gáz:	kurzor előre
Fék:	kurzor hátra
Kuplung:	bal CTRL
Zoom +:	numerikus +
Zoom -:	numerikus -
Elöl nézet:	bal shift
Forgatás:	numerikus nyilak
Nézetváltás:	numerikus 5
Tereptárgy nézet:	[]
Felállás a motoron:	enter
Kiülés:	W
Beülés:	S



külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
Z É N E B O N A	■■■■■■■■■■

summa summarum

Grafikában legalább annyira forradalmi, mint az NFS5

végítélet
91%

F1 WORLD GRAND PRIX

★ Visszakettőpadlógáz...

SEMIÉLYI IGAZOLVÁNY

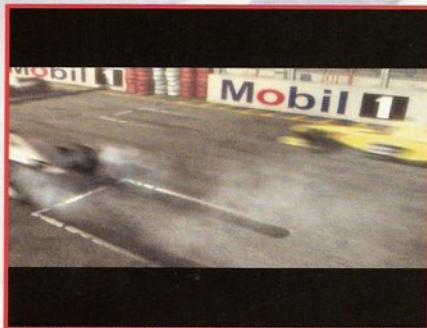
Fejlesztő: Laukhor Video System
Kiadó: Eidos Interactive
website: www.eidos.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Evek hosszú sora óta a forma 1 világméretű cirkusza hatalmas érdeklődésre és kitüntetett figyelemre formál magának jogot. Túl a "gladiátorok" merészségét csodáló közönség áhitatán, mindezt a szponzorok, és csapatulajdonosok által a média különböző ágazataiba pumpált óriási összegekkel érik el. Ezen médiumok között tarthatjuk számon az egyik legkedvesebbet, (legalábbis nekünk, 576 olvasóknak) a PC játékok világát. Hiába is fanyalognánk ellene, tudomásul kell vennünk, az üzlet és az anyagiak mindent maguk alá rendelnek. Bár itt meg kell, hogy jegyezzem, nem is befolyásolják negatívan ezek a háttértényezők egy játék minőségét, hiszen a legtöbb programon felfedezhetők a ráfordított pénz, és idő jegyei. Na mármint ebbe a játékba a pénzen kívül valószínűleg megfelelő időt is beleölték, mivel nem a forma 1 nyitásra, március 4.-ére készült el, hanem csak hetekkel később, április 12.-én került piacra. Tulajdonképpen még időben debütált, hiszen a versenyek nem futottak le,

égett gumi-, és benzinszag, valamint a beton-, és dobhártyaszagotól lóerők fanatikusainak egyre népebb rajongói táborába. Meglehetősen visszafogott lelkesedéssel kísértem figyelemmel, amint a lemez tartalma szépen átszortosul egyik lemezről a másikra. Így legalább szigorúan objektív nézőpontból elemezhetem (ez volt a célom - Sz.JVC.) a programfejlesztők teljesítményét, a látványosságra, és a játszhatóságra koncentrálna.

Induljon a banzáj!

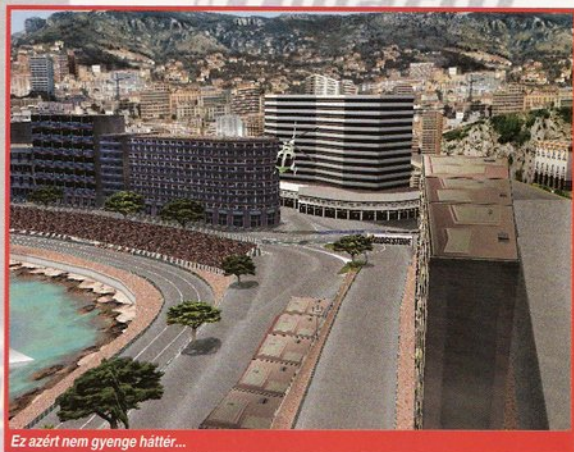
Az intró befolyásolja az emberfiának hangulatát, most nekem is felcsigázza az érdeklődésem, mert annak grafikája és hangeffektjei olyan színvonalat produkálnak, amit nagy örömmel szemlélek. Csúcs grafika, csúcs hang, no meg a monumentális



Na ezek aztán pörkölnék!

jellemzi az aprólékos figyelmes-séggel megkonstruált étvagygyerjesztőt. Talán nem árulok el titkot, ha azt mondom, jó néhány - a játékok világában kevésbé jártas - embert láttam már, aki egy ilyen intró megtekintésekor ájult álmétkodással tekint a számítógépre. Ez

az érzés később aztán dollár millárdos bevételeket eredményez azoknak a cégeknek, akik képesek ezt az apró momentumot megfelelőképpen kezelni. De térjünk vissza a játékhoz. A játék kiadásában résztvevő cégek intrói után olyan képsorok kezdenek pörögni szemünk előtt, amelyek megkonstruálásában nem véletlenül működött közre egy pszichológus. A képek szinte kényszerítik nézőjüket arra, hogy örült száguldásba kezdjen a virtuális ringben, és a dübörgő hangok kavalkádjá csak fokozza ezt a feszítő érzést. Mika Häkkinen szemei tekintenek valahova mögénk, miközben sok ezer lóerő vonyít a hangszó-



Ez azért nem gyenge háttér...

rókból. A rajt órákra nyújtottnak érzett pillanatai vonulnak szemünk előtt. A starter piros lámpái gyulladnak egymás után, fokozódik a feszültség, Mika pupillái kitágulnak, és eldördül a zöld lámpa. (T_boy pedig fényre derül) A motorok idegtépő-

en bömbölnek, jobb lábunkkal pedig padlógáz tapossuk a gázpedált. A start után forró előzéseknek lehetünk tanúi, minek kapcsán gondolataink kalandra kelnek, és kezdik felfogni, bármennyire is napi szinten találkozunk ilyen versenyekkel, bármennyire is tűnik könnyed kergetőzésnek a pályán zajló esemény, azért nagyon kemény, embert próbáló sport a Formula One. Az intró végétével a központi menü képernyővel találkozhatunk, és amíg a játék beállításai ismerkedünk, a dinamikus zenei aláfestés szinten tartja ereinkben keringő adrenalinot. A játék menüjének megjelenése egyébként kísértetiesen hasonlít a Carmageddon 1-ére, azzal az eltéréssel, hogy jobb

grafikával és kevesebb vérről bír a játékos kedvű forma 1 rajongók kedvében járni. A kedveskedő gesztusról jut eszembe, a sportág rajongói kedvükre mazsolázhatnak a DRIVER menüpont, TEAM almenüjében, ahol 11 csapatról informálódhatnak az információs gomb lenyomásával. Az információk meglehetősen részletességgel foglalkoznak a csapatok felépítésével, a sztár pilótával, a "másodhegedüssel", és a pacik, meg a motorok leírásával. A 11 csapatról nem csak informálódhatunk, hanem választhatunk is, melyik színében szeretnénk gyűrni az aszfaltot. Itt mindig a csapat első pilótájának helyére kerülünk, és az Ő lovacskáját terelgethetjük a körökben. Ez ám az élmény! Egyébként a DRIVER menüben választhatjuk ki az általunk preferált nehézségi fokot, a már jól bevált novice, standard, expert módzatok közül. Megjegyzem az összes többi játékmene-ter vonatkozó beállítást az OPTIONS menüpontban találhatjuk meg. Az itt megtalálható állítási lehetőségek száma igen elismerésre méltó, talán a sound az, ami egy kicsit mostohagyerek bánásmódot kapott, számomra eléggé érthetetlen módon, hiszen a játékban igen komoly szerepe van az



Kerék nélkül sokkal érdekesebb

és a pár hetes késést rá lehet fogni arra, hogy mindent leegyeztek, a valóság is azt tükrözi-e, amit a játék megálmodói.

Itt van végre az idejé "egyik" Forma 1 World Grand Prix játéka. A műfaj kedvelői türelmetlenségétől remegő kézzel bontják ki a lemezt, és teszik a szeritük jól megérdemelt helyére, vélhetően oda, ahol stílusában méltán elismert elődei is pörögtek. Az installálás, és a jogi procedúrák elvégzése után bizsergő gyomorral, nedves tenyérrel indítják a játékot. Nálam nem bizserog semmi, a tenyereim is szárazak, bevallok, nem tartozom az



Rokon lelkek

Monaco GP

Remek kis Forma-1 játék a UbiSoft-tól, amely egyszerre volt látványos és jól játszható, bár kicsit eljárt már felette az idő.

(ld. 576 '98/12 - 92%)

Grand Prix World

Kifejezetten Forma-1 rajongóknak, de a menedzser beállított-ságú játékosok is kipróbálhatják. Állítólag teljesen élethű...hm.

(ld. 576 2000/1 - 63%)

akusztikus hatásoknak. A grafikai beállításokat annyiféleképpen variálhatjuk, hogy valószínűleg még napok elteltével is tudunk olyat eszközölni, amitől felcsillan, az egyébként képernyőbámulástól szárazra guvadt szemünk. A DRIVING AIDS menüpontban pedig a gyakorlatlanabb F1 pilótajelölt helyettesek válogathatnak a számukra kedvező lehetőségek közül. Ilyen például a breaking-, és a steering assist, valamint az indestructibility, hogy legalább nézze a versenyt, ha már vezetni nem tud a szentem. A kevésbé gyenge képességűek pedig az auto gearbox vagy a driving line támogatás nyújtotta extrákkal szállhatnak ringbe a fairplay díjért. A rutinos versenyzők hanyag mosollyal ajkukon kattintanak a 1 PLAYER

mindenfajta hasznos adattal, illetve a helikopteres pályabejárás lehetőségével fűszerezve. Lényeges, rész még a GARAGE, ahol olyan fontos beállításokat tehetünk, most a teljesség igénye nélkül, mint pl. a koccszekrény magassága a földtől, a stabilizátor szárnyak nagysága, és a szárnyban lévő légtérelő lapok száma. Ha professzionális a lúd, akkor már legyen kövér!

Irány a rajtvonal!

És kérem a versenyzőket, fáradjanak a rajthoz, de csak sorban! Szóval, vörösölő tekeintettel nézzük a starter

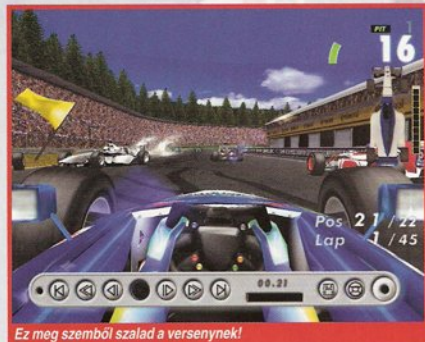
mint az igazi testvére, és az én lomhább autókhoz szokott lábammal szinte folyamatosan kipörgött a gumi. Ha az effektéknel jól állítottuk be, akkor a gumi csikot hagy az aszfalton, és füstölni. Ki lehet próbálni. Állat. Mint az igazi.



Kicsit felkérődztem a kollega kerekére...



Kicsit leronygolódvá, de törve nem...



Ez meg szemből szalad a versenynek!

felíratra, amiben ismét különféle versenyzési mód közül választhat magának megfelelőt. Ezek után választhatunk még pályát is magunknak. Ebben a menüben, a 16 féle ring között megtalálható a Hungaroring is,

límpákat, majd elroppantjuk a kormányt, (vagy a billentyűt, bár az nem az igazi) és virtuális (jobb esetben reális) talpukat Demoklész kardjaként lebegtetjük a gázpédál felett. Az egyelőre szabad balkéz egy adag chips a szájba, de csak az ize végett, és puff, már nyomulhatunk is. A kocsi irányítása hibátlan, nem hiába lehet annyiféleképpen állítani. Kormányal és billentyűvel is navigálható kicsiny szekerünk, azon kívül hogy igen jó, mást nem lehet ráfogni. A gáz. Hát ezzel megszenvendem, mert valószínűleg olyan,

Lehet, hogy sikerül valakinek úgy beállítani a gépet, hogy kezebb legyen, de ez nekem nem ment, hiába próbálkoztam a különböző segédletekkel, meg a sok féle gumival, meg felfüggesztéssel, nem tudtam az ideális kompozíciót eltalálni. Még jó hogy a képernyő előtt teszteltem és nem kint a pályán, mert először is akkor ezt most nem olvashatnátok el, (ezt nem, de gyönyörű nekrológgal búcsúznánk tőled) másodjára pedig valamelyik istálló szegényebb lenne egy erősen amortizált gumival. A játéknak magának szintén kitűnőre sikerült grafikája van. Az autók csodaszépek, és csillogósak, ha óda koccsannak valahova, törik a spoiler, romlik a gumióllag, és ha sokáig rontod a gépedet, akkor ott maradsz a pálya közepén. Bár azt észrevettem, ha a gumi felniig kopik, akkor is lehet vele menni, csak kicsit szikrázva. A játékmenet egyébként a beállítások függvényében szakadozós, vagy folyamatosabb, és habár a gépem klasszissokkal többet tud az ajánlott konfigurációnál, nekem mégsem sikerült igazi, olajozottan futó versenyt leszaladni a játékkal. Igaz ugyan, hogy kameraállásból jó pár akad, de a verseny közben úgysem használunk belőlük. Ám ha a versenyt nézzük vissza, igencsak elcsodálkoztunk, mivel annyi féle szögből szemlélhetjük az általunk és versenytársaink által elkövetett, hogy nem győzünk válogatni. Az igazság az, hogy várakozásaimnak megfelelően eléggé gyengén muzsikáltam, inkább

a látvánnyal voltam elfoglalva, mint a vezetéssel. Ennek tükrében igen gyorsan olvadt autóm a környezetbe. Ebben a játékban így esel ki, és megkönnyebbülve kezdtem inkább csak nézőként élvezni a versenyt. Hát nem semmi. Akár melyik sofört választhatom a későbbiekben, de csak nézelődésre, mert ő vezet, én meg olyan nézőpontból nézem, amilyenből akarom.

Hát nem rossz, ha belegondolok a F1WGP-vel az ember, amikor akarja, akkor nézi a forma 1 versenyeiket. Mert én például inkább néztem. Remélem rajtam kívül minden más pilóta nagyobb szerencsével, és tapasztalattal vág neki a köröknek. A háttérképek jól kidolgozottak, úgy fest, mintha a pályabejárásakor készült légifelvétel alapján csinálták volna meg. Itt egy távoli kis település, ott egy szántóföld, amott pedig egy erdő. Csak egy kicsit talán lehetnének élettelibbek. Bár 100-150 mph sebesség mellett az egyszerű pilóta ne a lankást lesse, hanem az előtte haladó ellenfél hátulját, és az utat, mert különben pont olyan csúnyára tör a autóját, mint az egyszerű játékeszter, aki a háteret figyelni vezetés közben. Összegezve a tapasztaltakat, a játék jól sikerült, a benne foglalt technikákat, és egyéb vizuális dolgokat a végtelenségig variálhatjuk, méltó az ihletőjéhez, és elődeihöz, és kisebb hibái mellett igazán alkalmas a forma 1 rajongók égő játékszenvedélyének, valamint feneketlen információéhségnek csillapítására.

T_Boy

ibresniff!



külcsein/belbecs

LÁTVANYSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Nézőként nagyon élvezetes volt a verseny...

végítélet

83%

EVO LVA

★ Génebességgel a meghódítandó világok felé...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljesztő: Computer Artworks
Kiadó: Virgin Interactive
website: www.evolva.com
Minimum konfiguráció: P-II300, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II300, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Körül-belül március közepén a neten böngészgetve akadtam rá az Evolva alpha verziójára. Felkeltette a figyelmemet, hogy a szokásos néhány soros bevezető, majd a jól ismert download ikon helyett egy oldalnyi szöveg, és egy hatalmas READ FIRST BEFORE START DOWNLOADING PROGRESS!!! felírat világított bele a fejembe. Persze én naivan azt hittem, csak a szokásos licensze szerződés miatt vannak annyira kiakadva, ezért egykedvűen rákattintottam a banner-re és elkezdtem olvasni.

stuffal. A szövegben csak azt ecsegették, hogy milyen gépen ne futtasuk a játékot, és milyen drivert kell a 3D kártyához felrakni ahhoz, hogy a program futni tudjon. Ami viszont egy kicsit megállította a szívverésem, az nem más volt, mint az ajánlott hardware konfiguráció. Pentium III 500+, 128 MB ram, Geforce 256!!! El nem tudtam képzelni, mi lehet ilyen iszonyatosan ütő ebben a programban, mert a leközlött képeket elnézve nem volt valami nagy durranás. Na, estére aztán megvolt a pofaleszakadás. Az install után úgy gondoltam, hogy a fenti hardver igényt látva, csak 640x480-as felbontással próbálkozzam 16 bit-es színmélységben és a texture detail-t sem veszem medium fokozat fölé. Elkezdődött a töltés és én csak vártam, mint Mózes a csodára, de e helyett csak a vidám loading képernyő mosolygott

most inkább, nézzük, mit kínál a játék. Bejött egy desing-os mision briefing menü, ahol leírják a feladatot, majd kiválaszthatom a csapatot, és már kezdődik is a játék. "Mi ez???" Valami ilyesmi szakadt ki belőlem, amikor talán tíz lépés megtétele után befordultam egy domb mögé. Míg először 35-40 frame-mel ment a játék alighogy bejött a képbe valami, ez azonnal vissza is



Oops...I did it again!

Talán egy hónappal később, pont úgy hozta a sors, hogy a haverokkal az egyik demo cd-n az ölünkbe pottyant az Evolva (immár hivatalos) demoverziója. Mivel még emlékeztem rá, hogy eléggé lehurrogtam annak idején, ezért rögtön utasítottak, hogy mutassam meg mi is olyan szörnyű ebben a programban. Install, töltés, briefing menü, majd a játék. Hát persze!! Most mondjam azt, hogy égtem; merthogy a program nemcsak nem szaggatott de még nagyobb felbontásban is tökéletesen futott! Azzal próbáltam csillapítani korábbi szavaim súlyát, hogy valószínűleg ezen a kódon már egy rakást javítottak, ezért fut jobban. A demóban csak egy pályát adtak de az tényleg

Már azon járt a fejem, estére milyen jók gyűrők a haverokkal, és ezzel az új

rám. Ezt úgy 3 percig türtem aztán kreatívan, becsöngettem a gépnék, amit az nagy örömmel fogadott.

Mivel nem vagyok gyáva ezért megpróbáltam a lehetőséggel és még egyszer elindítottam a programot, ezúttal azonban nagyobb sikerrel jártam. A kezelőszervekre majd később kitérek,

esett körülbelül 15-re. Ezt leszámítva a játék nem lett volna rossz, én persze néhány perc szenvedés után azt gondoltam, valószínűleg ez még egy olyan alpha verzió, amelyiken még dolgozni kell majd egy keveset. Egy negyedóráig még szenvedtem, de a pálya feléig sem jutottam el, és a program annyira lassú volt, hogy én bizony meguntam a vele való kínlódást. Másnap összejöttünk a barátaimmal, de én megmondom őszintén, akkor nem találtam érdemesnek rá a programot, hogy időt töltsünk vele...

Vajon ha az én PII 450-es procimom 128 Mb rammal egy RIVA TNT egyeseg ezt produkálja egy program, akkor milyen lehet egy gyengébb konfiguron.

tökéletesen futott. Miután kellően felcsigáztam az érdeklődést, nézzük a végleges verzió gép igényét!

A tényleges gépigény:

Mivel megadott a lehetőség, kipróbáltam a minimum konfigurációval is, gyantim mindenkit érdekel, milyen eredménnyel:

Minimum konfiguráció: PII 300, 32 Mb ram, full D3d támogatottságú videó kártya, Win95/98.

PII 266-os procival, 32 mb rammal Win98, Riva TNT Vanta-val. A vinyó egyetlen másodpercig sem pihen, szinte folyamatosan a swappelés és bizony az akció közben keményen,



Hüha, ez egy kicsit sok lesz...

beszaggat a program (640x480-as felbontás közepes textúra felbontással, 16 bit-es színmélység mellett). Ez valószínűleg abból is következik, hogy a Win98 alapon 64 Mb rammal éri csak jól magát, tehát ekkora memória eleve kevés. Éppen ezért ma valaki ilyen, vagy hasonló konfigurációval rendelkezik, és szeretne pörgősen játszani, az upgardelje a gépét, vagy akarata ellenére, a mazo-chista-emlékplakett tulajdonosává válik.

Ajánlott konfiguráció: PIII 500+, 128 Mb ram, Geforce 256 (vagy annak megfelelő kártya).

Nos a Geforce-t túlzásnak tartom, ugyanis a TNT is tökéletesen futott. Talán egy kicsit hosszasan foglalkoztam a hardverrel, de lényeges tisztázni, nehogy az új játékhoz, később egy

képesek voltak bármilyen más élőlény DNS mintáját leutánozni, így alkalmazkodva ahhoz a környezethez, ahol éppen szükség volt a bevetésükre. Az emberi faj kijutott a távoli világűrbe, és ott a Genohunterek segítségével sok-sok világot hódított meg. De mint mindig, most sem volt a terjeszkedés zökkenőmentes. Az űrben lévő kémiszondák, néhány planéta körül különös aktivitást kezdtek jelezni. Az eddigi élettől burjánzó bolygók némelyike, furcsa módon néhány nap, vagy éppen hét alatt teljesen kihaltá vált. A bolygóra küldött megfigyelők szinte mind elpusztultak, de egy-néhány közülük sikeresen felfedte a titok nyitját.

Valahonnan a világűr mélyéből, egy hatalmas dióra hasonlító szerves tárgy csapódott be, a valamikor virág-

Billentő-kiosztás

- Q:** A megjelenő célcerezetet egy bizonyos pontra mozgatjuk, majd a Q újbóli megnyomása után a legfejlettebb tulajdonságú geno a célpontra megy.
- T:** Az összes geno-t egy csapatba hívhatjuk (group).
- H:** A csapatot feloszlatjuk, ilyenkor csak az aktuálisan kiválasztott geno-t irányítjuk (ungroup).
- G:** A hozzánk legközelebbi geno-t irányítjuk csak, a többi egy helyben marad.
- O:** Az aktuális feladat kírátása a képernyőre.
- Shift:** Fegyverfeltöltés maximumra.
- 1- 9:** A speciális képességek kiválasztása.
- R:** Tárgyak felvétele/eldobása.
- Tab:** Parancs menü.
- M:** Mutator menü.

hatalmas szülőcsatornákká alakultak, és ezérlele vérengző bestiót okadtak a bolygóra. Az új lények semmit és senkit sem kíméltek, mint valami örült ragály, néhány nap leforgása alatt az egész bolygót lakatlanná változtatták. Amikor aztán a mészárlás befejeződött, a központi mag egy saját magához hasonló férget lőtt ki magából, egyenesen a világűrbe, amely rögtön elindult abba az irányba, ahol élelet érzett... Az emberek, akik közben megpróbálták szimbiózisban élni a környezetükkel, nem is sejtették milyen iszonyú veszély leselkedik rájuk a sötét űrből. Később, ahogy az első majd a második emberlakta világ

Természetesen ezek az alakjuk is szembetűnően megmutatkoznak, a gyors hosszú lábú és eleve jól fut. Az erős nagy, robusztus, és jól bírja, ha püfölik, míg a fúrge kicsi nyúlánk, aki a leggyorsabban tud útni, valamint kitérni az ellenség csapásai elől - sajnos elég nyenyegcske. Ahogy észrevettem, a négy csoportot tényleg jó ha elkülönítjük egymástól, mert a játékban főleg a 4. és 5.-ik pálya után, már jelentős szerepe lesz annak, hogy melyik genót mire használjuk. Az irányítás pofon egyszerű, nem igényel nagy időt megszokása. Az egérrel nézünk jobbra-balra, míg a kurzorral megyünk előre-hátra, a jobb és bal gombbal, pedig oldalazhatunk. Az F1-F4-ig gombokkal választhatjuk ki az éppen irányítani kívánt genót, ilyenkor a többiek automatikusan követnek minket. (már amikor) A parancskiosztás viszont egy kicsit nehézkes lett, főleg azért mert túl hosszadalmas.

Ahhoz, hogy a különböző küldetéseket végre tudjuk hajtani mindig újabb és újabb speciális képességek megszerzésére lesz majd szükségünk a játék folyamán. Ez a következőképpen történik: a Genohunterek képesek bármilyen élőlény genetikai mintáját leutánozni és, abból a saját számukra leghasznosabbakat felhasználni. Rögtön az első pályán, három ilyen



Magányosan, de győztesen

új számítógépet is venni kelljen...

A Story:

Valamikor a huszadik század végén, az tudósok egy kicsiny úttörő csapata rájött a gének milliós titkára. Csofálatos tudásukat arra használták fel, hogy egyre tökéletesebb lényeket hozzanak létre. Ezek a lények lettek a Genohunterek. Persze a legfőbb irányvonalat, itt is a fegyvergyártás szabta meg, éppen ezért olyan speciális gyilkológépeket hoztak létre, akik

zó bolygók kérégbe, és ott hatalmas krátert vájt ki magának. Mint egy rákos sejt szinte napok leforgása alatt hatalmas csopokat növesztett, amelyekkel teljesen átfúrta és széthasogatta a bolygót. Amikor már behálózta azt, a föld alól előtűremkedő csápjai, valamiféle keltetőgép módjára



Már megint kisütöttem valamit...

is elesett, és emberi faj felébredt az álmából, és az utolsó pillanatban kezdett el ellenlépéseket tenni. A háború, vagy éppen az atomfegyverek itt már nem segíthettek, hiszen ha ezeket vetnék be a bolygók, ugyanúgy elpusztulnának, mintha a bestia emésztené fel őket. Más választás nem lévén, úgy döntöttek, bevetik az egyetlen hatásos fegyvert a Genohuntereket.

A játék:

A játékban négy alap geno-t kapunk. Ezek mindegyike egy-egy speciális tulajdonsággal bír, úgy mint: gyorsaság, erő, intelligencia, fúrgeesség.



Ez az amit nem lehet megenni!

képesség megszerzését tanulhatjuk meg. A radar képernyőn lévő kis sárga nyíl, és a mellette lévő "o" betű mindig a segítségünkre lesz abban, hogy megtaláljuk azt a pontot, ahol az éppen aktuális küldetést végrehajtathatjuk. A genetikai mintát, csak az élő-



Na lássuk, át mersz-e jönni?

lény elpusztulása után tudjuk magunkhoz venni. Ezek után az "m" betű lenyomásával beléphetünk a Mutator menübe, ahol a kiválasztott lény képe látszik középen. A "mutate" feliratra kattintva, az oldalsó két mezőben megjelenik annak a lénynek a képe, amelyre át akarjuk változtatni a genókat. Az egyszerűség kedvéért, a gép megváltoztatja a színét a mutálódott lénynek, valamint a kis ablakban mutatja az azt az új képességet is, amit a lény a mutálódás után tudni fog. Pl: Az első pályán egy békaszzerű lényt kell majd először megkeresnünk. Miután kiszedtük a genetikai információt, a mutatorban létrehozhatunk olyan genókat, amelyek nagyobbakat képesek ugrani. Ezután a sárga nyilat követve, ráülhetünk néhány elpusztult struccszerű madárra, akikből a gyorsabb futás képességét szerezhethetjük meg.

Végül a pálya végén az első igazi ellenfelekkel lefolytatott küzdelem után, hatalmas hegyes csápokat növeszthetünk csapatunk tagjaira, akik ezután képesek lesznek a kisebb utakadályok elpusztítására, valamint a sebző képességük, a duplájára nő. A képességeink szintjét is módunkban áll növelni. Ha például elpusztítunk egy olyan lényt, amely tüzet tud fújni, akkor tőle mi is eltanulhatjuk a tűzfűzés képességét. De minél több ilyen lényt pusztítunk el, annál több genetikai állományt is, zsákmányolunk. Éppen ezért, ha később újra belépünk a mutator menübe ott ismételtel létrehozhatunk egy új lényt, amely a benne lévő genetikai állománytól

függően, akár két, vagy háromszoros erejű tűzsebzésre is képes. Ugyanezt meg tudjuk tenni a speciális képességeinkkel is, oda,

vagy akár vissza is. Ha mondjuk, van egy kétszeres ütőerővel rendelkező lényünk, amely tud tüzet is fújni, de mi zsákmányolunk a gyors futás-hoz szükséges geninformációt is, akkor két megjelenő lehetőség közül, választhatunk. Vagy olyan lényt hozunk létre, amely csak gyorsan tud futni vagy olyat, amelyiknek erősebb a fegyvere.

Egyszerre mindig csak egy lehetőséget választhatunk. Ezt úgy tudjuk leellenőrizni, hogy rávisszük a kurzort a két kis képből lévő lény valamelyikére, és a másik oldalon lévő alsó vagy éppen felső mezőben megjelenő ikon, meg fogja mutatni, hogy a lényünk melyik speciális vagy éppen fegyverbeni képessége milyen mér-

tékben változik. Sajnos ezt nem tudjuk a végtelenségig tenni, ugyanis minél többször mutáljuk a lényeket, annál jobban csökken a bennük lévő génállomány mértéke. Ezért mindig újabb, és újabb génutánpótlásra lesz majd szükségünk.

Ha a pályán mondjuk, nem tudunk átugrani egy nagyobb szakadék felett, vagy gyorsabb futásra esetleg más képességre lenne szükségünk, nem szabad megijedni, mert akkor a közelben mindig találhatunk olyan lényeket, akikből a szükséges génállományt kinyerhetjük. Ha valamelyik genónk elpusztul, mindig kapunk a következő pálya elején újat, azzal az apró különbséggel, hogy csak egy speciális képessége marad meg, a többi újra meg kell szereznünk. A játékban néha előfordulnak olyan küldetések, ahol különböző tárgyakat kell majd összegyűjtenünk, például vizsgálatok céljára, vagy el kell őket hoznunk, egy bizonyos helyről egy má-

elég mintát, vagy tárgyat felvenni, mert sajnos eggyel időközben kevesebben lettünk, és bármennyire is borzasztó, egy genó, csak egy tárgyat tud egyszerre magával vinni. Éppen ezért én mindenkinek azt ajánlom, hogy először csak menjen végig szépen a pályán, és nézelődjön, vagy jegezze meg, hol ütközik majd nagyobb ellenállásba, hol kell jobban vigyázni a csapatára.

Általában a játék koncepciója miatt többször is részünk lesz majd meglepetésszerű támadásokban, amelyek közben átkozottul feldob a teli interaktív zene. Ilyenkor jobb odafigyelni az energiára, mert főleg a gyengébb skacokat ha nagyon körbeálljuk, tíz tizenöt másodperc alatt, szétkaphatják. Ha már az energiánál tartunk, szólnom kell egy pár szót, a menüsorról is. Minden egyes genónknak – kivéve amelyiket irányítjuk – van egy úgynevezett "harmadik szem" képernyője, amely kép alapján található. Ezeket mindig azt láthatjuk, hogy a másik három éppen nem irányított genó mit lát, valamint ez mutatja az állapotsávokat is.

A kis képernyők nagyon hasznosak, mert ha véletlenül az egyik védencünk elkalandozik és mondjuk, rárontanak egy páran, akkor azt rögtön érzékelhetjük, csak a képernyő aljára kell pillantalnunk. Ilyenkor, ha azonnal megnyomjuk a "t" gombot, és ezzel kiadjuk a csapatba-rendezés parancsot, a nem irányított génorzó(k) rögtön otthagynak csapat-papot, és visszajönnek hozzánk. Ezzel azt érzük el hogy, általában maguk után csallják az ellenséget, és egy csapatban már nagyobb az esélyünk a rosszfiúk sterilizálására.

Az állapotsorok a következőképpen néznek ki. A kis képernyőn négy féle színnel jelölt csíkot láthatunk, zöld, kék, piros, és a sárga, amely a Shift lenyomásakor tűnik elő. A zöld csík mutatja, a mindenkori energiánkat. Ez, ahogy csökken, azzal lineárisan csökken a genónk ütési (sebzési) szintje,



A nagy csapat

Sajnos a programozók nem adták meg azt a kis segítséget sem, hogy az ilyen pályákon mondjuk a "Mission Failed" felirat jelenjen meg az orrunk előtt. Egyszer kétszer nekem is újra kellett kezdenem a pályák némelyikét, mert a végén, vagy éppen közel a végéhez derült ki, hogy nem tudok

viszont az organikus fegyverekre nincs hatással. A kék csík jelöli az aktuális génmennyiség szintjét. Mint már említettem ahhoz, hogy egy új képességet megtanuljunk, génmintára van szükség. Minél több a génminta, annál nagyobb fokozatra tudjuk emelni

THE LONGEST JOURNEY

★ Utazás a technika és a mágia világába

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Funcom
 Kiadó: Empire Interactive
 website: www.longestjourney.com
 Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
 3D gyorsító*: Direct3D
 Multiplayer: –

Manapság nagy bátorság kalandjátékkal előrukkolni, az utóbbi években szinte eltűnt ez a stílus, csak mutatóban jelenik meg egy-két klasszikus darab. Sok, ebbe a kategóriába sorolt programban tűnnek fel az akciórészek, s gyakran a kalandelemek alulmaradnak ezekben a játékokban. Régen máshogy volt ez – 3-4 éve minden hónapra jutott egy, olykor több is, de ma már csak elvétve találkozni velük.

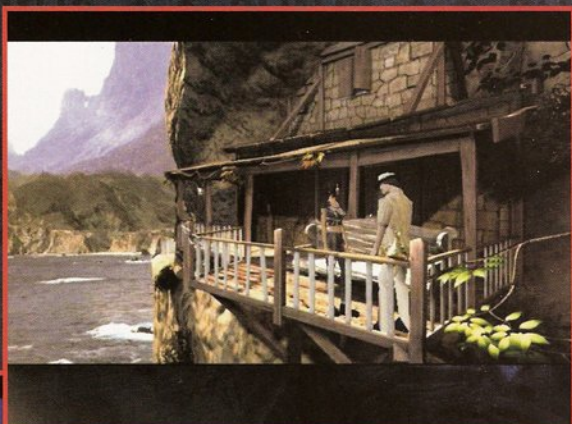
sem véletlen) is megpróbálják magukra eróltetni a 3D-s külsőt, ami ritkán sül el jól – mondjuk egy Grim Fandango esetében nem volt panasz. A multiplayer mód egyelőre nem

harctól mentes, meghalni sehol nem lehet benne.

Ez ma már szinte kuriózumnak számít, és nagyon jó, hogy ezt a jól bevált megoldást választották a

fontosságú. Nincs annál nyomasztóbb érzés, amikor egy kalandjátékban több órára egyedül marad a játékos, vagy csak puzzle-hegyeken kell átrágnia magát, élő szereplőkkel pedig nem találkozni. A Longest Journey szerencsére ezen a területen is jól teljesített, a történet – bár a kissé közhely ízű "mentsük meg a világot" fővonala épít – hosszú órákra a monitor elé ragasztott.

Harmadik ismérvként természetesen a szép környezet következik – ide értve a grafikát, a hangokat, az aláfestő zenéket is. Szerencsére itt sem érheti szó a ház elejét, a Longest Journey gyönyörű, 3D Studio-ban renderelt 2D-s helyszíneken játszódik, a szereplők pedig poligonokból felépített 3D-s alakok. Egyszóval minden együtt van egy jó kalandjátékhoz. És a Longest Journey tényleg az.



Brian Westhousekalyibája – hm! Stílusos!

METRO CHANNEL ACTION NEWS



Híradó a XXIV. századból

"fenyegeti" a stílus képviselőit, bár érdekes lenne egy ilyen kezdeményezés. Addig is beszéljük meg azt a néhány kiváló kalandjátékot ami megjelenik. Hiszem, hogy egy szép

készítők. Az egyik legidegesítőbb dolog az, amikor egy kalandjátékba ügyességi vagy akciójeleneteket építenek be, és ezekkel a történet szempontjából semmitmondó betétekkel nyújtják a játékkal töltött időt.

Egy kalandjátékkal nem azért játszik az ember, hogy ügyességi próbákat álljon ki, hanem a sztori érdekessége miatt. Ha valaki akcióra vágyik, az válogathat a számtalan FPS közül (ahogy én is teszem azt, és olykor elborult aggyal a Half-life után nyúlok). A program másik nagy erénye, hogy megmaradtak a klasszikus vezérlőfelületnél: a végtelenül egyszerű, és ezért jól bevált – használni – megnézni – beszélni – cselekvőikönkökkel navigálhatunk a történet folyamán. (A Full Throttle kezelésére kísérletiesen emlékeztet, mellesleg). Röviden, a jó kalandjáték első ismervét teljesítette a Longest Journey.

A jó kalandjáték második ismérve természetesen egy jó történet, mely akár könyv vagy film alakban is megállja a helyét, vagyis lebilincseli az olvasót, a filmvászon/képernyő elő szegzei a nézőt/játékost.

Ezen a területen sajnos sokan hibáznak, nehéz eltalálni a kalandelemek és a történeti elemek között az egyensúlyt, ami alapvető

környezetben játszódó jó történetre mindig van igény, és mindig vannak rá vevők is.

A Longest Journey a régi klasszikus recept alapján készült, akciótól,

Egy kis cég nagy dobása

A játék alatt bennem az fogalmazódott meg, hogy a Longest Journey története pont azért lett olyan emberközelű és kedves, mint egy szép mese, mert nem egy vállalatóriás áll mögötte. Utóbbi cégek játékaiban sokszor érzem, hogy mindent a marketinges piacutatók felméréseinek, környezettanulmányainak, és az ezekből leszűrt értékeléseknek megfelelően "mindent a fogyasztóért" jelszó egészse alatt fejlesztenek, és az elkészült művek igazi műanyagok, nélkülözik a néhány lelkes ember

Rokon lelkek

King's Quest 6

A King's Quest sorozat az Arcadia-béli milliót testesítette meg egészen a 7. részig. A 7. rész már elment a rajzfilm stílus felé, a nyolcadikról pedig jobb nem is beszélni... 3D-s, javarészt akció játék lett. A grafika a 5. és a 6. részben egész mesébe illő volt. (ld. 576 '93/1 – 99%)

Blade Runner

Stark világának hangulata leginkább ehhez a műremekhez áll közel, bár a grafikai megoldás merőben különbözik. Szerintem a Longest Journey javára. (ld. 576 '97/11 – 94%)

A 3D-s grafika és a multiplayer-üzemmodd szinte mindent ural, ennek a két szóznak a bűvkörében élnek a játékegyesítő és a kiadók. A megjelenő "kalandjátékok" (az idézőjel



Arcadia – a valóságban



Arcadia Görögország területén található, a Peloponnésos területén (ez az Albánia alatti terület, Görögország észak-nyugati, tenger mellett fekvő része). Hogy megmaradjak a játék kettősségénél, egy rideg evilági adalék a Arcadia világához: a MOL jelenleg kutatásokat folytat ezen a területen 2000 négyzetméternyi területen más olajtársaságokkal karöltve.

Bezzeg a régi legendák, írások nem az köljajáról - esetleg az olívaolajáról - zengtek: Vergilius költeményeiben úgy szerepel ez a vidék, mint a pásztork, juhnyésztők otthona, nyugodt, mesés festői környezetként. A reánk marad anyagok arról szólnak, hogy itt volt a Pán (kecsetesű ember, nagy szarvakkal) lakhelye, aki a pásztork Istene. Persze a pánsip neve is töle származik, s Vergilius úgy ír a Arcadia lakóiról, mint akik csak a zenéléshez és a pásztorkodáshoz értettek. Szerintem jól érezték magukat. Szóval a valóságban is kétféle Arcadia létezik, egyik a Vergilius költeményeiből ismert mesés világ, másik pedig korunk Arcadia-ja. Hogy a készítő is ez alapján választották az Arcadia nevet, azt nem tudom, mindenestre jól tették.

alkotó álmait. Pedig pont ezeknek az álmoknak a megvalósulásából születtek az igazi remekművek – műcukor helyett valódi csemegék – születni, olyan kalandjátékok, melyekre évek múlva is nosztalgiaíval emlékeznek a kalandorok. (Persze a kivétel olykor erősíti a szabályt: az

minden akció, platform elemet, valamint a pl. Myst-re jellemző teljes magányt a játék alatt, ahol csak a kapcsolók és a karok állíthatásával kell törődni. Ma már nyugodtan mondhatom, hogy jól döntöttek. A fejlesztés, szokás szerint jól elhúzódtott, a neten fellelhető

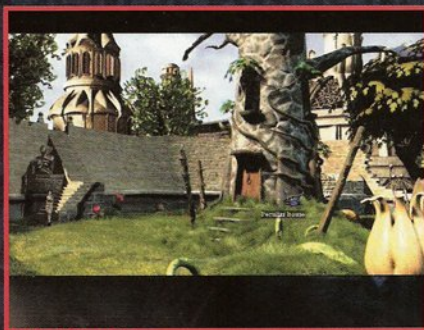
sajtóanyagok szerint tavaly augusztusban már a végleges verziótól alig eltérő béta létezett. Hogy az utolsó simítások tartottak ennyi ideig vagy a forgalmazó cég nem döntött a kiadásnál, azt nem tudhatom, mindenestre a végeredmény



A törvény kivettje: egy lázadó hacker

Age of Empires 2 fejlesztését hihetetlen volumenű piackutatás előzte meg, és zseniális alkotás született). Bár a képlet úgy szól, hogy a Nagy cég = Sok pénz = Legmodernebb technológiák, a Longest Journey-t mégis egy kis Norvég cég fejlesztette, és a technológiai megoldások terén (2D graikák, 3D modellezés) csöppent sem maradt el a gigászok mögött, sőt. Sokan közülük még tanulhatnának is tőlük.

A projekt 1996-ban indult Ragnar Tornquist vezetésével, és az eredeti koncepció egy Heart of Darkness vagy Abe's Odyssey-hez hasonló játék kifejlesztése lett volna, a lehető legmagasabb színvonalon. Aztán a jeges Norvég éjszakákba nyúló brainstormingokon, néhány pohár fenyőpálinka mellett a koncepció némi változáson ment keresztül. Körvonalazódní kezdett egy új felismerés: jobb, ha nem csupán kalandos, hanem igazi kalandjáték lesz a Longest Journey. Szem előt tartották a "jó kalandjáték első ismérveit" és elővették az alapműveket: Monkey Island, King's Quest, Gabriel Knight. Elvetettek



A fába vajt kunyhó...

nem okozott csalódást, és ez egyáltalán nem mellékes szempont.

Aktuális hősünk: April Ryan

Kívételesen nem egy superhőst irányítunk, hanem egy 18 éves átlagos leányt, aki albérlében lakik, napközben képzőművészeti egyetemre jár, ott festegat, törzshelye van a közeli kis kávézóban, ahol barátjőveivel találkozik esténként, és jőban van a pultos sráccal. Nincsenek Lara Croft-ot megsőgyenítő mellei,



nem hord magánál gépfegyvereket és pisztolyokat, a legveszedelmesebb "fegyvere" a kalandok során egy mágneses csavarhűző. Stílusa kedves, cserfes, olykor kicsit butácska, de nagyon tanulékony. Persze neki is van különleges

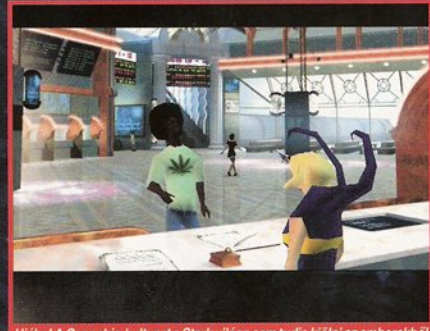
magasan a város felett hi-tech épületekben a gazdagok millióje, akiknek anyagi jóléti garatálja, hogy a javak 80 százalékát magukénak tudják. Természetesen ők vannak kisebbségben, vagyis a társadalom



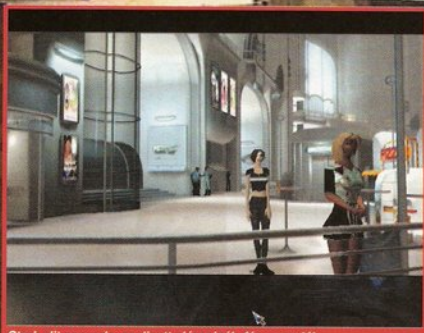
April néhány szó szerint ágról szakadt figura között

képessége, mint a kalandjátékok hőseinek általában, ugyanis April egy Shifter. Hogy mi ez és miért érdekes, ahhoz előbb ismerkedjünk meg a játék történetével, persze csak diőhéjban. A helyszín

vékonyka rétegét képezik. New port hangulata leginkább a Blade Runner-éhez hasonlít, autók cikáznak földön és levegőben, hatalmas fényreklámok népesítik be a felhőkarclok oldalát. April a lepattan városrészt és a hype negyed között lakik, albérletének a neve is stílusosan a "határ-ház". Az albérlét kinézete alapján akár 1960-ban is létezhetett volna, időtlen darab. Itt kezdődik minden, pontosabban egy furcsa álommal: April egy szklaszirten áll, ahol egy öreg



Hiába! A Cannabis-kultuszt a Stark világa sem tudja kiőlni az emberekből



Stark ellit negyede: szolított plázacikák, fényes aulák...

zsömbeles fa az élővilág végét jósolja, mert hónapok óta nem jutott vízhez.

Panaszkodása alatt egy óriási hullótojás gurul a szakadék felé, ahol a fa gyökerei közé akad. Innen már Áprilé – azaz a miénk – az irányítás: egy gallyat letörve a fáról és egy pikkelyt kiszedve a fa melletti fészekből, remek vízterelőt tudunk készíteni, amellyel a néhány lépéssel távolabb eredő forrás vizét könnyűszerrel a fa gyökereihez terelhetjük.

A fa feléled, gyökereivel megmenti a tojást, amelyről kiderül, hogy sárkánytojás. Ápril igen elámul ezen, aztán megjelenik a kőosz fellege, és Ápril még jobban elcsodálkozik, majd a szakadékba zuhan és... - felébred.

Innen kezdődik egy egyetemi diáklány átlagos hétköznapja – az első néhány órában, amíg nem pörgött fel a történet, olyan volt, mint egy ifjúsági regény: a kis Ápril életét, barátait, ellenségeit, iskoláját ismerhetjük meg.

Aztán Cortez személyében bekerült a történetbe a titokzatos szereplő, akitől mindenki fél. Sokan bolondnak tartják, de csak egyedül ő ismeri Ápril különös álmait a jelentését. És Ápril kénytelen felkeresni őt, hogy választ kapjon furcsa álmaira, megmagyarázhatatlan félelmeire. És a válasz sokkal meglepőbb, mint arra bárki is számítana.

A világ, melyben Ápril él a technika és a tiszta logika világa. Nem jut hely a mágiának, mindent a gépek, és az értelem vezérel. Pedig a mágia világa létezik, olykor csak egy

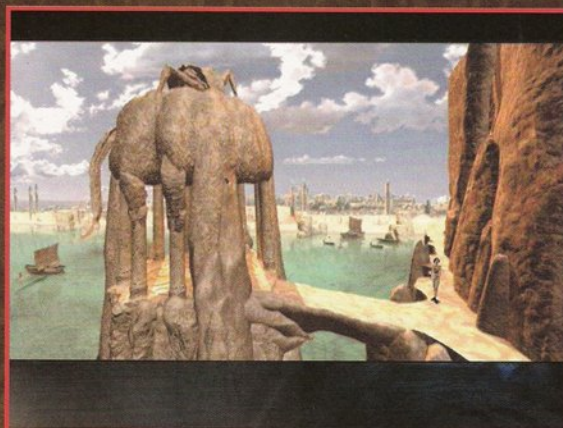
kárnyújtásnyira van, és Ápril álmaiban ezzel a világgal találkozik.

Stark és Arcadia

Sokat nem árulok el a történetből, kár lenne (sőt, gonosz dolog) felőni azok elől, akik végig szeretnék játszani. Annyit talán elszabad

áruházi (tekintve, hogy az összes promó anyag tele van ezzel), hogy több tízezer éve egy világ létezett, melyben egyaránt helyet kapott a technika és a mágia.

Aztán ez a világ két részre oszlott: Stark-ra, a technika és mágia világára valamint Arcadia-ra, a mágia birodalmára. A két világ



Marcuria, távolról... azt hiszem, ide illene a „festői” szó

párhuzamosan léteztek egy időben, és a közöttük lévő egyensúlyra az Egyensúly őrzői vigyáznak, akik egy köztes világban élnek, s 1000 évenként választanak új őrzőt.

Az egyensúlyval azonban valami baj van, a világok elkezdtek összezsúszni, mely káoszhoz vezet. Innen jönnek Ápril fura álmai, az álomvilágban már egészen elmosódnak a határok.

Funcom – egy kis cég (?)

A FUNCOM-ra én is, és más források is úgy hivatkoznak a Longest Journey kapcsán, hogy egy kis cég nagy dobása. Kíváncsiságból felnéztem a cég honlapjára (<http://www.funcom.com>) és bizony a FUNCOM-ot inkább egy ifjú titánnak találok a fejlesztők között. A nevükhöz fűződik a Dragonheart, a Fatal Fury (öregbegek még emlékezhetek rá), a Pocahontas, a Caspar és még egy tucatnyi kisebb név. Ez önmagában szép referencia, s a kor szellemében erősen nyílnak az online játékok felé. A honlapjukon rögtön egy rakás online játék fogad – csak a szokásosak: sakk, póker többféle kártyajáték – de fejlesztés alatt áll egy érdekesnek ígérkező online kémiai játék (anno az atomino volt hasonlót), melyben négyen pakolhatunk össze molekulákat, s minél nagyobbat sikerül összeeszkábálni a szén, oxigén és hidrogén elemekből, annál több pont uti a markunkat. Sajátos próbálkozás, némi oktató szándékkal (<http://www.molekult.org>), ráadásul teljesen ingyenes, amit én értekélek. Az online játékok területén a legnagyobb dobásuk az Anarchy Online (<http://www.anarchy-online.com>) lesz, melyet a sajtó is feldobott már, s most érkezett az alpha tesztelési fázisba az anyag. Semmi nem véletlen, hisz az E3-on megnyerte a legjobb online játék címet. Csak jelenjen meg tényleg az idén.



hangulatára emlékeztet a leginkább a grafika.

A játékból több, mint 150 mesterien elkészített helyszínen kalandozunk, szinte minden helyszínen van egy kis apróság, ami elővé teszi a képet: hullámzó tenger, himbálózó gyertyatartó, sétáló emberek.

A hullámzó tenger megoldása – amikor egy hajón utazunk – megdöbbenően élethű, pedig rémesen egyszerű megoldás: az álló hajótest mögött egy 4-5 mozgás fázisból álló vizet mozgatnak és forgatnak.

Az illúzió teljes, szinte tengeri beteg lehet a játékos, ha sokat bámulja a képernyőt. A szereplők 3D-s megoldásával nagy szabadságot kaptak a grafikusok, a legkülönbözőbb beállításokat használják, nincsenek

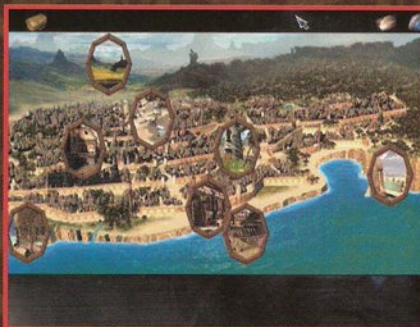
Cortez segítségével léphetünk át először Arcadia világába, ami igazi felüdülés Stark szürke pasztellszínei után.

A grafikusok nagyon jól szétválasztották a két világot már a színek, fények, beállítások használatával is. Starkon a leglább

helyen sötét van, esetleg szürkület, jellemzőek a keskeny utcácskák, a szemét és a hajléktalanok.

A komor hangulattal szemben Arcadia egy igazi szívmelengető hely: Marcuria városa – itt kezdődnek Arcadia béli kalandjaink – egy festői tengerparti város, hatalmas kikötővel, ahol vilórlások és galleonok sokasága horgonyozik.

Mindig süt a nap, vidám, világos színben tündököl minden. A King's Quest sorozat újabb (5-6.) tagjainak



Íme Arcadia felülnézetből!

az oldalsó nézethez kötve.

Régen, amíg nem 3D-sek voltak a szereplők elég kötött volt a nézet a kalandjátékokban, bár a grafikusok akkor is műveltek csodákat. A felbontás 640x480-as, de ez bőségesen elég, ebben a stílusban nem nyom annyit a latban a felbontás, mint az fps-ek esetében.

A karakterek 3D-s mozgatása 32 bit színmélységben, DirectX használatával történik, így nem árt egy 3D-s gyorsító kártya. Ennek

hiányában olykor gondok lehetnek a szereplők textúráival, az árnyékokkal illetve beszéd alatt az ajak-szinkronnal.

A hangokról és a zenéről sokat nem lehet beszélni, mindkettő az a kategória, amit hallani kell, nem pedig írni, illetve olvasni róla. Tehát röviden: meg vagyok elégedve.

A zenék zenekari szintűek, bár ritkán csendülnek fel, de akkor telitalálatok. A hanghatások pedig életet lehelnek az amúgy is remek

van dolgozva – ezért beszélhetünk személyiségről egyáltalán.

Arcadiában a madáreberek városában például négy városlakónak külön-külön van egy meséje, melyek az illető életéhez kapcsolódnak, és egyenként 5-10 percig tart, amíg előadják őket.

Rengeteg mindent tudhatunk meg így egy-egy szereplőről, szinte jó barátként köszöntjük viszont némelyiket.

A játék alatt elhangzó monológok



Barátságos arcot kérek...

hátterekbe.

A szereplők hangjai szerencsére nem amatőrök, sok kalandjátékban úgy beszéltek a szereplők, mintha egy könyvből olvastak volna fel, s olykor oly monotonon tették ezt, hogy az ember inkább kikapcsolta a hangokat. Itt szerencsére nem ez történik, bár nem olyanok a dialógusok, mint egy filmben, nem vágnak egymás szavaiba a szereplők, talán a leginkább egy rádiójátékhoz lehet hasonlítani a beszélgetéseket.

Mindenkinek megvan a maga kis szövege, amit profi módon, beleéléssel ad elő.

Beszélgetés pedig jócskán lesz, a játékban nagy hangsúlyt kapott a történet (ki tudja, hányadszor szajkózom, de ez az igazság), szépen kidolgozták, részletesen hallhatunk Arcadia és Stark történetéről, az egyes szereplők személyisége ugyancsak mélyen ki

körülbelül 200 oldalas könyvbe férnének bele – már ennek a nagymennyiségű szövegnek az elolvasása is tetemes időt vesz igénybe.

Nem véletlenül beszélnek a készítők 50-60 órás játékidőről.

Én nagyon örülök annak, hogy az 50-60 óra tartalommal telik el, és nem olyan idétlen puzzle-

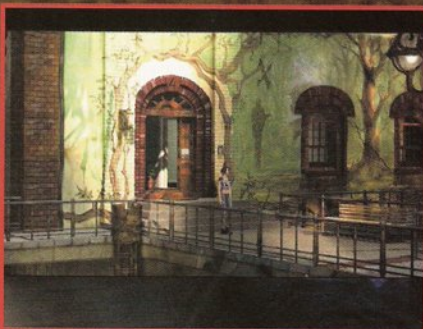
feladatokkal szórták tele a játékot, melyekkel a játékos akár órákra vagy napokra elakad.

Ezek könnyen agyon tudnak ütni egy kalandjátékot, így szerencse, hogy ezt a hibát nem követték el: a kalandelemek minden esetben

egyszerűek, maximum fél-egy óra mehet rá egy furfangosabb feladat megoldására.

Aki a nagy klasszikusokat szerette, az nem fog csalódnai a Longest Journeyben.

Abban már nem vagyok biztos, hogy akkora név lesz, mint egy



Ápril otthona – kortalan bérház a Margit körülről

sosem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

Egy kalandjáték inkább legyen lineáris, hosszú és jó.

Az irányítás rendkívül egyszerű, bal gombra megjelenik a kis ikon menü: megnézni, beszélni, használni.

Jobb gombra jön be a teljes képernyőt elfoglaló tárgylista, melyben egyes tárgyakat olykor közelebről is érdemes megtekinteni (a szemikonnal megnézni őket).

Menteni bármikor menthetünk, de megjáráni sosem kell: nem hallhatunk meg a játékban. Apróság, de sokat emel a játékon, hogy visszaolvashatjuk az összes beszélgetés szövegét, visszanezethetjük a videó bejátszásokat, valamint Ápril folyamatosan jegyzetel, és a fontosabb dolgokra így is felhívja a figyelmet.

Ha elakadunk, érdemes

belekkukkantani a naplóba.

A játék megértéséhez természetesen nélkülözhetetlen egy legalább közepes angol nyelvtudás, és szerencsére beépítették a feliratozás funkciót a játékba: az F9-el bármikor ki / bekapcsolhatjuk, s aki nem angol ajkúakat hallgat egész nap, annak nagy segítség, hogy leírva is látja a párbeszédeteket.

A játék futtatása a kézikönyv szerint nem igényel nagy erőforrást, ettől függetlenül igencsak recsegte a winchestert (bár ez annak is az oka lehet, hogy a legkisebb telepítési mérettel installáltam), s a videó bejátszásoknál olykor rémes képkocka / másodperc sebességet produkált.

Egyébként gördülékenyen futott egy 300-as celeronon 64MB ram mellett.

A játékkal eltöltött 50-60 óra alatt jómagam is úgy éreztem, átkeveredtem egy másik világba – az idő megállt, vagy ha úgy tetszik elszállt, és egy csodálatos kaland részévé váltam.

Rég született már ilyen kalandjáték, mely így elvarázsolt, de ennek sikerült.

Aki szereti még a meséket, az izgalmas kalandokat azok szerethetnek néhány kellemes napot maguknak.

Akik csak a 3D-s akciójátékokkal állnak szóba, azok inkább felejtssék a Longest Journey-t.

Gaspár

külsín/belbecs

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

summa summarum

Csodálatosan látványos,
lenyűgöző kalandozás –
kihagyhatatlan!

végítélet

93%



Blade Runner feeling – neontény, felhőkarcolók, miazmás...

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

★ Vámpírok diszkrét, kicsit hosszúra nyúlt bálja

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Nihilistic Software
Kiadó: Activision
website: www.activision.com
Minimum konfiguráció: P-11233, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-11300, 128MB RAM
3D gyorsító: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

Ki akar közületek 800 évig játszani? Mindenki? Nagyszerű! Sajnos van egy rossz hír, ez egyelőre – legalább is számotokra – biológiai akadályokba fog ütközni.

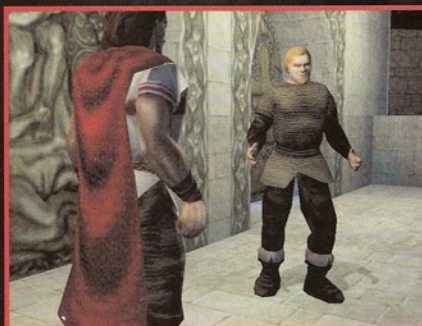
Nem így Christof Romuald-nak, akinek a történetét nyolc évszázadon keresztül kísérhetjük végig egészen a XII. századtól kezdődően. Ne vágjunk azonban ennire a történet közepébe! Nézzünk kicsit távolabbi idő mélységeiben, és lássuk, mivel kell szembenéznie hősünknek. Repülünk vissza az időben, Ádám és Éva idejéig.

Az ő fiuk, Káin volt az első gyilkos, aki bűneiért örök kárhozatra ítéltetett. Büntetésből az emberek között kellett maradnia, de nem tartozhatott a világukba. Csillapíthatatlan vészomjára hallgatva újra, és újra gyilkolnia kellett, nem volt megállás a lejtőn. Számára nem létezett megváltás, nem segített rajta senki! Csak a sötét gyűlölet maradt, és egykori büntelen életének halvány emléke. Sok-sok évszázadon át szenvedett magányos életében rájött egy napon, hogy nem kell egyedül léteznie. Felismerte, hogy várának egyetlen cseppjével áldozatait társává, követőivé teheti. Négy gyermeket "nemzett" hát, négy újabb vámpírt, akik örö-

költék élettelen életre keltőjük. Káin erejét, vágyait, képességeit és egyben átkát is. "Életre" keltek hát az első vámpírok. Az első utódok, akik mint a burjánzó sejt, szaporodtak tovább.

Képzeld magad elé egy a világot, amelyben az emberek éppúgy élnek életüket, mint mi, munkával, bánattal, és szeretettel fűszerezve. Ám ez csak a látszat. A felszín alatt sötét és hatalmas erők mozgolódnak, melyek lecsapni készülnek. Kik ők? Nem mások, mint az egyre szaporodó vámpír-had. A több száz, több ezer éves vámpírok, akik irányítják a városokat, Ghouljaik és különleges magánhadseregük segítségével láthatatlanul kézben tartanak mindent. Valójában az övek minden hatalom.

Az emberek tehetetlenségük és tudatlanságuk miatt istenként imádták



Az első társ

e természet feletti élőhottak. Szolgálták őket, áldozatokat mutattak be nekik, és a rabszolgáik lettek e förtelmes és nagyhatalmú lényeknek. Az emberiség sötét idősaka volt ez, de az élet rendje az állandó változás, a kósz és a rend egyensúlya. Egyszer el kellett jönnie az időnek, mikor a szolgák fellázadnak, mikor nem tűrik tovább a rabszolgaságot. A vámpírok hatalmas lények, hallhatatlanok, de nem elpusztíthatatlanok. Megkezdődött a hatalom harc az emberek és közöttük, melyben sokan a harcok áldozataivá váltak ugyan, de az emberek számbeli fölénye és végtelen elszántsága végül győzedelmeskedett a gonosz felett.

A megmaradt vámpírok rettegve gyűltek össze, titkos szervezetet hozva létre. A szervezet legfőbb eszméje a háttérben maradás, a rejtőzködés, azaz örögi lényük kilétének eltitkolása lett. Tudták, számukra nincs megváltás, nincs segítség, a végső pusztulásnál bármi jobb lehet. Soha többé nem fedhették



Egy kis szivormya...

fel kilétüket, soha többé nem állhattak ki az emberek elé, nem fedhették fel valódi mivoltukat. Alkik e szabály ellen vétettek, saját testvéreik pusztították el. Ezzel kezdetét vette a masquerade.

A játék története:

Az évszázadok homályából előtűnő legenda, Christof Romuald legendája során táru elénk. Ez a masquerade idősaka. Christof Romuald a XII. században született, és a Kard Testvériségének keresztény harcos gyülekezetébe tartozott. Ő volt a rend legvittezebb harcosa, de egy magyarországi (minő véletlen) csatája során Moráviában megsérült, és Prágába vitték seibeiből felépülni. Prágában a helyi vámpír klán elsőrendű célpontjává vált. Legyengült állapotában nem volt képes ellenállni az élőhottaknak, a vámpírok szörnyű csábításának. Istenne vetett hite megingott, és a vámpírok, a vitez véret megfertözve, maguk közé állították. Így ő maga is, részben lélektelen élőhottá változott. A történet, amit a játék során végig játszhatunk, az ezt követő 800 évet öleli fel, amint Christof Romuald próbálja megörizni elvesztett embersége maradvékát, és magánháborút indít újdonsült fajtája ellen.

Ez a háttér, a nagyszerű szerepjátéknak, melyben a hétvégeken, és éjszánként, feltehetően sok ezernyi

megszállott temetkezik majd el, hogy ősi, rég elfeledett titkokra derítsen fényt. Ha elindítod ezt a játékot, csak azt fogod észrevenni, hogy már te is részese lettél a titkok kutatásának, sőt részese lettél a nagy kalandnak.

Az elmúlt öt év során nem sok vámpírokkal foglalkozó játékot adtak ki, ráadásul olyan igazán jó, nem is akadt közöttük. A kocka azonban fordult, és itt van a Masquerade, amely jó eséllyel pályázhat minden idők legjobban kivitelezett vámpíros játékának címére, sőt előkelő helyezésre is pályázhat az RPG-k programok között, bár a Diablo 2 feltehetően sokat fog homályosítani a fényén.

Tehát nem akármilyen történet aminek a közepébe csöppenünk, és mint sejtethették az eddigiekből, egy verbéli szerepjátékkal állunk szemben. Van benne szerelem, önzetlenség, árulás, kapzsiság, élet és halál. Hogy mindez egy játékban? Igen bármily hihetetlenül is hangzik, de így van. A fejlesztők remekül eltalálták az egyensúlyt, az egészséges arányt.

A telepítés

Már a telepítés kezdetén kellemesen meglepődtem. Először is a megszólaló zene, ami végig szól a telepítés alatt, valami háborzongatóan tökéletes. Már ez megadott egy alaphangulatot, mintegy sejtelve előre, nem akármilyen kalandok várnak rám. A telepítés egyébként korrekttül a jól megszokott módon zajlik, de ha javasolhatom, és ha van elég hely a winstítken, a teljes telepítést válasszátok. Igaz, tovább fog tartani, de megéri, mert a játék közben látható mozitökéletes felbontásban peregnek, mivel

Rokon lelkek

Darkstone

Érdekes Diablolóklón kicsit továbbfejlesztett grafikával. Ebben a játékban már körbejárhattuk a szereplőket. (Id. 576 '99/11 - 82%)

Nox

Ezt is Diablo klónnak nevezhetném de oly sok mindenben más, hogy végül is egy teljesen új játék remekbe szabott grafikával ami csak részben 3D és teljesen más kicsit bonyolultabb kezelőfelülettel. (Id. 576 2000/3 - 82%)

rendkívül lerövidül a betöltési idejük. A kis többlet helyet tehát megéri feláldozni. Ami meglepett még, hogy a telepítés során mindkét cd-bekerít, és a játék is alaphelyzetben a 2. cd-t használja. Mintegy 10 perc alatt gond nélkül felköltözött a gépemre, és mondhatom alig vártam, hogy belevágjak a kalandokba.

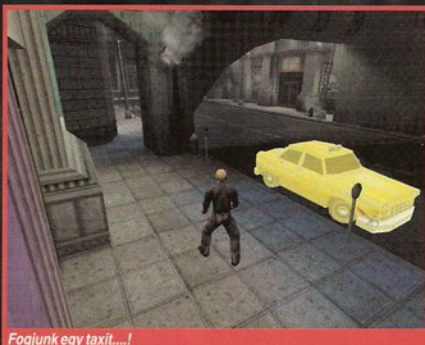
A grafika

A játék grafikájáról is érdemes még néhány szót szólnom. Mint az ajánlott konfigurációból sejtethető, nem véletlenül van szükség 3D gyorsító kártyára. Ehhez a minőségű grafikához elengedhetetlen. A játék teljesen háromdimenziós környezetben játszódik, nagy nyílt tereken, szűk sikátorokban épületek belsejében, katalombákban, és a játék közben a karaktered Tomb Raider módjára, kívülről láthatod, megfejelve azzal, hogy a nézőpontodat közben szabadon változtathatod egy képzeletbeli félgömb felületén mozgatva a kamerát. Így harc közben például bármilyen szemszögből nézheted az összecsapást, persze ha van időd a nézőpontot forgatni, amikor éppen 3-4 szörnyrel viaskodsz, és persze a tér (amelyben küzdesz) nagysága is szab bizonyos határokat, hiszen egy katalombában nem igazán tudod magad oldalról nézni, mert a kamera nem fér el igazán mellett a szűk folyosón. Egy remek újítással is találkozhat, mégpedig azzal, hogy az

"Y" lenyomásával egy távcsövön keresztül nézelődhetünk, körülbelül háromszoros nagyítással. A grafika beállítási lehetőségei azt hiszem semmi kívánnivalót sem hagynak maguk után. Az opciókban a rendereléstől kezdve egészen a "vertext" vagy "lightmap", a textúra megvilágításig minden állítható. Állítható a "gamma", a színmélység (16 vagy 32 bit), a látvány szint, ki be kapcsolható a felhők, a tükröződés, állítható az árnyékok nagysága, a felbontás 640X480-tól 1280X1024-ig, és még sok olyan apróság, amelynek a segítségével a gépigény csökkenthető a látvány szint állításával, mégpedig igen jelentősen.

A hangok

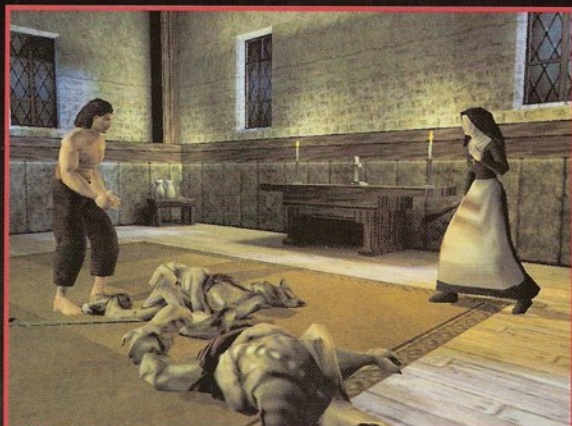
Mint korábban már olvashattátok, a



Fogjunk egy taxit....!

zene nagyon jó. A játék támogatja az összes ma forgalomban lévő 3D-s hangzással rendelkező hangkártyát, így az A3D és A3D 2.0 az EAX és az EAX 2.0 valamint a directsound 3D szabványokat. Menüből állítható még az is, hogy 2, vagy 4 hangfalon, fejhallgatón, vagy sorround rendszeren jelenítjük meg a hangokat.

A játék során, már a zene remekül érzékelteti a helyszínek hangulatát. Ha békés helyen vagyunk, ahol nem várható ellenség, kellemes, megnyugtató, korhű zene áramlik a hangszórókból, de ha egy olyan helyre lépünk be, ahol valami veszély fenyegethet, a zene is vált, és felcsendülnek a háttorzongató



Tájkép csata után

adrenalin pumpáló taktusok.

Természetesen a harc közben hallható effektusok is remekül el lettek találva. A bevitt találatok hangja attól függően hová sikerült, úgy változik. A környezeti zajok nagyon jól pozícionált 3D térből érkeznek. Én MX300-as

hangkártyát használok fejhallgatóval, és a közeledő ellenség morgásai, léptei zajából pontosan meg tudtam állapítani milyen irányból várható, a támadása.

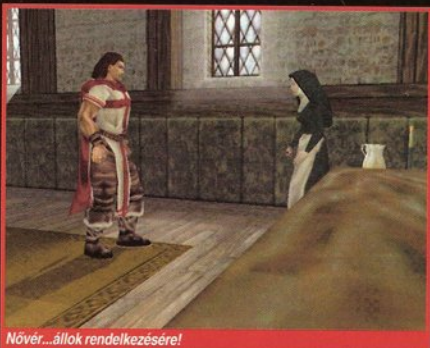
A kezelés

A játék kezelése rendkívül egyszerű, könnyen megjegyezhető, és a néhány gombon kívül csak az egeret kell használni. Minden funkció elérhető az egerrel. A karakteredet az egerrel irányíthatod, amerre húzod az egeret, arra fordul, és ha a talaj egy pontjára kattintasz, oda fog menni. Attól függően változik a karakter mozgási sebessége, hogy milyen távolságra jelölöd ki a pontot, ahová küldeni akarod. Vagyis egy bizonyos távolságon belülre kattintva lassan, óvatosan halad, ellenkező esetben futva teszi meg a távot. Ha közben valami akadály is van, akkor ötletes módon kikerüli, és a legrövidebb utat választva foglalja el új helyét. Menet közben azok a hordók, ládák, melyek valami hasznos dolgot rejlhetnek, ha az egér kurzorral rámutatunk, vörös színűre váltanak. Azok az ajtók, amelyek átjárhatóak, nyithatók, sárga színűre váltanak rámutatáskor, és a képernyőn egy rövid szöveg is megjelenik, hogy nyitva vagy zárva találjuk-e, és hogy hová vezet. Ha egy számkunkra ellenséges karakter közeledik és rámutatunk, annak a színe is vörösre vált, és ha rákattintunk, akkor a mi

karakterünk meg is támadja. A helyszíneken található egyéb szereplők teljesen közömbösen viselkednek, mintha nem is látnának, és ha nem térünk ki az útkülből, még nekünk is jönnek. Harc közben sajnos a kattintgatás marad, de kiegészül a háromgombos egereknél a középső gomb nyújtotta lehetőséggel, ami abból áll, hogy megnyomva, nem egyszerűen lesújt hanem csinál valamilyen cseles mozdulatot. Ha valakivel lehet párbeszédet folytatni, akkor az egér kurzorral rámozgatva kékes színűre változik, és megjelenik egy különleges jel a karakteren. Ha az így jelölt karakter elé lépsz és rákattintasz, egy rövid mozi kíséretében elmondja a mondanivalóját, de sajnos az elmondott szöveget a gép nem írja ki



Hé, srácok, hol vannak itt a vámpírok?



Nővér...állók rendelkezésére!

a képernyőre, ami talán az egyetlen negatívuma a játéknak. Mondhatom, kellett hegyezni a fülem, hogy megértsem mi is a szöveges tárgya. A párbeszédekben a karaktered többféle választ is adhat, ami befolyásolja a párbeszéd további alakulását, de ez már olvasható, és az egészrel kijelölhető. Az adott választól függően esetleg további információhoz juthatsz, vagy befejeződik a beszélgetés. A párbeszédok sajnos nem ismételtethők, nem olvashatók el sehol, így nagyon meg kell gondolni az adott választ. Sajnos játék közben, csak a pályaszakaszoként működésbe lépő automatikus mentésre lehet támaszkodni, ha valamit elrontunk. Semmi lehetőség arra, hogy a párbeszéd előtt mentésünk egyet, és ha rossz választ adunk, majd betöltjük, és nekivágunk még egyszer. Az escape lenyomására előbukkanó menüből ugyanis kimaradt a mentés opció. Menteni, csak a szálláshelyre visszatérve lehet. Van még a játékban használható néhány billentyű, amiről érdemes szót ejteni. Gondolom ezek közül néhány ismerős lesz. Az övedbe, illetve az övtáskádban lévő tárgyakat az F1-F6 lenyomásával lehet használni, például a gyógyító italokat, különböző varázslőtyöket, tekercseket. Az "I" lenyomására

hová máshová, mint az "inventory"-ba jutunk, az "M" (map) lenyomására egy térképet kapunk a városról, amelyen piros pontok jelzik a helyet ahol már jártál, és zöld pont jelzi épp melyik városrészen tartózkodsz. A "C" (charakter) lenyomására a karakter beállító

képernyőre jutunk "D" (disciplina) gombbal a vámpír képességek paneljét érhetjük el. Aki játszott már Diabólával, annak rendkívül ismerős lesz a kezelő képernyő is, ami a képernyő alsó negyedét foglalja el. Itt jegyzem meg,

a már megszerzett vámpír képességeink láthatók, melyeket szintén az egér jobb gombjának kattintásával használhatunk. Középen látszik a karaktered arcképe, alatta az életerő, és a hűség szintje különböző színnel jelölve. A baloldalon különböző kapcsolókat találunk, így a viselkedés beállítása (védekezés, támadás, normál) a térképre váltás (M) kapcsolója, a feladat (Q) panel, a vámpír képességek (D) és a karakter © beállító panel és innen is előhívható az inventory (I), természetesen.

Az inventoryban 40 kocka áll rendelkezésünkre a tárgyaink cipelésére. Nekem bizony elég hamar szűknek bizonyult. Érdekes újítás, hogy ha visszatérsz a szálláshelyre, a nálad lévő értékesebb tárgyakat a saját ládádba elteheted, gondolva arra, hogy ha szerzedél egy olyan fegyvert, aminek

közelgőzöt. A feladat elvégzését a játék a kísérő animáció lejátszásával hozza tudtunkra, és a mozi után, az új helyszínen találjuk magunkat az új feladat pedig megjelenik a listában.

Néhány szó a játékról

Messze álljon tőlem, hogy a poént leljem, de azért néhány szót megemlítek a játékmenetről is kezdve a játék elejével. Az első pályaszakaszok leküzdése még nem túl nehéz feladat, és ennek során azt hiszem, mindenki könnyedén megtanulhatja a játék kezelését.

Szólok játékot választva, a bevezető mozi visszavisz bennünket Moravia földjére az 1141-es esztendőbe. Egy csata közepébe csöppenünk, melyben Christof Romuald megsebesül, és a bevezetőben említett Prágába szállítják. Hősünk egy kolostorban talált menedéket sebeitől való felgyógyulása idejére, ahol Anzela nővér ápolja és gondozza. Felépülése után a fiatal lovag a város ezüst bányájában bizonyosságot lel az egyház által üldözött és irtott örödi kreatúrák létezéséről, melytől hősünk eddigi hite meglehetősen meggingani látszik. Az éjszaka eljövételével azonban a vámpírok is előbújnak rejtekükből és bűvös csáberejükkel, na meg vámpír foguk segítségével, hitében megingott hősünket maguk közé csábítják. Belecsöppen egy olyan világba melyet vérfarkasok, élőhalottak és mágusok népesítenek be.

Röviden összefoglalva így kezdődik



Now let's kill that fuckin' band! (Seth Gekko - From Dusk 'til Dawn)

hogy itt is találkoztam egy érdekes újítással. Az F11 lenyomására eltűnik a vezérlő képernyő és átvált teljes képernyősre a játék. Természetesen az inventory vagy a karakter képernyő behívásával újra felbukkan, de ugyanígy az F11 ismételt lenyomására is. Van még egy nagyon érdekes és hasznos billentyű. Az F12 lenyomására saját kóplopója lép működésbe, amivel a menetközben megtehetsz jeleneteket menthetjük el automatikusan a játék gyöker könyvtárába bmp formátumban a grafikai beállításokkal megegyező felbontásban, kivéve ez alól az átvezető animációkat, amik mindig 640x480-as felbontásban láthatók.

A vezérlő képernyőn csupa ismerős dolgot láthatunk. A jobb oldalon az övtáska, és annak tartalma látható, ami tetszés szerint átrendezhető, és az egér jobb gombjának a kattintására vagy a már említett funkció billentyűvel használatba vehető. Itt jegyzem meg, hogy az elvégzendő feladatot, egy pergamentekercsen kapjuk, ami szintén az övtáskába kerül a legelső reszbe, és az F1 lenyomására bármikor előhívható. Az övtáska alatt

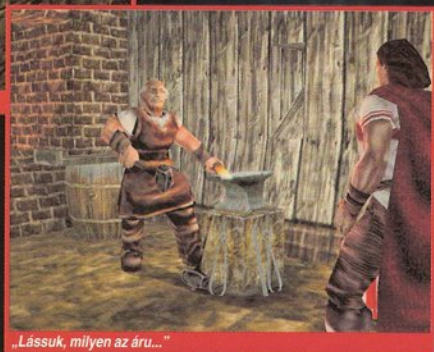
a használatához a karaktered még nem elég fejlett, és meg akarod tartani, nem kell magaddal cipelned, vagy a földön szétdobálni valami alkalmas helyen.

A karakter

beállító képernyőn nagyon sokféle tulajdonsága állítható a hősünknek természetesen a szerzett tapasztalati pontok felhasználásával amint azt a diabólban is tehetjük. Így az ereje (strength) az ügyesség (dexterity) a kitartás (stamina) a tanuló képesség (preception) az intelligencia a charisma a manipulációs képessége és az erélyessége.

A különleges képességek panelen találjuk azokat a vámpír képességeinket melyekre eddig szert tettünk Kezdvé a táplálkozási képességunktől az ember feletti gyorsaságunkon át az akarunk másokra kényszerítettség.

A feladat panelen az éppen kapott és a már elvégzett feladatokat tekinthetjük át. Csak ha teljesítünk egy feladatot, akkor kapjuk a



„Lássuk, milyen az áru...”

a kaland, a középkori Prága városában. A kalandok folytatódhatnak majd évszázadokon át korról korra, végig harcolva a változatosabb változatosabb helyszíneken. De a történet nem egy sima usz, vágd vámpírrá tettelek, ezért bosszút állók rajtatok játékmenet. A játék során lovagunk legfőbb ellensége saját maga, azaz a benne lapuló vérszomjas fenevad. A vámpír-képességek használata, melyly eredményesen harcolhat a vámpírok ellen, lassan felemészti a vértartalékait, melynek a pótlása egy kis szivornyázással a legegyszerűbb, a békés lakosok útőereiből. A szivornyázások pedig nem csak a képességek használatát teszi újra lehetővé, hanem a benne lapuló fenevadat is erősíti, csökkentve

emberiségét. Ha ez az egyensúly végleg átbillen a fenévk oldalára, vagyis elveszítünk minden emberi tulajdonságunkat, megjelenik a "GAME OVER" felirat is. Kissé meglepődtem, mikor a legyűlölt Christofnak simán nekiesett a társa, és a nyakára tapadva elszívornyázta utolsó csepp véréit is. Hm talán egy érdekes "bug" lenne a játékban? Mindenesetre kezdhettem előlről azt a pályarészt. Még szerencse, hogy a párbeszédkeken át lehet ugrani a szököző megnyomásával. Némelyik ugyanis meglehetősen hosszú, és harmadszor meghallgatva már kissé unalmas volt. Így kezdődnek tehát kalandjaink, amik évszázadokon át folytatódnak különböző helyszíneken, (Velence, London) a végső leszámolás helyszínéig pedig az ezredfordulót ünneplő New York.

A helyszíneken találunk mindig olyan helyet (kezdetben például a kovácsműhelyt), ahol fegyvereket, pajzsokat, botokat, páncélruhákat, és minden olyan dolgot megvásárolhatunk, amire szüksége lehet egy harcosnak. Természetesen a későbbiekben a mindig korhű fegyvereket is ilyen helyeken találjuk, legfeljebb nem kovácsműhelybe térünk be vásárolni, hanem fegyver boltba. Találunk olyan üzletet is ahol a gyógyító italokat (egy kis friss palackos vért), varázsbotokat a varázs igéket tartalmazó tekercseket vásárolhatjuk meg, később pedig könyvtárakban jósnőknél és patikákban szerezhetjük be ezeket a dolgokat. Ezek azok a helyek, ahol természetesen készpénzre is lehet váltani a játék közben talált tárgyakat.

Ugye ismerős a dolog? Igen ebben a játékban is az ellenfelektől elszedett, különböző eldugott helyeken talált tárgyakkal és arany tallérokkal / dollárokkal/ gyarapíthatjuk vagyonunkat. A tallérajaink és a tárgyak eladásából származó bevételből pedig mind jobb és jobb fegyvereket és eszközöket vásárolhatunk.

Az egyik legfontosabb tárgy, amit célszerű állandóan magunknál tartani a gyógyító italon kívül, a fáklya (majd a zseblámpa), amivel a



katakombák és az elhagyott romos épületek, a vampírok kedvenc lakhelyeinek a sötét

zugait bevilágíthatjuk, és természetesen a hegyezett karó mellyel a vampirokat szabadíthatjuk meg a földi öröklétük gondjaitól. A fegyverekkel és a pajzsokkal, páncél öltözetekkel nem gyarapítom itt a szót, hiszen abból minden gyakorlott kalandor úgyis mindig a legjobbat fogja viselni. A játék közben természetesen fogunk találni mindenféle varázserővel rendelkező tárgyakat is gyűrűket, nyakláncokat, talizmánokat, miket magunkra aggatva a karakterünk valamely tulajdonsága fog erősödni. De gondolom ez a dolog is ismerősen hangzik.

Multiplayer

A szülő játék után, nézzük a játékban rejülő másik nagy lehetőséget, a többjátékos üzemmódot. A VM redemtion igazi erőssége a multiplayer lehetőségében rejlik. De lássuk miért. Kétféle módon lehet "emberi" ellenfelekkel megküzdeni, mint ahogy ez el is várható egy napjainkban megjelenő játéktól. Természetesen az egyik lehetőség a won.net szerverére felcsatlakozva TCP/IP protokollon keresztül a világháló más részeiről



...S a kísértés egyre erősebb

szintén csatlakozott és ezt a játékot futtató ellenfelekkel. Ehhez minimum 28.8-as modemre van szükség, de az én véleményem szerint minimálisan 56 kbps-os vonal /ISDN/ sebesség nélkül nem érdemes próbálkozni. Ezt pedig ugyebár kis hazánkban ma még nem sokan tudják elérni. A won.net szerverén egyébként nem fut állandóan játék, amihez csatlakozni lehetne, van viszont egy chat szoba, ahol meg lehet beszélni az ott tartózkodókkal egy játék indítását. E mellett természetesen fel lehet iratkozni egy levelezési listára is, melyet naponta megkapva értesítenek egy-egy csörte kezdési idejéről. A won.net szerveren egyébként már szerveződnék a klánok melyeknek te is tagja lehetsz, ha feliratkozol. Mindössze annyi a feltétel, hogy regisztrálnod kell magad a szerveren a valós cd kulccsal.

A multiplayer másik lehetősége pedig a helyi hálózatban /LAN/ IPX/ SPX protokollon történő játék, amit szerintem e sorok olvasója közül sokkal többen fognak kihasználni, mint az Internet adta lehetőséget. A multiplayer játékból a LAN opciót választva, a jól

megszokott módon először karaktert kell választanunk. Itt 19 karakterből választhatunk, de igazából ez csak 13 arc, mivel néhány karakter ismétlődik csak a ruházata más (középkori vagy mai). El kell dönteni, milyen típusú játékot játszunk, Human, Ghoul, vagy Kindred. Ki kell választanunk, hogy melyik klánhoz akarunk tartozni a lehetséges 10 közül. A következő képernyőn a karakterünk finomhangolása következik. Ez abból áll, hogy először is kapunk 5000 tapasztalati pontot, amit a képességeink beállítására



Leszáll az éj...

használhatunk fel. Az erősség egy ponttal történő növelése 124 tp-be kerül, míg az ügyesség növelése 140, és a tanulási képesség növelése 120 pontba kerül, a

többi képesség növeléséért 80-80 tapasztalati pontot von le a gép. Beállíthatjuk a speciális (vampír) tulajdonságait is a karakterünknek, azaz a diszciplinákat. Ezek a vampírok speciális tulajdonságait foglalják magukba például a táplálkozási képességtől a gyorsaságon keresztül az egyéniségünk tekintélyéig. Ezek változtatása is szintén tapasztalati pontba kerül de a legkevésbé pont amit itt felhasználhatunk 1375 ráadásul egy egy tulajdonság beállítása csak az általános képességek megfelelő szintje fölött lehetséges. Például az akarunk rákényszerítő hatásának a növelésére minimum 25-ös manipulációs szint esetén van lehetőségünk. A beállítható tulajdonságok, képességek rendkívül sokrétűek a karakterünk finomhangolásának csak a rendelkezésre álló tapasztalati pont mennyisége szab határt. Ha a karakterünket beállítottuk, akkor vagy csatlakozunk egy már másik gépen futó játékhoz, vagy mi készítünk, amihez a többiek fognak csatlakozni. Összesen kilenc helyszín közül választ-

hatunk így például a középkori Temesvártól kezdve az éjszakai London át napjaink New Yorki utcáig. Most pedig a játék szerintem **legnagyobb durranásáról**, melyet eddig még egyetlen játékban sem találhatunk. Ez pedig a játékmenet folyamatos változtatásának a lehetősége. Hogy ez miként lehetséges? Nos a multiplayerben a játékot indító személynek lehetősége van engedélyezni egy mesélő (Story Teller) jelenlétét. Ez a személy lehet akár ő maga, de bárki a játékosok közül, azaz valamennyi játékosnak

lehetősége van a játékmenetet befolyásolni ha engedélyezte a játékot indító személy. Mi is a Story Teller szerepe? Nos játék közben megjelenik az irányító képernyőn egy újabb kapcsoló, amivel átkapcsolhatunk a Story Teller módba. Ha átkapcsoltunk, akkor mint mesélő (rendező) nagyon sokféle dolgot tehetünk amitől ez a játék igazi szerepjátékká válik. Tárgyakat helyezhetünk el a területen, szörnyeket hívhatunk elő, irányíthatjuk az ellenséget, belebújhatunk bárki bőrébe és így szólhatunk a többiekhez, a lehetőségek olyan sokrétűek, hogy ehhez a rendelkezésre álló hely nem lenne elegendő, és a játék ezen lehetőségeinek az ismertetése egy külön cikket is megérne.

Clemi

külsín/belbecs

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

summa summarum

Kalandjátékosoknak és Diablo örülteknek kihagyhatatlan

végítélet

85%

DIABLO 2

★ Újra pokoli a helyzet...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Blizzard
Kiadó: Sierra
website: www.blizzard.com
Minimum konfiguráció: P233, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 128MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Mire ez a cikk megjelenik, már minden öreg Diablo fanatikussal kezében tartja a végleges játékot és a Battle.net-en is irhatja a szörnyek tömegeit. A célunk az, hogy bemutassuk az újdonságokat, tippet adjunk, de a végigjátszást rájuk bizzuk, hiszen nem komplikálták túl a feladatokat. Lássuk hát a Diablo II-t.

A kezdetek

Tristram romjainak közelében, a nagy hegyek erdős előhegységében áll a Világtalan Szem Nővéreinek Monostora. A Monostor, melyet a hegy meredek szikláiból vágtak ki, tulajdonképp egy citadella, mely védi a Nyugati Birodalom és a titokzatos kelet közötti hegyi hágót. A területen magas gránitfalak és tülevelű erdők ellensúlyozzák a sziklás sztyeppe egyhangúságát. Ebben a kegyetlen környezetben élő állatok búvóhelyeire, barlangok szövevényes folyosói vezetnek. A Világtalan Szem Nővérei az a rend, ahonnan Diablo származik. Sajnálatos módon, a csavargók korábbi erődítménye alulmaradt a nagy gonosz Andariel, és démoni seregei ellenében. A csavargók kis csoportja és a keletre utazni vágyók egy karaványa azonban a Monostor alatti síkságon vert tanyát. Itt Deckard Cain, akit Tristramból megmentett a Nővérek Szövetsége, elmondja a történetet.

Andariel, aki egyike a Kisebb Gonoszoknak abban bíz, hogy helyet nyer a Hármak oldalán, amikor azok földalatti átjáróit, gonosz terveit. Ezért Andariel megtámadta a Monostort, hogy felhasználja annak földalatti átjáróit, gonosz terveit. A Csavargók Erődjé elleni támadása során a Világtalan Szem Nővérei közül sokakat elfogtak. Andariel azt tervezi, hogy foglyait megkínózza, majd megöli egy gonosz és rettetés

szertatás során, melynek következtében az áldozatok démoni létformákká alakulnak át. Kizárólag Te állíthatod meg Andarielt sötét terve végrehajtásában, és csak halála után indulhat útjára a karaván Broken Lands felé, ezzel téve lehetővé neked a továbbjutást. Mindezek után, frissen megszerzett hősi jelződ büszkén viselve, folytatod utazásod a Démonok megszállta földé-

ken, sivatagokon és erdőkön keresztül. Utad során meg fogod tudni mi is történt az előző részben a Diablót elpusztító szereplővel (azaz veled), miután eltévedt kelet felé. A Diablo II-ben a rémségek fokozódnak, és a döntő ütközetben majd

karakter közül választhatunk. Ezek az Amazon, a Barbár, a Nekromanta, a Varázslónő és a Paladin. Egyet sem vettek át a Diablo karaktereiből, bár a



Mindig jó, ha az embernek ilyen barátjánál áll a háta mögött!

Mephisto-val és Baal-al is szembe kell nézned, hogy megszabadíthasd a világot az Ő démoni gonoszságuktól, na meg persze a jó öreg Diablót sem lehet elfelejteni.

Körülbelül ez a lényege a játéknak, de lássuk azért kicsit részletesebben, mi is az a nem kevés újítást, amit a Blizzard ad nekünk?

Diablo II-ben 5 új

varázslónő tulajdonképpen az első részben is szerepelt, csak nem volt ilyen nőies :). Minden karakternek meglesznek a speciális, csak rá jellemző képességei, mind a harc, mind a varázslatok területén. Ezekről egyenként a karakterek leírásánál találsz mindenféle segítséget. Ezen kívül még 3 választási lehetőség van:

Open, avagy a nyitott karakter: A nyitott karakterek olyanok, mint a Diablo karakterei voltak. Egyjátékos módra, Lan-ra, vagy a BattleNet nekik fenntartott szerverein folyó játékokra alkalmasak. Mivel ezek ellenőrzése lehetetlen, így itt lesz a legtöbb lehetőség a csalásra. Lásd el az általad indított játékot jelszóval, amit csak barátainak adsz meg, ezzel máris kiszűrheted a csalókat. A csalás, minden becsületes Diablo játékos életét megkeserítette.

Zárt, avagy Battle.net karakter: A zárt karaktertípus csak a BattleNet-en használható a külön nekik



Nem veszéjtelen errefelé a fejőnkéle - avagy a tehéncsorda bosszúja



Óvakodj a nagy mellű nőktől!

indított birodalmakban (szervereken). Nyitott karakterek nem léphetnek be ide. Szerepelnek majd a ranglistákon, és elvileg (ha valaha elkészül) nekik lehet majd Klánházuk is. Át lehet majd őket vinni nyitott karakterek játékába is, de visszavinni az ott továbbfejlesztett karaktert már nem lehetséges, mivel adatai a zárt szerveren vannak tárolva. Egyszóval a nyitott karakterből sohasem lehet zárt karakter. A zárt szervereken még a fegyverek sebzését is figyelni fogják, tehát ha irreális sebzést érsz el valamivel, azt a fegyvert azonnal törlik a játékból. Reméljük ez ki lesz terjesztve a képzettségekre, a varázslatokra, és a tárgyra is.

HardCore karakter:

Végül a hab a tortán, a Hardcore karakter. Ezekkel játszani lesz az igazi kihívás. Szerintem a Blizzard kimondottan mazohistáknak találta ki ezt a szintet -, ugyanis ezek a karakterek felélesztethetetlenek. Ha egyszer elbuksz, könnyes búcsút mondhat nekik és kezdheted fejleszteni a következőt. A Battle.net-en a neved más színnel lesz feltüntetve, ezenkívül szerepelnek majd a Battle.net ranglistán is, és ha elég magas szintet ér meg, neve örökre fel lesz jegyezve a Hősök Termében. Az ilyen típusú karakterek haláluk után is képesek a BattleNet chat szobájába bemenni, de csak mint szellemek lesznek láthatóak. Ilyen karaktert csak az indíthat, aki már végigvitte a teljes játékot.

És itt is van a szinte legfontosabb dolog, a Multiplayer játék a Battle.net-en. A Diablo II Battle.Net-je jelentősen különbözik a Diablo-tól. A legnagyobb változás, hogy a chat rendszer teljesen át lett dolgozva. Több lehetőség van, amikor játékot generálsz. Leírható a játék jellemzőit is (a Diabloban ezt a játék nevében kellett) a játék neve és a jelszava mellett. Egy egyszerű újítás, hogy állíthatod a belépő játékosok szinthatárát. Ezt 3-ra vagy 5-re állítva nem tudnak sokkal erősebb játékosok belépni és legyilkolni téged, vagy épp az összes szörnyet. Másrészt fontos hozzáad hasonló szintű karakterekkel játszani az "osztott tapasztalatszerzés" (shared experience) miatt. A játékosok száma egy játékban 4-ről 8-ra emelkedett. A Diablo pályái kisebbek voltak, mintsem hogy négyenél több ember számára élvezhetőek legyenek, ezért - annak ellenére, hogy már akkor lehetséges lett volna 8-an játszani egy játékot - le kellett venni a kliensek számát négyre. Ezzel szemben a második rész fejezetei és pályái már sokkal nagyobbak, így akár nyolcan is játszhatnak majd egyszerre.

Bár csak öt karakter áll rendelkezésünkre, ezernyi variációja van külső megjelenésüknek. Attól függően mit viselnek, milyen fegyver vagy tárgy van a kezükben, változik külsejük. Ez sokkal hangszélyozottabb, mint a Diabloban volt. A legkisebb tárgyak is változtatni fognak kinézetünkön.



Északi pusztáikról egy kis csoport barbár harcos elindult, hogy szembeálljon a világra szabadult gonosz erővel. Ha ezt a karaktert választod, akkor e harcosok egyikét fogod irányítani, és vele fogsz küzdeni a gonosz (vagy más játékos) ellen. Fizikailag a barbár a legerősebb karakter, és passzív képességei segítségével tovább növelheted támadásid és védekezésid erejét, ellenállásod, és sebességét. Harci technikái az ellenség minél gyorsabb és minél erőteljesebb pusztítására szolgálnak. Továbbá rendelkezik néhány igen hasznos, területre ható, társakat segítő és ellenségeknek ártó harci kiállításokkal. Lássuk akkor sorban a különböző barbár képességeket, amiket kifejleszthetünk és használhatunk a játék során.

Kezdetben az első szintű képességek közül válogathatunk. Harci képességek közül egyedül a Bash-t választhatjuk. Ez megnöveli támadásunk értékét és az okozott sebzést is, valamint néha hátraléki az ellenfelet. Ez utóbbi miatt szerintem nem igazán hasznos, mert ha nem ööld meg az első ütésre, akkor szaladhatsz utána. Passzív képességek közül válogathatunk a kard, a balta és a buzogány képzettségek közt. Ha a lándzsára, alabárdra vagy dobófegyverekre akarunk specializálódni akkor várunk kell a 6. szintig. A fegyverek specializációt érdemes már az első pár szinten kiválasztani, mivel ez megkönnyíti a szörnyek irtását, de később sajnálni fogjuk ezeket költeni a nehezen megszerzett képességpontokat. Érdemes legalább 4-5 pontot rárakni a kiválasztott fegyverünkre, de nem baj az sem, ha többet költünk, mert lineárisan növekszik az általuk adott bonusz. Harci kiállításaink közül kezdetben a howl-t és a find potion-t fejleszthetjük. Tapasztala-

Tehát ha sok azonos osztályú karakter tartózkodik azonos helyen, akkor is meg lehet különböztetni őket. Ha felveszel egy eszközt a földről vagy vásárolsz egyet, az ugyanúgy fog kinézni a kezében is, mint az inventory-ban.

A Diabloban ha valami a kezében volt, már nem lehetett megkülönböztetni egy hasonlótól. Két teljesen

A Barbár

táim szerint abszolúte nem éri meg a find potiont fejleszteni, mert egyrészt legalább 4 pont kell ahhoz, hogy használható legyen (1-et sem ér), másrészt kezdetben még sokat is találunk, később meg nem lesz gond pénzért venni annyit, amennyi kelleni fog. A howl-ra, ami elijeszi a körülöttünk levő szörnyeket érdemes 1-2 pontot áldozni, mert jól jöhet, ha beszorítanak.

Hatodik szintre lépve barbárunk megtanulhat ugrani, ami igen látványos magasabb szinteken, első szinten viszont csak kisebb szökelésekre jó. Segítségével könnyedén elérhetjük a követők mögé húzódtott varázsló szörnyeket. Ha a 2 fegyvert részesítjük előnyben a fegyver kard kombinációval szemben, akkor mindenképpen érdemes fejlesztenünk a double swing képességet, ami képessé válunk egyidejűleg két ütés végrehajtani, ráadásul támadóértékünk is nő.

Mesterévé válhatunk hatodik szinten a lándzsának, a dobófegyvereknek és az alabárdnak. Két harci kiállítás is fejleszhető. Egyikük a taunt, aminek használatakor a szörnyek elváltakat fognak ránk támadni, ami jó lehet fallenek esetén, de a későbbiekben szerintem érdemes kerülni az ilyen akciókat. Másik harci kiállításunk a shout, ami egy olyan képesség, amit érdemes fejleszteni. Első rárakott pont-ra 100%-al növeli védelmünk 16 mp-re, ami elég rövid idő, de ne is várjunk sokat 1 pontért. Minden rárakott pont növeli 10%-kal a védelmet, és 2mp-el az időt. Nagyon hasznos képesség csapatban, mivel még a nekromanta idézett lényei is hat. A legtöbb képességre igaz, hogy legalább 4-5 pontot rá kell költeni, hogy hatékonyan működjön. A 12. szinten megkapjuk harci technikáink közül a stun-t, ami lebénít egy ellenfelet egy rövid időre, valamint a double throw-t, ami ugyanaz, mint a double swing, csak dobófegyverre hat. Növelhetjük staminánkat is, bár sok értelmet nem látom, mivel így is a barbár rendelkezik a legnagyobb staminával. Ennek ellenére talán 1 pont megér a +30% miatt. Ezen a szinten kezdheted tanulni a find itemet is. Ezzel a hullákból tudsz tárgyakat kiszedni, és azért lehet hasznos, mert a főszörnyekre is hat, amik biztos, hogy mágiikus tárgyakat dobálnak el. A 18. szinten megtanulhatunk ugár kombinálva támadni (leap

egyforma páncél is nézhet ki másképp, ha különböző karakterosztályok viselik azt. Például ha a Paladin levelesz fémszínű vértjét, és az Amazonnak adja, az aranszínű lesz. Értelmszerűen a pajzsok, sisakok és fegyverek nem változnak majd. A CD-n egy karakter grafikája körülbelül annyi helyet fog elfoglalni, mint a Diabloban a háromé összesen.

attack), valamint egy megszakíthatatlan támadást végrehajtani (concentrate). Mindkét harci technika növel támadásunk sikerességének esélyét is. Passzív képességeink közül elérhető az iron skin, ami már első pontra is 30% védekezés bonusz ad, ezáltal igen hasznos képesség, ráadásul előkövetelménye sincs. Harci kiállításaink is bővílnék egy erőteljesebb darral, a Battle Cry-ai, ami a szörnyek védelmét és sebzését is jelentősen csökkenti. Bár rövid ideig hat de ez elég arra, hogy a körülöttünk levő szörnyeket kivégezzük.

A 24. szinten tanulhatjuk meg az igazi mészáros technikát, a Frenzy-t, ami minden sikeres találatunkkor növeli támadási sebességünk. Érdemes kombinálni a battle cry-ai, így jóval hatékonyabbá tehetjük mindkét képességet. Ez egyébként más képességekre is igaz, hogy kombinálva jóval hatékonyabbak lehetnek. (akár 2 külön kaszt képességei is jól kombinálhatók csapatban). Növelhetjük sebességünk is, ami jól jöhet a nálunk egyébként gyorsabb szörnyek elől való menekülés során. Elkezdhetjük fejleszteni a Battle orders harci kiállást, ami megnöveli saját és társaink stamináját, mannáját és életét igen jelentősen és már első szinten is 30mp-re. Megtanulhatunk szörnyeket távol tartó totemet készíteni a Grim Ward segítségével, de sajna a távolgási támadások használói nyugodtan lőhetnek minket a totem hatókörén kívülről.

A 30. szintet elérve válnak lehetővé a legerősebb képességek. Ezek közül az aktív képességek sok mannáit igényelnek, tehát azt is fejlesztenünk kell, ha ezeket akarunk specializálni. Természetes rezisztenciákat növelhetjük a natural rezisztancia passzív képességgel, aminek hasznosságát talán nem kell ecsetelni. Whirlwind harci technikánkkal forgószélként sópórhajtjuk el ellenségeink hordáit, valamint Berserk képességünkkel vérszomjasan támadhatunk ellenfelünkre, bár védelmünk egy kicsit lecsökken a támadás során. Fejleszthetjük két legerősebb harci kiállításunkat is. Egyik a Wacry, ami sebzí és lebénítja a hatókörben levő ellenséget, a másik a Battle Command, ami mozgó skill shrine-ként funkcionálva, minden képességünk szintjét növeli.

A tulajdonságok jóval komplexebbek lettek most. A Diablo karakterlap alapjai megmaradnak, mint az erő (Strength), az ügyesség (Dexterity) és az életerő (Vitality), de a mágia (Magic) helyett most energia (Energy) van.

Minden szintlépésnél 5 tulajdonság és 1 képesség pontot kap a karakter, ami tetszés szerint elosztható. A



Íme az inventory – egy igen jó páncéllal

karakter tulajdonságait növelhetik még például a náluk lévő mágikus vagy drágakövel ellátott tárgyak és a képzettségek.

- Ha több pontot adsz a Dexterity-hez, az növelni fogja az Attack Rating-et (a Diabloban to hit) és a Defense Rating-et (a Diabloban armor class).
- A Strength a támadásaid és másodlagos képzettségeid erejét befolyásolja.
- A Vitality-hez adott pontok a kitarást (stamina) és a HP pontjaidat növelik.
- Az Energy a mana mértékét növeli.
- A Stamina egy teljesen új dolog. Ennek szintjétől függ, milyen távot tudsz futni. Mértéke függni fog a Vitality szintjétől, és minél nehezebb páncélt viselsz annál gyorsabban fog fogyni. Ha már nem futsz, a Stamina szintje elkezd visszatöltődni, attól függetlenül, hogy állsz, sétálsz vagy harcolsz. Ahogy a karakter visszanyer valamennyit a Stamina szintjéből, újra tud futni. Van Stamina potion is, fehér színű folyadék egy üvegben és ugyanúgy feltehető az övedre, mint a többi ital.

Alapban 2 támadási fajtával rendelkezel. Ezek a támadás és a

dobás. Mindkettő rendelkezésünkre áll már a kezdésnél. De attól függően mit akarunk csinálni, ezek között is változtatnunk kell (ezeknek az ikonjai a baloldalon a piros HP szintjelző mellett vannak). Természetesen eldobni csak olyan fegyvereket tudunk,

majd egy ideig mire a tökéletes karaktert összehozod. Ami először fontosnak tűnik, lehet hogy később értelmét veszti és az oda tett pontokat már máshogy osztanád el. Mi a megoldás? Indítsunk új karaktert. És ez így mehet egészen addig, amíg úgy nem érzed: minden tökéletes, vagy amíg nem találkozol egy másik emberrel, aki tud egy jobb taktikát.

Megszűntek a mindenki által megtanulható varázslatok, mindössze 2 varázslat



Itt van hát Diablo...kissé felfokozott lelki állapotban

amik alkalmasak erre, valamint különböző üvegcséket, mint a zöld mérgező gázokkal telieket, amik között van fojtó, fullasztó és bűzlő, vagy a robbanókat, amik narancssárgák. Ha egy kardot viselsz és átváltasz dobásra, és amikor a dobható fözetek elfognak, a fegyvered rögtön visszakérül a kezvedbe.

Az igazi újítás az úgynevezett képzettség fák megjelenése. Eltart majd egy ideig, míg megszokjuk és kitalasztaljuk mi a legjobb a rendelkezésünkre álló lehetőségek közül. Tehát minden karakternek egyedi képzettségek állnak a rendelkezésére, mindenkinek 30. A szintlépésekként kapott Skill pontokat oszthatjuk el ezek között, és ettől függenek majd igazán karakterünk tulajdonságai. Ezért nem nagyon van egyforma két szereplő még akkor sem, ha ugyanazon karakterosztályba tartoznak is. Az egyre jobb képzettségek, a szint növekedésével válnak elérhetővé. Van olyan, ami már 1. szinten a rendelkezésedre áll, de van, ami csak a 30. szint felett fejleszhető. Ez a másik, ami miatt

eltart

tekerős tárolására is alkalmas. Azonban még ez sem elég, mivel ha például több szettet is gyűjtesz, előbb-utóbb azt veszed majd észre, hogy nincs hely hova tenni őket. A dobófegyverek és nyilvesszők egymásra helyezhetők, tehát ha van nálunk 15 vagy 25 dárda, az is 1x3 kockát foglal. De ennek is van ha-

tára, nem lehet 300 dárdát egy helyen tartani. Nyilvesszőből például 250 a maximum, ami egy tegezben lehet. Az arany ezután nem foglal helyet az inventory-ban, hanem alul láthatod egy kis ablakban, mennyid van éppen. Erőpontontként 1000 aranyat cipelhetsz egyszerre magaddal.

Érdekes az úgynevezett szettek megjelenése. Többről van szó már, mint a legjobb tárgyak magadra aggatásáról. Ha egymáshoz illő felszereléseket (egyedi szettek) veszel magadhoz, sokkal hatékonyabb lehetsz. Például ha összegyűjtöd Agrarnon Pajzsát, Sisakját, Vértjét, és egyszerre vannak rajtad, speciális effektet, varázslatokat és képességeket kapsz majd. Együtt nagyobb védeltséget is



Bejárat a végső felvonáshoz: szenvedésünk a végéhez közeledik

adhatnak majd, mint ahogy egy csont páncél (AC 22) és egy csont pajzs (AC 22) egyazon emberen többet ad majd, mint AC 44. Tehát lehet, hogy egy közepes minőségű szett jobb választás, mint egy-két magasabb osztályú (de nem azonos) felszerelési tárgy. Azonban a teljes szettek megszerzése nem lesz egyszerű. Én pillanatnyilag a Sigron szett gyűjtésébe fogtam, ami egy hat darabból álló készlet. Ót már megvan, és kíváncsian várom mi is lesz az a plusz amit kapok, ha mind a hatot összegyűjtöttem. Vannak kimonodottan karakterfügő szettek is, például az a páncél, ami a Barbárnak minden képzettségét 1 szinttel feljebb viszi. Mivel én főleg Amazonnal játszom, így ezt egy barátomnak adtam, hogy a többi részét már gyűjtse össze maga. El is érkeztünk a játék azon részéhez, amivel a Blizzard akár évekre is a monitorok elé szegezheti a játékosokat. Mivel a szettek és a Unique tárgyak igen ritkák, az ezekre való vadászat sok játékórát igénybe vesz majd, hiszen mindenki azt akarja, hogy külön cuccai legyenek mint a másoknak. Vannak még ritka tárgyak (Rare), melyekből a készítőik állítása szerint több mint 100.000 variáció létezik, tehát nem fogunk unatkozni. Az egyedi és ritka tárgyak között lesznek olyanok, melyek 1000 játékban csak egyszer fordulnak majd elő.

Körülbelül 48 alap páncélfajta és 70 alap fegyverfajta van, amiben nincsenek benne a mágikus, ritka és egyedi variációk, amik esetenként karakterosztály függőek is lehetnek. Ésszerűbb lesz tehát saját karakterünknek a leghozzáillőbb cuccot odaadni, és nem azt nézni mi áll a legjobban. Újdonságok a csizmák és övek, amik szintén emelni fogják a védettségenket, valamint ha mágikusak, hatással lehetnek még a kitartásunkra vagy a gyorsaságunkra is.

Egy másik fontos újdonság a drágakövek bevezetése. A drágakövek új és nagyon jól használható tárgyak a Diablo II-ben. Magukban használhatatlanok, de fegyverrel, pajzsral és sisakkal együtt használva a tárgyak és az emberek tulajdonságait fejlesztik majd. Normál tárgyakat mágikus változókkal ruház fel, rezisztenciát, mana és HP pluszt, nagyobb találati esélyt és különféle mágikus sebészt



Igen érdekes karakter a Nekromanta. Teljesen más játékképpel rendelkezik, mint a másik 4 karakter, ugyanis irtani nagyrészt lényei segítségével tud, míg a többi karakter tulajdonképpen saját maga irtja a szörnyeket. Ezt a karaktert az erősebb gépekkel rendelkezők választják, ha csapatban is akarnak játszani, ugyanis mikor egy nagyobb csoport lény támad feltámasztott seregére, igen jelentősen beszárog a játék. Képességeink három fő csoportja az idézési varázslatok, a csont és mérge mágia, és az átkok.

Idéző varázslatok: Kezdetben egy +1 raise skeleton bottal indulunk, amit nem is érdemes lecserélnünk egy ideig. Anyai csontváz lehet nálunk amekkorra szintű a raise skeleton idézésünk. Idézett csontvázaink kezdetben hatékonyan irtanak, de később szükségünk lesz valami erősebbre is. Magasabb szinteken idézhetünk gölemeket és növelhetjük idézett lényeink különböző tulajdonságait, így versenyre kelhetnek, a játék későbbi részében fellelhető durva szörnyekkel. Tulajdonságaikat növelhetjük a skeleton mastery skilllel, amire nem csak ezért érdemes költeni. Az ugyanis nem csak a csontik képességét növeli, hanem növeli a később elérhetővé váló csontvázmagusok, majd a 30. szinten elérhető szörnyfeltámasztás (revive) által életre keltett lények harci képességeit is. Gölemből egyszerűen csak 1db lehet

adva nekik. 7 különböző fajtájú drágakő létezik: ametiszt, gyémánt, smaragd, rubin, zafír, topáz és koponya. Mind-egyiknek más és más sajátossága van, ami attól függ, hogy milyen minőségű fajtáját gyűjtöttük be. 5 lehetséges minőségük van: sérült, hibás, normál, hibátlan, tökéletes. Megvásárolni őket nem lehet,

A Nekromanta

mellettkünk, szóval a 4 fajta gölem közül érdemes 1 fajtát fejleszteni. A 6. szinten megtanulhatjuk idézni az agyaggölemet, a 18. szinten a vérgölemet (ennél össze van kapcsolva a gölem és a nekromanta életereje, így ha a vérgölem gyógyul, akkor a nekro is, és ha sebződik akkor az idézője is sérül) A 24. szinten a vassgölemet (ehhez egy fém tárgyat fel kell áldoznunk, aminek korábbi tulajdonságait a gölem is örökli), és végül a 30. szinten a tűzgölemet, aminek érdekesebb tulajdonsága, hogy ha tűzzel sebzik akkor gyógyul. A Golem mastery-vel (12. szint) megnövelhetjük kedvenc gölemünk életerejét és sebességét, a summon resistance segítségével pedig lényeink elementáris ellenállását növelhetjük. Képességeink másik nagy csoportja a csont és mérge varázslatok.

Első szinten fogakat lőhetünk ellenségeinkre (Theet), ami első képesség szinten nem túl hatékony szerintem, de 6-7 pontot ráköltve egész pusztító lehet. Megtanulhatjuk továbbá a Bone armour varázslatot, ami testünket körülvéve elnyel egy adott nagyságú sebzést, majd lefoszlik. Minél nagyobb ez a képességünk, annál több sebzést nyel el a varázslat. A 6. szinten mérgezőszéssel láthatunk el egy tört (poison dagger), ami eléggé jelentéktelen, és felrobbanthatjuk a körülöttünk levő hullákat (corpse explosion), ami már jóval hasznosabb és erőteljesebb képesség. (főleg egy mérgezőszékre tévedt szörnycsoport ellen. A 12. Szinten csontfalat idézhetünk az ellenségek távolartására, és így egy kis levegőhöz juthatunk a harcban. A 18. szintet felrobbanthatjuk, hanem mérgező robbanást produkálhatunk velük. Szintén ezen a szinten tanulhatjuk a Bone Spear képességet, ami egy csontlándzsát idéz a nekromanta elé, és a cél felé repíti. Ezt általában átmegey rajta

és a mögötte levőket is sebzí. A 24. szinten csontketracbe (bone prison) zárhatjuk erősebb ellenfeleink, így azok nem árthatnak nekünk, míg a többi lényt leirtjuk a környéken, és utána minden erőnkkel azt pusztíthatjuk. Körgyűrűszerű mérge varázslatunk, a Poison Nova a 30. szinten válik elérhetővé, valamint ezen a szinten kezdhettük fejleszteni a Bone Spirit varázslatot. Ez ismerős lehet a diablo 1-ből, de szerencsére itt hatékonyabban működik (20-30-ig sebez első szinten). A nekromanta képességek 3. nagy csoportja az Átkok.

Ezek segítségével elérhetjük, hogy ellenfeleink jobban sebződjenek (Amplify Damage 1.szint), látóköreztük (dim vision 6. szint), vagy sebzésük csökkenjen (Weaken 6. szint). Iron Maiden-el (12. szint) megakozott lények visszakapják az általuk okozott sebzést, így gyorsabban pusztulnak el. A Terrorral (12. szint) legvadabb rémálmaikat idézzük ellenségeink személe elé, akik így pánikszzerűen elmenekülnek (néha jól jöhet). A Confuse (18. szint) átkok alatt álló szörny tulajdonképpen azt sem tudja, hogy hol van, és a fejében zúgó hangok miatt mindenkit meglámad, aki elé kerül (főszörnyekre nem hat). Life Tappal (18. szint) megakozott célnoktól elfolyó életerő egy részét nekromantánk kapja meg, így ez egy igen hatásos átkok, amit érdemes fejleszteni. Ha Attract-ot (24. szint) varázsolunk egy lényre, akkor a környéken levő összes szörny őt fogja támadni. Bár első szinten 12mp-g tartó hatása nem tűnik soknak, mégis elég, mert ennyi idő alatt úgyis elpusztul a cél. Decrepify átkunk (24. szint) jelentősen lelassítja ellenségeinket, így megléphetünk előlük. Legerősebb átkunk a Lower Resist (30. szint), ami igen hatékony varázsló társaink és csontvázmagusaink támadásának megsejgítésére, ugyanis növeli a cél elemენტáris támadásoktól elszennvedett sebességét.



Egy harmincadik szintű amazon karakterlapja

rakva elemi erőt adhat, pajzsban nagyobb védelmet nyújt, sisakban találati arányt növelhet. Ez is a kö minőségétől függ. Szörnyeknél taláhatunk köveket, és ha egyszer már felhasználjuk, akkor minőségének növelését még a Drágakő-kegyhelyekenél (shrine) sem tudjuk megejteni többé. Ezek a kegyhelyek is véletlengenerátorai kerülnek elhelyezésre és csak a foglalatlan kövénél működnek. Ha nincs nálad köv, amikor ráklikkelsz a kútra, akkor kapsz egy követ, véletlen minőséggel.

Új dolog még a láda, amiben azokat az értékeidet tárolhatod, amit nem tudsz cipelni. Ez a városban van és

nincs mindenkinek sajátja. De nem kell aggódní, mindenki csak a saját holmiját és pénzét tudja majd kivenni belőle. Sajnos nem túl nagy a hely benne, még az inventory méretét sem éri el. Ez főleg akkor gáz, ha olyan dolgaid vannak, amit semmiképp sem akarsz eladni, de ha már nem fér el, akkor mit tehetsz?

A térkép is igen sokat fejlődött. Látod majd a főbb dolgokat (lépcsők, bejáratok stb.) valamint társaidat is, akik vörössel vannak jelölve vagy zölddel, attól függően egy csapatban vagytok e (a te színed a kék). Az NPC-k fehérek, a hullád pedig ibolyaszínű (remélhetőleg ezt nem sokszor látod majd).

Itt kell, hogy megemlítsem a csapatba állás előnyeit. Amennyiben többen vagytok egy játékban, és csapatot alkottok, úgy a kapott tapasztalati pontok megnőnek és elosztódnak a tagok között. Minél több az ember egy játékban, úgy nő a szörnyek HP-ja is, tehát egyre nehezebb likvidálni őket.

A Diabloban a cserebere bizalom alapján ment. Ledobtad amit el akartál cserélni, és bíztál benne, hogy a másik is ezt fogja tenni, valamint ott is van nála amit ígért. Ez most megváltozott a kereskedelem (Trade) gomb bevezetésével. Mindkét fél láthatja majd, mi van a másiknál. Ez egy két részből álló ablak, aminek alsó részén ott van amit el akarsz cserélni, a felsőn pedig az amit ajánlanak érte. Ha tetszik a dolog, kiválasztod az "elfogadom" opciót és kész is az üzlet.

Az NPC-kel való kereskedésnél is van egy ablak, ahol láthatjuk, mit kínálnak eladásra. Ott vannak a cuccok tulajdonságai, valamint az árak. Csak be kell húznod a kívánt eszközt a készleteid közé, az ára pedig levonódik a

nálad lévő pénzből. Ez kissé kaotikus, mivel a felnyíló tulajdonság ablak takarja szinte az egész kínálatot. Minden városban található legalább egy varázsló, aki mágusoknak való tárgyakkal, tekercsekkel és italokkal lát el minket (mana italt azonban ne is keressünk, mert nem vásárolható), valamint egy kovács, aki javít és fegyvereket, páncélokat árul. A javítás költségei "kissé" megemelkedtek a Diablo óta, de ez később már nem lesz gond, mert pénzünk annyi lesz, mint a pelyva.

Ami még nagyon tetszik, hogy halá-

lang stb, az adott terület jellegzetes vonásait viseli magán. Azonban nem lehet csak úgy átlépni egyikről a másikra. Csak akkor juthatunk át a következő szintre, ha az előző pálya feladatait teljesítettük, és az ott uralkodó főlenséggel végeztünk. Ezután egy kara-



Diablo kiséccse, Mephisto...nem is olyan kicsi



A méhek bosszúja – de hol van ilyenkor Micimackó?

lunk esetén sem szóródnak szanaszét cuccaink. Kizárólag a nálunk lévő pénz esik ki, valamint egy részét el is veszítjük. De az ESC megnyomásával a városban magunkhoz is térünk, és már lehet is visszarohanni. Ha nincs túl nagy ellenséges tömeg holttestünk körül, csak odarohanunk, rákattintunk és máris teljes felszereltségünkben pompázunk újra.

Fejezetek:

A Diablo II négy fejezetből áll. Ez négy különböző helyszínt (várost és hozzá tartozó terepet, labirintust stb) és főlenséget takar. Minden városnak mások a külső jegyei, más népek élnek bennük és minden épület, bar-

ván, hajó vagy egyéb eszköz fog a rendelkezésünkre állni, amivel a következő városba utazhatunk.

A négy

helyszínt, avagy fejezet a következő:

A csavargók tábora (The Rouge Enchancement)



Ideális hely egy kis vasárnapi grillpartira...

A Nyugati Királyságok erdejében bújk meg a csavargók tábora, akiket a Monostorból Andariel, a Fájdalom Szüze üzött ki. Ők alapvetően azért küzdenek, hogy a Testvériséget összetartsák, de számukat csökkent a korrupció, mely Andariel sötét praktikái által közéjük férköztött. A Növérsek százeit rontotta már meg Andariel varázslata, s közülük sokan a sötétség ügynökeivé váltak. Ők a város körüli rengetegben rejtegznek a Bukottak hatalmas tömegeivel és más szörnyetegekkel együtt. Azonban néhányuk a táborba is bejutott és az épületekben bujkálnak. A megmaradt csavargók, bár



gyengén felfegyverzetek és kevesen vannak, hősiesen védik a bejáratot és néhány környező ösvényt. Az itteni épületek szegényesek, kezdetlegesek, hiszen csak egy gyorsan összetakolt védműről van csupán szó. Éjszaka fákllyák világítják meg a területet, és a fontosabb építmények körül előfordulhatnak rönk- vagy kőkerítések.

Lut Ghoiein

Ez a város egy forgalmas,



Pandemonium Fortress

Ez az utolsó akadály Diablo előtt, hogy leigazza a világot. Az itteni világ kihalt, kopár, hullákkal teli kinzócölöpök és csonthalmok csúfítják el az amúgy sem szép tájat. Kőlapokból álló felszínen járhatjuk be a környéket, amik között a láva festi vörösre a réseket. Igazi pokoli hely, de hát mit is várhatnánk Diablo lakhelyétől?

Néhány tipp:

Ha olyan lényekkel találkozol, akik felélednek miután megsemmisítetted őket, keresd meg a vezetőjüket, és először őt pusztítsd el.

Nem kell rögtön a szintlépésnél kiosztani a tapasztalati pontokat, várj vele, míg magasabb szintre jutsz és akkor egyszerre többet adhatsz a magasabb képzettségére.

Ha többen vagytok, álljatok csapatba, úgy több a kapott EXP.

Pénzed tartsd a ládában, így kevesebb veszik el, ha meghalsz.

Igyekez minél több tárhellyel rendelkező övet találni, ezzel is helyet spórolsz.

A hűzósabb részeknél azonnal nyiss portalt, így könnyebben vissza tudsz menni a hulládhöz J.

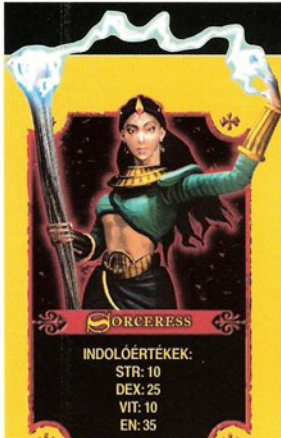
Manát gyűjts, később igen nagy hiányod lesz belőle, mivel a magasabb szintű varázslatok egyre többet visznek el.

A szettes és Unique tárgyakat ne add el, jók lesznek cserealagnak.

Egy másik öreg motoros, Boci véleménye:

A játék megjelenése előtt sok olyan véleményt olvastam és hallottam, ami komolyan kritizálta a játék grafikáját, ehhez képest kellemesen csalódtam benne. Nekem nincs semmi bajom vele, bár egy 800'600-as felbontást én is el tudtam volna viselni. De ne legyünk telhetetlenek, inkább örüljünk annak, hogy megjelent végre, hosszú várakozás után az Év Játéka.

Hangulatilag igen eltalált, minden szempontból. Engem nagyon megfogott a játék varázslatos világa, amit a kiváló aláfestő zene tesz tökéletessé. A mozibetétek a megszokott Blizzard minőségűek, így kellemes és izgalmas pihenést nyújtanak az act-ok befejezése után. A játékmenet single player módban könnyűnek mondható, viszont aki többre vágyik, annak ott van a 3 nehézségi szint, és a multiplayer mód. Negyven-ötven együtt játszva igen kellemetlen ellenfelekbe botolhatunk már az első részben is. Találkoztam olyan szellem főszörnyrel, aminek a villám támadása 2 másodperc alatt hamuvá pörkölt. Igen kíváncsi leszek, mondjuk a hell nehézségi fokozatra 8 játékos esetén. A szörnyek rendkívül változatos hada próbálja megakadályozni küldetéseink teljesítését, és a található felszerelési tárgyak hatalmas tömege is a játék hosszú távú élvezetét hivatott biztosítani. A karakterek képességei között kevés az olyan, amit nem érdemes fejleszteni (legalább egy kicsit), így remélhetőleg nem sok egyforma



Ha öt választjuk, akkor Zann Esu női mágusklánjából származó karakterünk lesz. A Zan Esu varázslónő a Hármak (Baal, Mephisto, Diablo) elpusztítását mágiajuk megemlékeztetésének tekintik. Ez a harc lesz számukra klánjuk nagy próbája, amiben vagy elbuknak, vagy dicsőségesen léteznek tovább. Mágiajuk három fő csoportja a Tűz, a Hideg, és a Villám. Minden csoportban vannak igen hasznos varázslatok, de mégis érdemes egy csoportot kiválasztani, amiben jól kifejlődünk, és a másik két csoportból csak 1-2 hasznos képességet megtanulni, hogy akkor se legyünk gondban, ha olyan szörnyrel kerülünk szembe, ami legelőbb varázslatunkra immunis.

Tűz varázslatok:

Talán nem meglepetés, hogy első tűzvarázslata a Fire Bolt (tűz sebészű varázslat), amit a diablo első részéből jól ismerhetünk. Rögönt első szinten található a Warmth képesség is, ami minden sorceress számára kötelező darab, ugyanis a mana regenerálódását gyorsítja. Ez igen hasznos, mivel a mana italokból igen erőteljes hiány mutatkozik a játékban. A 6. szinten megtanulhatjuk az Inferno varázslatot, ami egy tűz-csovát hoz létre a kiválasztott irányba. A diablo1-ben ez nem volt egy túl hatékony varázslat, és itt sem az. Ismét régi ismerőst üdvözölhetünk a Fire Ball személyében a 12. szinten. Ez egy

képességű karakter fog szaladgálni a Battle.net-en. Egyébként egy csapatban jobb is, ha különbözőek hőseink képességei, mert egymást kiegészítővel sokkal hatékonyabbak lehetünk. A küldetések a játék elején igen egyszerűek, nem igényelnek semmilyen agymunkát, de aztán elkezdhetnek nehezedni (persze azért ne várjunk wizardry szintű fejtoroket, de ez a játék nem is olyan stílusú).

Pár szót a negatívumokról. A legfőbb probléma a realm karaktereket érinti, mert jelenleg még igen instabilak a

A Sorceress

célpontjánál felrobbanó tűzgolyó varázslat, ami a területre hat, de nem olyan erős, mint az első részben. Ezen a szinten található a Blaze varázslat, ami egy tűzfalat hoz létre a hátunk mögött, miközben mozgunk. Érdekes használati lehetőségek rejlenek benne. A 18. szinten megtanulhatunk tűzfalat létrehozni (Fire Wall), és a harc-sok fegyvereit tűz sebességgel ellátni (enchant). Ez utóbbi hasznos varázslat egy csapatjáték esetén, mivel igen hosszú a hatóideje (144 mp) és számottevő sebést is ad (8-10) már első szinten is. A legerősebb területre ható, tűzsebészű varázslatunk a Meteor (24. szint), amellyel -nevéből adódóan- teji ki áldásos hatását. A 30. szinten Hydrát idézhetünk, aminek szintén jelentős sebése van, és első szinten 12mp-ig marad velünk. Szintén 30. szintű a Fire Mastery (passzív), amivel minden tűzvarázslatunk sebését növelhetjük.

Hideg alapú varázslatok:

Ice Bolt varázslattal kezdünk ebben a csoportban, ami sebzi és lassítja ellenségeinket. Szintén az első szinten található a Frozen Armour, ami növeli védelmünk, és lefagyasztja azt, aki megüt bennünket. Nem érdemes sok pontot áldozni rá, mert a 16. szinttől megtanulhatjuk a Shiver Armour-t, ami erősebb védelmet ad, valamint sebzi és lassítja a támadót. 24. szinten megkapjuk a Chilling Armourt, ami távolsági támadók ellen hasznos. Növeli védelmünk és a minket távolsági fegyverekkel támadó ellenségre Ice Bolt-okat szór. 12. szintű az Ice Blast, amivel komolyan sebezhetjük és le is fagyasztjuk ellenségeinket (fő szörnyekre és más játékosokra nem hat a fagyasztás). Frost Novánk is ettől a szinttől használhatjuk, ami a varázslónőtől körgyűrű alakban távolodó fagyhullamot hoz létre, ami sebzi és lassítja ellenségeinket. Igen hatékony fagyvarázslat a Glacial Spike (18. Szint). A célpontjához érve szilánkokra robban, sebezve és lefagyasztva minden

hatókörében levő ellenséget. A Diablo2 készítője a Blizzard, ez a neve a 24. szintű jégvihar varázslatunknak is, ami igen komoly sebészű területre ható varázslat. A legmagasabb szintű fagyvarázslatunk a Frozen Orb (30. szint). Ez egy pulzáló fagygömböt hoz létre, ami repülése során megszórra az ellenséget fagyasztó lövedékekkel, majd felrobban, sebezve ezzel a robbanás helyén levőket. 30. szintű a Cold Mastery is, ami igen hasznos, u.i. csökkenti az ellenségek hidegellenállását.

Villám alapú varázslatok:

Célkövető elektromos szikrák adagját bocsáthatja ki a karakterünk a Charged Bolt varázslattal első szinten. A 6. szinten megtanulhatjuk a Telekinesis (tárgymozgatás távolból) és a Static Field varázslatot. Ez utóbbi egy töltéssel rendelkező teret hoz létre a varázslónő körül, egy adott sugárban, ami sebzi az ellenséget, ha az belekerül hatókörébe. A Diablo 1-ben még csak tekeresben létezett, de a 12. szinttől most már mi is megtanulhatjuk a Nova varázslatot, ami egy növekvő sugarú elektromos töltésű gyűrűt hoz létre sebezve minden ellenséget, akit elér. Ezen a szinten tanulhatjuk meg a Lightning (villám) varázslatot, ami erősebb, mint a Nova, de nem hat területre. A 18. szinten kapjuk meg almaink varázslatát, a Chain Lightning-et. Minél több pontot áldozunk rá, annál több csóvából fog állni varázslatunk. Ezzel egyszintű a mozgás nélküli helyváltoztatásra szolgáló Teleport varázslat, aminek hasznosságát talán nem kell ecsetelni. Zivatarfelhőt (Thunder Storm) idézhetünk 24. Szinten, amiből folyamatosan villámok csapnak ki a közelben állókra. Ekkortól tanulhatjuk meg az energy shield-et, ami gyengébb, mint a Diablo1-ben levő mana shield, mivel sebződésünk csak egy bizonyos %-át veszi le a manából. Persze ez a bizonyos százalék növekszik, ahogy növeljük a varázslat szintjét. Ebben a csoportban is található a csoport varázslatait befolyásoló Mastery (Lightning Mastery) ami a villám alapú varázslatok manaköltségét csökkenti.

szerverek (10 percenként leállnak és pihennek pár órát) a stress test ellenére. Soraim írása közben is arra várok, hogy elinduljon végre az Europe szerver. Ez igen hátrányosan érinti azokat, akik Hc karakterrel szeretnének játszani, mivel a játék elhagyása (lag miatt kiesés) után 30mp-ig karakterünk még benn marad, és ezalatt az idő alatt simán megölik a szörnyek, az a Hc karakter végét jelenti. Szintén a csapatjáték kedvelőinek okozhat gondot a hatalmas RAM igény. Igaz, hogy 64mb a

követelmény, de szerintem jobb, ha legalább 128MB-tal indulunk neki (megy 64-el is, de igen sokat swap-el, miközben a szörnyek nyugodtan üthetnek minket). A harmadik gond véleményem szerint, hogy sok kisebb zavaró bug maradt a játékban a hosszadalmas tesztelés ellenére. (néha beragadhatnak tereptárgyakba, az effekték némely videokártyával hibásak). Ki is jött még a játék megjelenése előtt az első patch, de maradt benne hiba így is. Mindent összevetve a játék iszonyú

Az Amazon



Az amazonok az Iker tenger egy kis dűzsungellel borított csoportjáról származnak. Kultúrájuk eléggé elszigetelt a többi néptől, de zsoldosként igen keresett harcosok, mert nagyon hűségesek. Mesterei lehetnek a különféle távolsági fegyvereknek és a lándzsának, valamint számottevő mágikus és passzív képességekkel is rendelkeznek.

Passzív és mágia képességek: Az amazon három fő képesség-csoportja is további 3 jól elkülönülő részre bomlik. Én is így mutatom be ezeket, mivel így a legkönnyebben átlátni. A mágikus képességekhez tartozik az Inner Sight, amit már első szinten megtanulhatunk. Ezt alkalmazva a hatókörbe kerülő szörnyek világítani kezdenek, és védettségük csökken. A következő varázslat a 12. Szintű Slow Missiles, ami lelassít minden lövedéket az amazon körül, így simán kiterhelünk előlük. Egyfajta illúzió a Decoy (24. szint), ami egy amazon képét teremt, elvonva a szörnyek figyelmét és így a valódi amazon könnyedén leölheti őket. Legezősebb mágánk a Valkyre, ami egy aranypáncélos harcos idéz meg segítségül, ami kb. a nekromanta iron golemjének erejével vetekszik. A 2. csoport a képességek csoportján belül a mozgások. Mindegyik passzív, így igen jól alkalmazhatók. A Dodge (6. szint) a közelharcban segít az ütések elkerülésében, az Avoid 12. szinten

ugyan ezt teszi, de a távolsági lövedékek ellen, és végül megtanulhatjuk 24. szinten az evade-t, ami a közelharc ütések ellen hat, de futás közben. A 3. kis csoport a támadásokhoz tartozó passzív képességek. A Critical Strike (1. szint) esélyt ad, hogy a sebzésünk dupláját szenvedje el a célpont. Penetrate-el (18. Szint) növelhetjük támadásunk sikerességének esélyét. Végül a legmagasabb szintű a Pierce (30. szint), ami esélyt ad arra, hogy átlödjük célunk, és a mögötte állót is sebezjük.

Lándzsá és Dárda képességek: Ezen a csoporton belül első a közelharc támadótechnikák lándzsával. Első szinten alkalmazhatjuk a Jab-ot, amivel több gyors szúrást vihetünk be ellenfelünknek, megnövelt eséllyel de minden támadás után csökkentett sebzéssel. Impale (12. szint) technikánkkal egy hihetlenül erős szúrás hajthatunk végre, de támadásunk során fegyverünk is sérülhet. A csoport utolsó tagja a Fend (24. szint), amivel egyszerre, több körülöttünk levő ellenséget is támadhatunk megnövelt sebzéssel és eséllyel. A 2. kis csoport a villám alapú, lándzsával végrehajtott szúrások. A Power Strike-ot (6. szint) alkalmazva lándzsánk villám sebzésbonuszt kap és normál sebzése is növekszik. A 18. szintű Charged Strike-ot használva sikeres támadásor charged bolt csap ki lándzsánkból. A Lightning Strike sokak kedvence lesz, mivel megcsapott ellenfelünkből Chain Lightning csap ki, és támadásunk még villám sebzést is kap. A harmadik képességcsoport az elhajított fegyvereket látja el mindenféle jóval. Hatodik szinten mérgeosebzt adhatunk dárdánknak (Poison Javelin), ami repülés közben még egy méreg csóvát is hagy maga után. A 12. szintű varázslatunk, a Lightning bolt tulajdonképpen ugyan az, mint amit a varázslónó is alkalmaz, csak az amazonnak egy dárda is kell hozzá. Plague Javelin (18. szint) segítségével dárdánk becsapódáskor felrobban és egy mérgező felhőt hagy maga után, ami minden oda téve-

dő ellenséget sebez. A Lightning Fury-t (30. szint) alkalmazva egy erőteljes villámot hozunk létre, ami becsapódáskor további villámokat szór minden fele.

Ij és nyilpuska képességek: Tulajdonképpen az ide tartozó képességek is a varázslónó által használt varázslatokhoz hasonlítanak. Az első csoport ezen belül a hideg alapú támadások. 6. szinten megtanulható a Cold arrow, ami sebzí és lassítja a célt. Tovább fejlődve elérjük az Ice Arrow-t (18. szint), ami sebzí és már le is fagyasztja célpontunk, majd a Freezing Arrow-t (30. szint), ami becsapódáskor egy adott sugárban sebez és lefagyaszt minden ellenséget. Második csoportba a tűz alapú támadások. A Fire Arrow-al (1. szint), nyilunk tűz sebzést kap. A 12. szinten a fireball-hoz hasonló varázslatot kapunk az Exploding Arrow-t. Majd a 24. szinten elkezdhetjük fejleszteni az Immolation Arrow-t, ami tűz sebzést ad vesszönknek, és becsapódáskor felrobban egy lángoló földdarabot hagyva maga után. Harmadik csoportba a különböző koncentrálat igénylő technikák tartoznak. Első szinten megkapjuk a Magic Arrow-t, ami mágikusan hoz létre egy nyilvesszót, aminek a sebzés első szinten ugyanannyi, mint a sima vesszőé, de a képességet fejlesztve növekszik. Sok nyilvesszót lehetünk ki egyszerre a Multiple Shot (6. Szint) segítségével. Ez igen jól kombinálható a Pierce passzív képességgel. Célkövető nyilat lehetünk ki a 18. Szintben, ha megtanuljuk a Guided Arrow technikát. És végül, de nem utolsósorban egyszerre több ellenfelet is támadhatunk a Strafe (34. szint) technikával. Valamint itt van még a Valkyre (30. szint), ezzel egy kisérőt idézhetünk magunk mellé, aki a minél több hozzáadott pont hatására, egyre erősebb lesz. Alig várom, hogy elérjem ezt a szintet és ide tessems megspórolt pontjaimat és lássam edemes-e emiatt gyűjtögetni őket.

233 proci és 32 Mega Ram a single módhoz 64 Mega a multihoz.. - jól hangzik. Kár hogy egy ilyen konfigon sem igazán fut jól a játék. Aki teljesen akadámsmentes akar játszani, annak bizony el kell a 128 Mega Ram és egy 300-as Celeron legalább. A progi használ 3D kártyát is a varázslatok effektívejéhez, de fut software-es módban is, bár úgy nem annyira látványos.

Ami pedig mindenki szívfájdalma az a felbontás, ami bizony mindössze 640x480. Ez a mai világban már nem igazán számít megfelelőnek, de nem felejtjük el a fejlesztés 3 éve indult. A Battle.neten lévő chat ablak viszon 800x600-as felbontású (szívesen kicserélném a kettőt egymással).

Összegzés:

Tudom még sok minden kimaradt, de most ennyi hely állt a rendelkezésemre. Mindent összevetve, nekem nagyon bejött a progi, bár a negatívumokat se lehet elfelejteni. A grafika valóban elmarad a kor követelményeitől, a gépigény viszont nem, amit kissé túlzottnak tartok. A 4. Fejezet – a beharangozásokkal ellentétben – igencsak rövidke, talán a negyede a többinek, ami szintén elkeserített. A kapkodás és az elsieltet kiadás (bár azt az időt figyelembe véve amit vártunk rá, nem nevezhetjük elkapkodottnak) meglátszik sajnos. A beigért Klánház és Az Aréna, ahol egymás ellen harcolhatnak egyéni játékosok és klánok, mind kimaradt. Talán az állítólag karácsony környékén megjelenő küldetéslemezen pótolják a hiánycsúcsokat. Rebesgetnek valamit egy 5. Fejezetről és két új karakterről (a Bérnyilkos és a Druida) is. Én meg lennék elégedve, ha a 4. Fejezetet megnövelnék akkorrá mint ígérték, tehát körülbelül mint a többi rész együttvéve. J. Mindezekkel együtt, a hangulat, a játszhatóság iszonyúan jó és ez a lényeg. Sok embert fog hosszú időre lekötni a Diablo II, és ha a Battle.net kinövi korai gyermekbetegségeit, igazán profi online játék lesz belőle.

Brian
www.diablo2.hu
brian@diablo2.hu



Nem volt egy egyszerű szoba, még a küszöb alatt is folyik a trutyl...

jó lett! Ha a szerverek is stabilak lesznek, akkor nem lesz akadálya a hosszú, éjszakába nyúló játékoknak. Azt hiszem ez az a játék, amit érdemes megvenni, mert nagyon hosszán és változatosan képes szórakoz-

tatni minket, és úgy gondolom még egy két darabig nem lesz vetélytársa a kategóriájában.

Technikai jellemzők:

Elsősorban a program nagysága lepelt meg, ugyanis 3 CD-t foglal el. Ennek megfelelően az installálás sem arról híres, hogy nem igényel helyet. Ha csak Single módban akarsz nyomulni, elég a laza 650 Mega, de a Multiplayer játékhoz már 950 Mega szabad helyre lesz szükséged. És akkor még nem is beszéltem a teljes installról, ami mindhárom CD anyagát felteszi és 1550 Mega! A gépigény

külsín/belbecs

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

Summa summarum

A Blizzard ismét magának mondhatja az év játéka címet...?

végítélet

96%

SHOGUN: TOTAL WAR

★ Szeppekut mindenkinek!!!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Dreamtime Interactive
Kiadó: Electronic Arts
website: www.totalwar.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Nem emlékszem mikor (tíz évvel ezelőtt talán) kezdte el a Magyar Televízió vetíteni a Sógun című sorozatot. Csak azt tudom, hogy összedőltné volna számomra a világ, ha ki kellett volna hagynom belőle akár egyetlen részt is. A James Clavell könyvéből nagyszerűen megírt tv sorozattal egyébként nem csak én voltam így, hanem az országban még jó páran. Emlékszem, akkora sikere volt, hogy hosszú időn át próbálták a nézők újra levetíttetni. A nagy sikerre való tekintettel ezután megjelent könyv alakban is, azonnal megvettem kedves szüleimmel és talán az első könyvek egyike volt, amelyeknek önkaratból gyűrököttem neki (a kötelező olvasmányokra gondoltam elsősorban). Ez a sorozat volt az, amely megszerettette velem a kelet – és azon belül a Japán kultúrát. Ennek a világnak, azóta is rabja vagyok. Egyik nagy álmom, hogy egyszer eljutok a felkelő nap országába, megkóstolom az eredeti Sake-t (és persze a valóságban látom majd a japán lányokat). A stratégiai játékok igazából csak hálózati területeken kötöttek le eddig. Ezt persze nem úgy kell érteni, hogy a nagy favoritokat ki sem próbáltam. Természetesen a Westwood Command & Conquer-je vagy a Blizzard Starcraft-ja, sem hagyott hidegen. Ami viszont most ketyeg a

cd-romban az engem is meglepett, mivel nem tudtam abbahagyni és erre idáig még nem nagyon volt példa. Manapság a stratégiai játékok piacán elég nehéz megvetni az új cégeknek a lábukat. Mint eső után a gomba, úgy teremnek az újabbnál-újabb programok minden évben. Azon-



ban itt is igaz, hogy alig egy-két cég hoz be valamit korszakalkotót, amely nyomán azután sorban születnek a klón verziók. A legújabb koncepció kb. 2 évvel ezelőtt látott napvilágot, amikor elkezdtek megjelenni a 3D-s stratégiai programok, bár érdekes a nemrégiben megjelent Tiberian Sun azért még mindig tudott aratni a maga 2D-s világával. A szoftverfejlesztők között dúló harc jól példázza azokat az erőfeszítéseket, amelyek egy új ötlet kitalálásáért és megvalósításáért folynak. Az egymillió dolláros kérdés szerintem valahogy így szól: Hogyan csináljunk valamit újat, ami nemcsak megállja a helyét, de kiemel-

kedő újítást is hoz ebbe a játékközlésbe? Nos miután kifizettük az egymilliót a Dreamtime-nak, üljünk le a monitor elé, kössük fel az állunkat és tanuljuk meg a receptet néhány fejezetben.

Történelemlecke

A XVI századot joggal nevezik a legvéresebb időszaknak, amelyet ez a

kéta és a puszkapor titkát. Ezzel gyakorlatilag úgy tudták kézben tartani az országot ahogyan akarták, hiszen az a hadúr akivel szövetséget kötöttek igen nagy előnyre tett szert az új fegyverek által. (Ugyebár puszkagolyó és ágyú ellen a karddal hadakozni, meglehetősen egyenlőtlen dolog.) A "puszkapor diplomácia" által felkarolt vezetőket, képesek voltak irányításuk alá vonni, és szinte bármit el tudtak érni, meg tudtak szerezni általuk. Ezekben az években kerülünk mi is hatalomra, mint egy nemes a sok közül, hogy megpróbáljuk kicsikarni magunknak a lehető legnagyobb címet klánunk zászlaja alatt. Három játékrészből választhatunk magunknak. Az első a campaign, ahol klánvezérként módunkban áll egész Japán uralmunk alá hajtani (persze ha sikerül). A második a saját magunk által megkelt harcokat foglalja magában. Itt mi készíthetünk csapatokat, és ezeket egymásnak erőszakra tanulhatjuk ki a háborúzás mesterségét. Végül a harmadik menüpontban lehetőségünk van újrarászni Japán legnagyobb történelmi csatáit. Itt minden csapat és beállítás adott, csak azt választhatjuk meg, hogy a támadó vagy esetleg a védő fel szerepét akarjuk-e játszani.

Termelés és Adózás

A játék két, egymástól jól elkülöníthető részből áll. Az első a provinciák térképén zajlik. Ebben a részben döntetünk az igazán nagy, és csak később megtérülő dolgokról, úgy mint a nagyszabású infrastrukturális és ami talán ennél is fontosabb, a gazdasági fejlesztéseinkről. Ugyanitt van lehetőségünk a kémhálózatunk működését kiépíteni, valamint a diplomáciai tevékenységünket is itt gyakorolhatjuk. Módunkban áll megszervezni a provinciáink védelmét is. A fő cél, hogy a lehető legjobb terület felett lobogjon klánunk zászlaja. Ezzel növekedni fog a hozzáánk befolyó adó mértéke, és a katonának toborozható létszám. Ezek növekedése emeli a hűség és a befolyás mértékét is. A játék összetettségéből fakadóan, mindezekre óriási szükségünk lesz majd.

A másik nagy rész a háború kutyáit hivatalosan engedni, ebben ugyanis a csodálatosan megvalósított, 3 dimenziós térben zajló csatáinkat vívhatjuk. A játék elején (az urukat veszített Ronin-okat kivéve) kiválaszthatunk egyet a nemesi klánok közül, amelyek



Csata után jóllaknak a varjak...

csupán apróságokban térnek el egymástól: jobb adózás, kevesebb sorozási költség, nagyobb kezdőterület vagy az indulásnál nagyobb sereg stb. stb..

Az első és legfontosabb terület az adózás és a pénmozgások kontrollálása. Adót kétféleképpen szedhetünk. Egyik módja a rizstermesztés, amely minden provinciában automatikusan történik, a másik pedig, ha van fellelhető ásványi anyag, annak bányászataból lehetséges. A rizs a játék hivatalos pénzneve vagy úgy is mondhatjuk ez az a bizonyos termék, amiből építhetünk, hadsereget toborozhatunk, vásárolhatunk.

A rizstermesztésből ered talán a legnagyobb bizonytalansági tényező. Soha nem tudni, milyen lesz a termés, egyszer éppen csak hogy terem valamennyi, máskor viszont nem tudjuk elég gyorsan elkölteni, máris újra tele a zsebünk vele. Ha bizony már az indulásnál "nincsenek velünk az Istenek" és tartósan rossz a termés, akkor egyszerűbb, ha a "new game"-ra kattintunk. Hosszútávon képtelen voltam kigazdálkodni a kezdeti veszteségeket. Az alapadózás mértékénél a japán munkamorált vették alapul a programozók, mert 100%-ról indítanak. A rátánk ennél csak magasabb lehet.

Vigyázat, a mohóságunknak lázadás lehet a gyümölcse, ami akár a többi provinciánkra is átterjedve könnyen a bukásunkhoz vezet. Ilyenkor aztán nincs más választás, csak a "szepukuku" (szép az animáció). A már említett másik pénzszerzési lehetőség, a szeszélyes rizstermést hivatott ellenőrizni. Az elsősorban hegyes vidékeken előforduló ásványkincsek bányászata azért fontos, mert a rizzsel ellentétben mindig biztos bevételt forrást jelent. Azért meg kell említeni, hogy itt is előfordulhat spontán lázadás, vagy akár egy természeti katasztrófa, amely romba döntheti nemcsak bányáinkat, hanem a nagy alapossággal felépített terveinket is. Az adózás mellett (már utaltam rá) igen fontos érték, a provinciák lakóit jellemző hűség. Fontos tudni, hogy a kétféle szoros kapcsolatban áll egymással, azaz minél kedvezőbb az adóráták, annál nagyobb a nép hűsége, annál több a sorozható katona, annál biztosabb az adóbevételünk. A hűség ezen kívül katonái, és vezetői tekintélyünket is szilárdítja, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy biztos háttérrel irányíthassuk a birodalmunkat.

Az irányítás

A csapatmozgatás nagyon egyszerű, csak rákattintunk a csapatunk zászlajára aztán a nagy vagy a képernyő bal felső sarkában lévő kis térképen arra a pontra, ahová szeretnénk, hogy az egység mozogjon. A csapat zászlajára kattintva a jobb egérgombbal egy kis legördülő menü jelenik meg, ahol kiadhatjuk sorrendben a következő parancsokat:

- Állj
- Laza alakzat
- Formáció

Tipp: Az adózás mértékét mindig próbáljuk meg a lehető legoptimálisabban megszabni, így esetleg elkerülhetjük a lázadást, bár ehhez ki kell tapasztalunk az érintett provincia tűrőképességét. Nem ritka az hogy egy egyébként gazdagnak mondható, jó természettel rendelkező provincia a legkisebb emelésre is elkezd zúgólni, míg egy szegényebbet a halálba sanyargathatunk, akkor sem lázad fel. A másik tanács, hogy próbáljuk meg tekintélyünket minél magasabb szinten tartani. Honnan vehették a példát? - a megfélemlített nép hajlandó zsarnokát tisztelni.

Építészeti

Szóval, ha az adókból már csurran-csypeen, akkor nekiláthatunk a provinciáink fejlesztésének. Legelső lépé-

lem külön, mert mindenki rá fog jönni a használatukra. Egyérelmű, hogy minél fejlettebb egy provincia gazdasága, annál nagyobb az adóbevétel, és a hűség-szint is megnő. Ezeket a helyeken bátrabban feljebb vehetjük az adót, mert az ilyen területeken ritkább a morgolódás a magas terhek miatt.



Íme a kedvenc hadvezérem... És az ő kedvenc gésája

sünk a főerőd megépítése legyen, nélküle ugyanis sem az infrastruktúrát nem tudjuk fejleszteni, sem az egyéb célt szolgáló épületeket nem tudjuk felépíteni. Az építmények mindegyike külön rendekbe sorolható. Az főerőd, provinciánk központja, "fővárosa". A többféle őrtoronnyal a védelmi szerep jut, míg az ásványkincsek közelébe telepíthető bányák szerepe gazdasági jellegű. A fegyverkovács vagy a különböző kiképzőközpontok mind-mind, a hódító képességet növelik. Minél újabb és minél fejlettebb a központ, annál jobb, és többféle katona képezhető ki benne. A kezdeti sima gyalogostól a fejlettebb íjászon át a muskétásig, vagy az elitharcosokig, ahová tartozik a szamuráj, vagy a nehézlóvaság is. A gazdasági fejlesztéseket nem ecsete-

Tipp: Törekedjünk az ésszerű építkezés mellett a minél gyorsabb területfejlesztésre, mert egy jól kiépített provinciát sokkal jobban tudunk védeni, nem is beszélve a kiépítettség mértékével egyenes arányban növekvő adó és tisztelet (hűség) mértékével.

Emberismeret

Avagy a megfelelő helyre a megfelelő embert!

Íme egy felsorolás arról, hogy a játékban hogyan használhatjuk a főbb kasztokat.

A Szamuráj: Mint ismeretes a szamurájok a saját koruk legfélelmetesebb és talán legkönnyörtelenebb harcosai voltak. Életvitélük, az hogy szinte csecsemőkoruktól a dicső halálra és uruk feltétel nélküli szolgálatára nevelték őket, hihetetlennek tűnő legendákat szült... Életük addig tartott, amíg el nem vesztették a becsületüket, ami már akkor is megtörténhetett, ha véletlenül eltört a kardjuk. Ilyenkor aztán rituális öngyilkosságot követtek el,

hogy tisztességgel távozhasanak a halálba. Mérhetetlenül tisztelték a leghalásosabb, vagy legjobban gyűlölt ellenfeleiket is (!!!), mert becsületkedük erre tanította őket. Nem egyszerű katonák, hanem valóságos harcművészek voltak a saját korukban, olyanok, akikhez hozzáértő a kardjuk. Sokszor mondták, hogy a szamuráj kardjába idővel átcsúll lelkének egy darabja is. Ha éppen nem harcoltak, csodálatos rím nélkül verseket (haiku) írtak, amelyek még ennyi év távlatából is fennmaradtak, de nem volt ritka az a szamuráj sem, aki hosszú idő alatt kiérdemelte, hogy vezéri rangra emeljék, és ezzel egy kisebb tartomány (akár egy város, falu) tejhatalmú ura válhatott belőle.

A játékban nagyon fontos megjegyezni az értékrendet. Egy szamuráj legalább tíz sima katonával ér fel, mind harci ereje és tapasztalata egyaránt. A szamurájok sohasem



A muskétások kicsit sok időt töltenek a töltéssel

futamodnak meg a harcokban. Ezzel szemben az egyszerű katonák bizony hamar talpukra kötik az útlapot, ha forrósodni kezd a talaj. A harcok természetesen növelik a harci tapasztalatot, ezért ajánlatos vigyázni a veterán szamurájainkra. A sorozásnál láthatjuk, ha a tartományban a többitől eltérő, jobb kiképzőközpont van, vagy például híres harci dinasztiából származnak, esetleg jobbinőségű fegyverekkel látták el a "kopasz kadetokat". Ezekkel további tapasztalati pontokra tehetünk szert.

Tipp: Érdemes a jobb képességű katonáinkat (amelyek nem feltétlenül csak szamurájok lehetnek) úgy csapatba rendezni, hogy keményebb támadásnál a lehető legtöbb elit, vagy veterán harcost külön is tudjuk moz-

gósítani, akik így szinte legyőzhetetlen haderőt jelenthetnek a kezünkben. Gésák: A Japán társadalom talán legimpozánsabb személyiségei a mai napig. Alapjában magas szinten szórakoztató, társalkodónak nevelték őket, de nem állt tőlük messze az irodalom-, a vers- és a zenetudomány művelése sem. A samurájokhoz hasonlóan, kicsi gyermekkoruktól erre az életvitelre készítették fel őket. Sajnálatos módon az Európai világ-szemlélet jó ideig egyfajta kéjné szerepére skatulyázta be őket. Igazság szerint azonban a testi örömszerzés, csak egy volt azok közül a dolgok közül, amelyekre kiképezték őket. Talán a legfontosabb képességeik közé tartozott a diszkrét információszerzés, mert ugyebár a kedves vendég nyelve gyorsabban pörgött néhány kupica sake után. Nem utolsósorban akár orvgyilkosságot is elkövetelhetett velük uruk és parancsolójuk. Amikor a szórakoztatott úr kábult pihenőre szenderült, akkor nyissz.... A játékban hasonlóan tudjuk őket hasznosítani. A felsoroltak alapján elsősorban egyfajta nem hivatalos kémtevékenységet tudunk végezteni velük.

Nindzsák: Nem valószínű, hogy van köztünk olyan ember, aki ne ismerné a nindzsákat. Körülbelül ezer Japán és Amerikai film készült ezeknek a fekete lovagoknak az életéről, de még ma is igen kedvelt téma ezeknek a több száz éve élt harcosoknak, a filmekben történő szerepeltetése. A nindzsák kíméletlen bérgyilkosok voltak, akiket megfelelő pénzmennyiség

béka feneké alá fog esni. Ha így támadjuk meg sokkal könnyebb lesz majd őket elintézni, de az sem ritka, hogy alig kezdődött meg a csata és az ellenfél feladja a harcot.

Kémek és diplomaták: Természetes dolog, hogy amíg sikerül megerősöd-nünk, addig az ellenség sem fog tétlenül ülni a babéraján. Mire elérünk egy távolabbi ellenséges tartományt (tucatnyi csata után) addigra az ellenfél is igencsak megerősíti majd a seregét, és előfordulhat az is, hogy néhány szövetségesre is szert tesz majd. Ez általában úgy megy, hogy a kisebb tartományok ellenséges vezetői inkább szövetséget ajánlanak fel az erősebb hadúrnak, attól való féltelműben nehogy támadás érje őket. Ilyenkor megoszlik a haderő, mert ha támadás éri a tartományt, akkor a szövetségesnek illik segíteni a bajban lévőnek. Nekünk is segítenünk kell a

A játék elején még nagyobb az esély rá, hogy elfogadják a szövetséget. Kémünk mindig legyen bevetésre készen minden tartományban, mert sohasem tudhatjuk mikor lesz rá szükségünk.

Hadvezérek: Nagyon fontos a seregeinket irányító hadvezérek becsületének és tisztületének mértéke. Egy jó hadvezér parancsnoksága alatt a harcosok százszor elszántabban harcolnak. A tisztület mértéke a folyamatos harcok során növekvő tapasztalattal egyenes arányban nő. Vigyázzunk,

melyik klánt választottuk. Indulásnál kaphatunk néhány speciális egységet is. Használatukra bővebben kitérek majd a harcreszben.

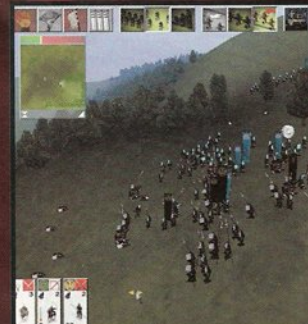
Papok és Harcművészek: Külön megemlítem még a harcos papok rendjét, akik mint érdekesség szere-



Ennek így kellett lennie – legalábbis a történelemkönyvek szerint



Ezen a saktáblán dől el a birodalom sorsa...



Na most ki van kívül?

leszurkolásáért cserében olyan feladatokra békelték fel, amely a dicső samurájok számára már gondolatban is felérték egy seppukuvál. Klánokba tömörülve éltek, és jó néhányan oly mértékben titkolták kilétüket, hogy senki, még a megbízó sem láthatta őket. Ha véletlenül elrontották a feladatot, akkor sem kerültek élve az ellenség kezébe, mert legtöbbször azonnal megölte magát de az sem volt ritka, hogy felrobbantotta az egész kóceráját magával együtt. Természetesen a játékban is ezeket a képességeiket fogjuk kamatoztatni. Ha valaki velünk megyünk a bajunk, legyen Japán vagy Portugál, "megajándékozhatjuk" őket egy nindzsával.

Tipp: Próbáljuk meg a nindzsáinkkal elintéztetni az ellenfél Daimyóját (hadúrát), így az ellenfél lelkesedése a

szövetségeseinkben, és ilyenkor nem ritka az ellenszolgálatás sem. Ha bajba kerülünk, előfordul, hogy megjeljenek a szövetséges csapatok és így nagyobb az esély a győzelemre. Ez aztán fordítva is elsülhet, mert ha egy erős tartománytól szeretnénk szövetséget kapni, az is elutasíthat minket, vagy válasz helyett egyszerűen meg is támadhat. A diplomaták segítségével próbálhatunk meg szövetséget kötni, vagy ha háború van, akkor esetleg békét, bár erre kevés az esély amennyiben elég erős az ellenséges hadúr. A kémek a gésák mellett a valódi beszívárgás nagymesterei. Az információszerzés mellett legjobb tulajdonságuk viszont az, hogy képesek kiszűrni a köztünk járkáló ellenséges kollégákat, és esetenként ki is nyuvasztják őket.

Tipp: Amíg gyengécskék vagyunk, inkább kössünk szövetséget az erősebb ellenfelekkel, mert így másfelé nyugodtan terjeszkedhetünk, miközben a hátunk mögött biztos terep van.

mert ha a harc közben elesik a vezér, a harci morál bizony zuhanni fog. Nem volt ritka, hogy a túlerő miatt majdnem megnyert csatát, pont a hadvezér halála miatt vesztettem el.

Harci egységek: A játékban fellelhető még jó néhány más harci egység, mint Pl.: samuráj íjász, lovas íjászok, nehézlóvaság, muskétások, lándzsások. Ezek közül néhány már alaplóból megvan, attól függően, hogy

pelnek a játékban. Buddha nép lévén a szerzetesek mindenhol jelen voltak (vannak) Japánban. A programban meglehetősen borsos az áruk, de valamennyire felviszik a harcosaink morálját, ezért nem árt egy-két csapatot magunkkal vinni belőlük. Harci képességeik is elég jók, de a samurájokét így sem éri el.

Stratégia és Harcművészet

A játék legszebb, és legizgalmasabb része maga a gyönyörű környezetben játszódó 3D-s harc. Az első lépésben módunkban áll eldönteni, hogy az időjárás amiben vagyunk megfelel-e a harchoz. Ennek jelentőségére még a későbbiekben bővebben kitérek. Aztán választhatunk, hogyan szeretnénk lefolytatni a csatát. Lehetőségünk van arra, hogy rögtön feladjuk azt, (obi) vagy a géppel játszassuk le, na és persze hogy mi irányítsuk a csapatainkat. A játék egyik elengedhetetlenül fontos része, a csapataink stratégiai elhelyezése a harcmezőn. A csata kezdetekor mindig alapkiállításban kapjuk meg a csapatainkat, ezért nem árt, ha kellően odafigyelünk az ésszerű (a harc fajtájához illő) csapatbeállításra. A gyalogos samurájain-

kat vagy a lándzsásokat érdemesebb különválasztani a regimentünktől, mert az ellenfél íjászai általában ezeket kezdik majd sorozni legelőször. Természetesen az első sorokba a muskétásokat érdemes tenni, míg mögöttük általában a lovas- és gyalogíjászok sorakoztatása a legcélszerűbb. Amíg a muskétások leadnak egy sortüzet, addig az íjászok úgy-ahogy tudják őket fedezni, de vigyázzunk, mert a muskétások nagyon lassan töltnek újra. A lovasságot és a nehézlövasságot megint csak célszerű kivinni a bolyból, és inkább oldalba érdemes támadni vele az ellenfél íjászait.

Néhány tipp a harchoz

Ha például egy várat támadunk, akkor készüljünk rá fel, hogy a roham alatt, az ellenfél bőszen fog nyilazni. Próbáljunk meg minél távolabb maradni, így megóvva seregünket a nyilazpórtól.

Általában a várak egy dombtetőn, vagy magaslaton vannak elhelyezve. Eppen ezért ha szemből támadunk, mert a várból az ellenfél íjászai könnyűszerrel megápríthatnak minket.

Ha a küzdelem szabad terepen folyik, a nehézlövassággal és a számurájainkkal, kerüljük meg az ellenfelet úgy, hogy lőtávolon kívül maradunk. Ezután rájuk vonva a figyelmet, egy kisebb csapatall előretörhetünk, miközben hátulról a lovassággal és a számurájakkal elvégeztetjük a nehezét. Ha szerencsénk van, akkor a kisebb szemből támadó csapatot fogják lőni az íjászok, míg hátulról mi apríthatjuk őket.

Ha van szerencsénk hozzá, és felfedezzük a közelünkben az ellenfél seregének parancsnokát (ezt a katonát mindig a feje felett lévő külön

szimbólum jelzi Pl.: lótsz, sárkány, jing-jang) akkor célszerű azonnal a nyakára küldeni a lehető legtöbb kéznél lévő embert.

Az íjászaink közelharcban semmit sem érnek ezért mindig tartsuk távol őket a nagy csetepatétől. Az ellenfél ennek ellenére gyakorta fogja majd őket rohamozni.

A muskétásokat próbáljuk a legutolsó pillanatilag az első sorban tartani, mert így a leghatékonyabbak. Legalább ketőt vagy három csapatot vigyünk belőlük, mert amíg újratöltnek addig jóformán semmit sem tudnak tenni. Vigyázzunk, hogy ha az ellenfelet nyilazzuk vagy lövöljük, akkor ne nagyon zavarjuk be közéjük a sajátjainkat, mert a nyilvessző és a puskagolyó nem válogat (ez érthető J). Ha minket támadnak, akkor ne mozduljunk a helyünkről. Hagy jöjjön csak az ellenség közelebb, mert addig is legalább ifrad.



Amikor a kurzort egy csapatunk zászlajára helyezzük, a megjelenő szövegmezőben kiírásra kerülő értékek között szerepel a létszám, a csapat fajtája valamint annak pillanatnyi kedélyállapota is. Ezek az állapotjelzők mindig tájékoztatnak minket arról, hogy csapatunk éppen milyen hangulatban leledzik. Mint már említettem nagyon fontos az, hogy parancsnokunknak milyen hírneve van a katonák vagy éppen a nép között. Meg fogjuk látni, ha a hadvezérünk elég hírhedt, akkor az állapotjelzők számunkra igen kedvező dolgokat

jelentenek majd meg, úgy mint: könnyörtelenül harcol, sosem adja fel, könnyedén győzedelmeskedik stb.. Ezek az állapotjelzők hivatottak jelezni az embereink fáradtság fokát is. Azonban ne nagyon fúttassuk a gyalogos csapatainkat, mert minél fáradtabbak annál jobban szeretnek elszkolni is. Már említettem a provinciák hírességi



tényezőjét. Ez a csapatkiképzésnél igen jelentős lesz majd, tehát ha egy terület híres mondjuk a nindzsaklánjairól, akkor oda lehetőleg ne lovas kiképzőközpontot telepítsünk!

Végezetül a harcoknál még megemlíteném a nehézségi fokozatot is. Az ellenfeleink már közepes szinten is piszkosul meg tudják izzasztani az embert, ezért aki ennél nehezebb rátát választ, annak ajánlom, hogy a "custom battles" menüpont alatt található részben gyakoroljon egy kicsit mielőtt nekivág a klánháborús részeknek.

Meteorológia

Fontos az időjárás kérdése is. Ha például nagy köd van, akkor az íjászok használata egyenlő a nullával. Az esős időben pedig nem nagyon kell a muskétásainknak puffogatni. A hó eszméletlenül le tudja lassítani a gyalogos csapatainkat, de még a lovasságot is kifárasztja. Itt mondom el tehát, hogy a játékban korántsem mindegy milyen az idő. Van úgy, hogy a türelem rózsát terem alapon leszáll a köd, vagy éppen elered egy jó kis zápor és az ellenfelünk (vagy a saját) csapatunk egy része máris használhatatlanná válik. Tudnunk kell, hogy a Shogun az első játék, ahol az időjárás stratégiai jelentőséggel bír, és nem csak a grafika szebbé tételét szolgálja.

Dilemma

A játékban egyetlen dilemma lehet fel, bár ennek nem láttam nagy jelentőségét. A Portugálok mint azt már leírtam jelentős haditechnikát adnak majd a kezünkbe, de ezért a keresztény hit felvételével kell fizetnünk. A Buddhaista beállítottságú népünk viszont ezt nem nagyon fogja majd pontoszni, és mi búcsút mondhatunk onnantól a harcművész papjaink mellett még néhány apróságnak. Cserébe igaz megkapjuk a muskétá-

kat, így nem nagyon értem mi a poén ebben. Mindenesre, ha akarjuk visszautasíthatjuk a dolgot, és így kétféleképpen is végigjászhatjuk a történetet. Más jelentőségét én nem fedeztem fel a dolognak, ezért csak érdekességképpen említettem meg. A nép zúgolódását elég jól csitíthatjuk egyébként az adócsökkentéssel, de a lázadás így sem kizárt.

Mind a gyönyörű zene, mind a grafika magáért beszél. Jó ideje nem láttam már ilyen programot, amely ennyire rabul ejtjen az embert. A stratégiai térképen való bábupakolgatás először unalmasnak tűnhet, de az első csata után már egyszerűen

lehetetlen abbahagyni a játékot. Mégis a program igazi varázsa, annak páratlan hangulatában rejlik. Hihetetlen, hány katonát képes a program elénk varázsolni.

Volt olyan küzdelem, ahol legalább HÁROMEZER! katonát volt egyszerre a térképen, és a játék mégis tökéletesen futott. Felesleges lenne sorolnom azokat a tényezőket, amelyek közrejátszanak abban, hogy a Shogun-t ne lehessen abbahagyni.

Legyen elég annyi, hogy játék közben úgy éreztem magam, mintha ott állnék a csatamezőn a katonáim élén, miközben a völgyben visszhangzó muskéták hangját hallgatom.

A stratégiai műfajon belül a Shogun teljesen újnak, és úttörőnek számít, ami nem kis szó manapság egy olyan világban, ahol ekkora a konkurencia. Aki szereti a stratégiai játékokat, feltétlenül próbálja ki a Shogun-t, mert máskülönben hatalmas élménytől fosztja meg magát. Bátran állítom, hogy a Dreamtime remekműve, felállhat a dobogó legfelső fokára. Legalábbis addig, amíg újabb vagy jobb nem születik ebben a műfajban.

Uriel

külcsein/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ██████████
 JÁTSZHATÓSÁG ██████████
 SZAVATOSSÁG ██████████
 ZENEBONA ██████████

summa summarum

Nagyszerű stratégia a kelet misztikus világából

végítélet

98%

SOULBRINGER

★ Az 1600 éves átok újjáéled...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Infogrames
 Kiadó: Infogrames
 website: www.infogrames.com
 Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-III 400, 128MB RAM
 3D gyorsító: Direct3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Még a 80-as években jártunk amikor az Origin cég kiadta az Ultima című szerepjátékát, ami jelentősen hozzá járult a cég gyors sikeréhez. Az Ultima volt az első olyan szerepjáték, amelyben nem az volt elsősorban a lényeg, hogy ki mennyi szörnyet tud elagyabugyalni, hanem a töménytelen háttérinformáció a világ történelméről, és az aktuális feladatról képezték a játék gerincét. Minden helységnek, és az ott élőeknek meg volt a történelemben elfoglalt helye, és szerepe. Mindezekről rengeteget tudhattunk meg. Persze nem lett volna olyan nagy dolog, ha ezek a múltbéli legendák nem köszöntek volna vissza később a játék során. Például sok információt megtudhattunk a könyvtárban egy többszáz éve meghalt mágusról, akinek a legenda szerint volt egy féldémon gyermeke, és ha valóban utána néztünk a legendának, kideríthettük, hogy igaz, mivel találkozhattunk a gyermekkel. Ezek az apró kis dolgok

kín tiszta esszenciájaként emlegetett gonosz entitás, óriási tervet forgatott fejében. Mivel végtelen léte kezdete óta határtalan éhség kinozta, amit csak halandók lelkével tudott csillapítani, elhatározta, hogy az őt imádó emberek és a melléjük adott démoni horda a Raas segítségével, egyszerre felfalja az egész világ lelkét. Tervébe csak egyetlen apró hiba csúszott: nem számolt a Rathennai boszorkány-mesterekkel akik bölcs és kutató elmék lévén hamar rájöttek Skorn készülő lélek holocaust törekvéseire. Az is az emberek oldalára billentette ki a mérleg nyelvét, hogy a boszorkánymesterek közül volt egy férfi, aki elérte azt a tökéletes állapotot, amikor a mágus tisztában van a világegyetemet mozgató összes

vén habognak a föld mélyében kóborló Raas-okról. Elhagyott templomok, és épületek találhatók mindenütt, ahol már csak a kóbor árnyak, és a gonosz mágia szelleme kísért. Egyszóval minden arra mutat, hogy Rathenna világa még nem jutott túl a nehezén, még sok szenvedés várja az ott lakókat amíg végre eljön a béke és a nyugalom. Ebben a helyzetbe csöppenünk bele egy fiatal ember képében aki apja halálhírért viszi el Madrigal-ban lakó nagybátyjának. Amikor meglátjuk a kalandokba, nézzük meg a játék kezelését.

Vérszomjasok előnyben

Az options menüben, csak egy érdekes dolog található, és ez nem más, mint a dore opció. Ha beállítjuk akkor

Hősünk nem képes végtelen mennyiségű tárgyat a hátán elcipelni, ezért ami felesleges, azt nyugodtan adjuk el. Ebben a menüben tudjuk felagatni a jobbnál jobb páncélokat, sisakokat és egyéb felszerelési tárgyakat is. Persze mielőtt vadul felhúznánk egy varázsgyűrűt, először azonosítsuk a polgármesterrel! Végeztél pedig, itt nézhetjük meg a karakterlapot, amin nyomon követhetjük az ifjú hős fejlődését ill. szintlépését. Amikor aztán szól a gép, hogy szintet léptünk akkor gyorsan lépünk be, hogy szétoszthassuk a szintenkénti 12 pontot. Amire mindenképp rakjunk az az erő és a mana ill. jó ha az egészséget is fejlesztjük, mivel ettől nő az életenergiája a karakternek. Persze azért a gyorsaság és a harc képzettségeket se hanyagoljuk, mert hiába vagyunk erősek, ha olyan lassúak vagyunk, mint egy teknősbéka... A backpack menüből kilépve már csak két dolgot kell megneveznünk: a varázslat és a csata opciót. Szerencsére mind a kettő gyermekien egyszerű, hiszen csak rá kell bökünk az egérrrel a varázslatra, és máris végrehajtja a hősünk. Harcban ugyanez a dologunk, csak előtte ciceeljünk az ellenfélre, majd ha szembéáll vele a fickó, akkor nyomogassuk folyamatosan a fegyver alatt megjelenő parancsot. Ezek a parancsok nem lényegesek, csak az adott fegyverrel végrehajtható manővert nevesítik meg. Például: ki gondolta volna, hogy a bunkóval suhogtatni lehet? Ugye mondtam, hogy nem bonyolult? Most pedig, hogy mindent tudunk amit egy ifjú kalandozóknak tudnia kell, induljunk el és derítsük ki, hogy mi is bűzik Rathenna-ban?



A főhőst a révész fogadja



„Ki fizeti a révészt?”

titokkal, és biztos kézzel tudja használni a mágiát. Ezt a férfit úgy hívták, hogy Harbringer. Ő volt az aki szembe szállt Skorn-al, és a gonosz hordájával, és miután legyőzte Skorn-t,

a csatákban jelentős mennyiségű vér és bál lesz a jutalmunk. Persze aki mazochista és szereti önmagát cenzúrázni, az átállíthatja és nem fog egy csepp nedű sem folyni sem belőlünk sem az ellenfélből. A backpack menü lesz az, amit a legtöbbször használni fogunk, hiszen minden tárgy ide kerül, amit felvesszünk és innen is kell kijelölni őket, ha használni szeretnénk.

tették hitelessé, élővé a világot és a játékos annyira beleélhette magát, hogy a játék végén alig tudta elhinni, hogy az élet nem folyik tovább az Ultima világán a The End felirat után. Sajnos manapság nem nagy divat ilyen részletes és bonyult programot készíteni, hiszen rengeteg munka kitalálni egy képzeletbeli világ teljes, és átfogó hitvilágát ill. történelmét. Az Infogrames is már régóta ígérgette a Soulbringer-t, mire végre megjelent, minden fanatikus szerepjátékos legnagyobb örömeire!

Vissza a múltba

Rathenna világa 1600 évvel ezelőtt, majdnem teljes sötétségbe és szenvedésbe borult. Skorn a sötétség és a

nyomtalannal eltűnt. Mára ez a történet már csak halvány legenda csupán, és senki sem emlékszik a teljes igazságra, arra hogy hogyan sikerült Harbringernek elpusztítani a gonoszt. Mégis, az ilyen horderejű dolgok nem tűnnek el nyomtalannal az idők kódében, ugyan az emberek nem, de Rathenna földje magán hordja a régmúlt nagy csatáinak emlékeit. A vándor rendszeren találkozhat a misztikus, Hex-eknek nevezett varázsserejű monolitokkal, amikbe a legenda szerint maga Harbringer helyezte bele a tiszta esszenciális mágiát és a lelke egy darabját. A bányászok akik túl mélyre merészkednek, sosem térnek vissza, vagy aki mégis azok ép eszűket veszti

Üdvözöljük Madrigalban

A populáció: egyre fogy...
 Sötét és baljóslatú az éjszaka, amelyen megérkezünk Madrigál partjaira, a révész segítségével, ráadásul egyetlen szél és hóhár tetézi a komor hangulatot. A révész bejelöli a térké-



pünkön a fogadó, ill. a nagybátyánk házához vezető utat, majd megkér minket egy kis szivességre. Elmondása szerint, mostanában nagyon sok rabló van a környéken. Van egy aki a háza, a Madrigál közötti úton, ahonnan nem mer kijönni, mert fél, hogy megölik. Miénk a megiszteltetés, hogy elpáholjuk a rablót, és ezért cserébe egy kis meglepetést ígér. Ne is habozunk, indulunk el felfelé az úton, és hamarosan találkozunk is a fa mögött rejtőzködő rablóval, aki fajtája legszorgalmasabbja lehet, mivel még a tomboló vihar sem akadályozza meg, hogy egész éjszaka zsákmányra lessen. Kapjuk elő a törököt és intézzük el a zsványt, majd menjünk vissza a révész házához, és a tőle kapott kulccsal nyissuk ki az ajtót. Beszéljünk az öreggel, és jutalmul kapunk egy varázsejlet, amire majd később lesz csak szükségünk. Most hogy segítettünk megoldani az idős révész gondját, menjük vissza az útra, és induljunk felfelé a Madrigálba. Ahogy beérünk a kapun, rögtön kedves



Az öreg bamba tagja

fogadtásban lesz részünk: egy Barthelago nevezetű ember személyében, aki nem egyszerűséggel csak koldusnak titulál minket, és úgy is beszél velünk. Ne törjön meg minket a szíveslátás, inkább menjünk a fogadóba, abban a reményben, hogy ott majd kedvesebb emberek várnak. Sajnos a fogadóban sem fogadnak minket kitörő örömmel, hiszen balszerencsénkre azonnal lincs hangulatba kerülnek az ott tartózkodó emberek. Csak nagyon nehezen tudjuk kimagyarázni, hogy ne üssenek agyon, hiszen senkinek sem akarunk ártani. Amikor pedig megemlítjük, hogy nagybátyánkat keressük, akkor lenyugszanak végre a kedélyek, és meg is hallgathatjuk a véleményüket. Szerintük az öreg dilis, és állandóan arról hablatyol, hogy szellemekkel és tündérékkel szokott társalogni. A kocsmában jelenlévők közül a

boltos, és Chant, a vándor a legszimpatikusabb, és a legsegítőkészebb, de sajnos itt iszogát Barthelago is aki megjegyzi, hogy ha mégis dolgozni akarnánk, mivel ő alkímista. Miután megmelegedtünk a kandalló fényénél, és egy kis bor társaságában fiórtöltünk a csinos pincérnővel, induljunk el nagybátyánkhoz. A hozzá vezető úton találkozhatunk még egy-két banditával, de inkább ne hőködjünk, mert jóval erősebbek az általunk lecsapott fickónál. Ha követjük egyenesen az utat, akkor hamarosan rá is találunk arra a házra, amelyet kerestünk. Nagybátyánk, aki valóban úgy néz ki mint egy komplett idióta, azzal fogad, hogy tudta, hogy meg fogunk érkezni, és már

várt minket. Ezen a kijelentésen akár mosolyoghatnánk is, de nagybátyánk hamar bebizonyítja, hogy nem is olyan dilis, mint amilyennek látszik. Az öreg elmeséli nekünk, hogy a közeli toronyból már régóta beszélgetnek hozzá a szellemek, és sok mindent megtanult a mágiáról, amit nekünk akar tovább adni. Bizonyítéknak ott van a varázskönyv, amit ha kinyitunk, rögtön öt varázslat birtokába kerülünk. Lefekvés előtt pedig, még ad nekünk a nagybátyó egy kis feladatot, hogy gyűjtünk neki össze kétszáz aranyat, és akkor tovább oktat. Furcsa arckifejezésünket látva hozzátesszi, hogy majd megértjük, hogy miért kell ez a pénz a továbbtanuláshoz. Mindezeket megemésztve, térjünk nyugovóra! Másnap reggel kezdjük azzal a napot, hogy bejárjuk a várost ismerkedésképpen, és ha már arra járunk, nézzünk be a



Na, itt sem tudunk megmelegedni...

patikába, és beszéljünk Barthelago-val. Kérdezzük meg a munkáról, ami gyógyó növények begyűjtése lesz, és vállalkozunk el. Tegyük ugyanígy minden embernél, és vállalkozunk el minden munkát. Gyógyó növényt szinte mindenhol lehet találni, a jósnó által kívánt madártojást pedig, az Eastern moor-nál találhatjuk meg. A kovács fémeket kér tőlünk, amit az Eastern moor-i gyémántbányában találhatunk. A polgármester régi iratokat akar, aminek első darabját a jósnó adja oda nekünk. A koc-

többi rablót is, és örömmel figyelhetjük, ahogy szintjeink száma egyre nő. Ha már olyan 4-5 szint körül járunk, akkor ideje utána nézni a nagybátyánk háza közelében elhelyezkedő barlangnak. A ránk rontó pókot akár egy törrel is elintézhethetjük, de sokkal hatásosabb, ha karddal szabdaljuk szét öklémet. A csontvázak ellen persze nem árt, ha beszerzünk egy buzogányt, hiszen a kard nem érne semmit. Ha ezekkel az élőhollakkal csatázunk, nem árt, ha előtte magunkra varázsolunk



Elsöként Barthelago üdvözlő

másos egy csomag elszállításával bíz meg bennünket, de erről később. A legfontosabb küldetést Elic adja a polgármester. Először is meg kell ölnünk a banditák vezérét, és ki kell szabadítanunk az eltűnt embereket. Ezért a két feladatot száz-száz arany úti markunkat. Ha megkaptuk a feladatokat, menjünk, és kezdjük el módszeresen irtani a banditákat, de mivel még nem vagyunk valami erősek, ezért egyelőre csak azokat öljük meg, amelyeket egyedül máskálnak. Amikor pedig elég pénzünk van már, vegyünk egy dárdat a kovácsnál. A bátrabbak, a dárdat megpróbálhatják elvenni a csontvázától is a barlangban. A dárda az egyik legjobban használható fegyver, a banditák ellen pedig egyenesen kiváló! Arra persze azért vigyázzunk, hogy ne tegyük tönkre a fegyverünket, mivel a sok csatától romlik a fegyver minősége! Ha már a fegyver státusa poor-ban van, akkor vigyük el a kovácshoz, aki egy kevéske pénzért, cserébe kijavítja. A dárda segítségével mostmár bátran elintézhethetjük a

egy minor shield varázslatot, mert ezzel elkerüljük a sebzések nagy részét. Az első keresztútánál menjünk felfelé, és csapkodjunk le az itt posztoló két csontit, de vigyázzunk a közelben lévő darazsakra, mert villámgyorsan agyoncsípnek! Tovább haladva egy hatalmas

épitményt látunk meg, aminek a lépcsőjét egy óriási sárkányemléma díszíti. Itt eszünkbe jut nagybátyánk meséje, ami egy hatalmas sárkányról szól, aki amióta világ a világ, mélyen alszik. És miközben alszik ez az ősi lény, álmodik, de nem egyszerű kis álmot, hanem Rathenna világát álmodja meg! Menjünk be az épületbe és reménykedjünk, hogy egyhamar nem fog felébredni a sárkány! Hosszú folyamatosan találjuk magunkat, és ha jobbra megyünk, találkozhatunk a kriptá örével. Őt nagyon nehéz legyőzni, de meglephetjük azt, hogy amikor kevés az energiánk, akkor kirohanunk! Gyorsan visszamegyünk tovább csépelni a gonosz teremtményt. Szerencsére neki nincs annyi esze, hogy felgyógyítsa magát két harc között....

Miután megöltük a kriptaszökevényt, neki is láthatunk a szentély kifosztásának. Szedjük össze mindent, majd az elhullott ellenfelünk által elejtett kulccsal, nyissuk ki a szarkofággal szemben elhelyezkedő ajtót, amin

keresztül kijuthatunk a nagybátyánk házához vezető útra. Adjunk el minden felesleges cuccot, illetve azonosítsuk be a talált varázstárgyakat, és menjünk vissza a barlangba. Az első keresztzodésnél balra menjünk, és a ránkérőntő csontváz eleminálása után menjünk ki az eastern moors-ba vezető

mi jót nem jelent, mivel ez a hírdet orgyilkos céh színjója. Ez a céh olyan rettegett, hogy még sutogni sem mernek róla a népek, ami érthető, hiszen ezek az orgyilkosok nem egyszerű emberek! Állítólag leparkáltak a Raas-at és hatalmas mágia birtokosai is egyben. Ezek az embe-

hátborzongató démoni hangján, hogy az árulásat megbüntetik, és újra eltűnnek, de ezúttal magukkal viszik Jake-t is. Hogy mi se unatkozzunk, itt hagyunk nekünk egy emberüket. Készüljünk fel egy kemény csatára, és a dárda segítségével küldjük a pokolba az orgyilkost. Utána pedig induljunk felderíteni, és átkutatni a házalt! Két érdekes dologt találunk: egy grimoire-t és a demonic papers II-t, amit eladhatunk majd Elicr-nek. Menjünk az easter moors-ba, és keressük meg azt a farmot, ahol a gyémántbánya nyílik. Beszéljünk a kislánnyal, aki elmondja, hogy a szüleit a bányában dolgoztatják a gonosz "bácsik". Menjünk a bányába, és mentjük meg a szerencsétleneket a gonosz céh mesterkedéseitől! Csapkodjunk le az itt őgylegő zsványokat, a kő gölemeket pedig kerüljük el, mert sem fegyverrel, sem pedig mágiával nem lehet legyőzni őket. Viszont az easter moors-ba, és az útjukba csajjuk őket, akkor

fejezik ki hálájukat nekünk, sőt még egy kulcsot is kapunk tőlük, amit a Ravenscar-ba vezető útonkon használhatunk majd fel. Most hogy ezt a kisváros megmentettük, ideje Ravenscar-ba mennünk, és megkeresni a céhet, és az Árnyak templomát. Am ez az utat nem jegezték le a legendák, ezért nektek kell kiderítenetek, hogy hogyan is folytatódik a történet, és hogy vajon előkerül-e Harbringer, hogy megmentsse a világot!

Stayin' alive

A Soulbringerben az egyik, talán legnehezebb feladat az, hogy hogyan maradjunk életben főhősünkkel. Ezt hamar észre fogjátok venni, ha csak úgy végig akartok menni a játék első részén a leírás segítségével. Mert kellő szintlépés, és erőnlét híján, bizony még az első béna rabló is simán lecsap minket, és mi lesz később, amikor majd három-négyen is támadnak majd ránk... A Stonekeep

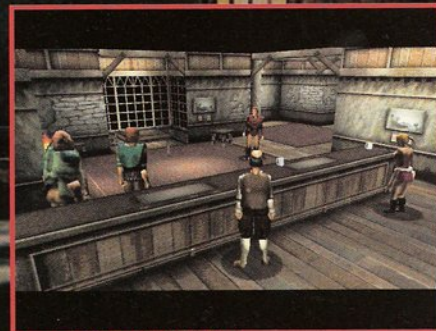


Végre egy vendéglátóipari egység...

kijáraton. Járjuk körbe a mezőket, és szedjük fel a növényeket, és az ást. Utána pedig menjünk Jake farmjára, akinek már régóta nálunk van a csomagja, ideje odaadni neki! Mikor bekopogunk az ajtón, meg is halljuk Jake hangját de meglepő módon nem az ajtó, hanem a hátunk mögül. Egy számszerűtől lóbal a kezében és nagyon idegesen megkérdi tőlünk, hogy mit is keresünk itt nála és a válaszra, hogy csomagot hoztunk neki, beljebb tessékel. Be is vezet minket a házába, ahol körülnézve láthatjuk, hogy Jake-et igencsak érdekelték a régi idők tárgyi emlékei, mert teli van vele az összes szoba. A könyvtárban ismét megkér minket, hogy pontosan mondjuk el, hogy miért is jöttünk, de mielőtt elmondanánk, nyugodtan kérdezzük meg a démonokról és a guild-ról is. Ugyanis Jake nem tudja azt, hogy mi nagyon okosan megmutattuk Melissa-nak, a varázslónőnek és Chant-nak a ládát, mivel nagyon piszkálta a kíváncsiságunkat a rajta látható jel. A két keresztbe fektetett kard jelentése sem-

rek azok, akik elvegyülnék az egyszerű emberek között, és minden gyanúságot azonnal jelentenek a céhmestereknek. Ezen el is gondolkodhatunk, amikor Barthelago a ládára vellett gyors pillantás után elkezdi minket nyagurazni, és rendkívül nyájasan viselkedni velünk.... Jake persze nem sok információt ad, és mikor újra a ládára terelődik a szó, megkér minket, hogy nyissuk ki mivel ő nem meri kinyitni az ilyen gyanús eredetű csomagokat.

Mi rendes segítőkész hősökhöz méltóan ki is nyitjuk a ládát, amikor hátborzongató események közepette megismerkedhetünk a céh nagyon is hatásos módszereivel. Ahogy a láda kinyílik, egy vértől csöpögő levágott fej lebeg ki belőle, és síri hangon közli Jake-el, hogy a céh tud arról, hogy elárulta őket, és a büntetés nem marad ell Jake félholt lesz halott fia látványától, de amikor a semmiből megjelennek a céh emberei egy csuklyás lényvel, akkor esik csak igazán pánikba. A csuklyás is elmondja,

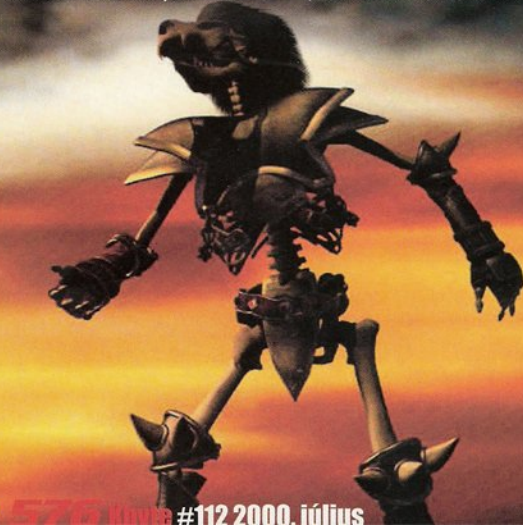


Figyelem! A hőglyel fölrlőlni is lehet!

megszabadulhatunk tőlük. A bányában dolgozó embereket láthatóan valamilyen mágiával befolyásolják, mivel mondani is csak annyit tudnak, hogy "dolgozni-dolgozni".... Keressük meg a rabszolgamester-t, és miután támadó mágiákkal legyőngítettük, csajjuk le, és vegyük fel az általa eljett kulcsot, illetve scimitar-t. Keressük meg a faajtót, ami az egyik leghosszabb sín végén fekszik, és nyissuk ki, majd indítsuk be az ottani csillét. A csille elszárgul az ellenkező irányba, és ott betöri azt az ajtót amit nem lehetett kinyitni semmivel sem. Ott felvehetjük Harbringer első ereklyéjét, az alkímia koponyáját.

A bányában találkozhattunk még egy csuklyás figurával is, akit sem erővel, sem mágiával nem tudunk legyőzni, de ha van nálunk egy banishment scroll, amit Elicr-től lehet vásárolni, akkor ő sem jelenthet problémát. A rabszolgamester természetéből keletre haladva, találhatunk egy mágikus obeliszket, ami pont olyan piros fényvel világít, mint az elvarázolt parasztk fejé. Menjünk végig a kő felé vezető síneken, és kapcsoljuk át ott is a csillét, és kapcsoljuk át végig, ahogy a nehéz barlangi járművel teljes sebességgel neki megy és lerombolja a démoni követ. Ahogy porráomlik a kő, a parasztk magukhoz térnek, és nagy örömmel jöngással

hiszen ahogy egyet belelőünk a kiszemelt célpontba, az elkezdi keresgélni, és ahogy meglát, már rohan is felénk. Ettől függetlenül nem szabad hanyagolni sem a short illetve a crossbow-t, sem pedig a távolba ható varázslatokat! Arra tökéletesen megfelelnek, hogy egy-két lövéssel meggyengítsük a delikvenst, majd amikor észrevesz minket, gyorsan váltsunk fegyvert, ha nem akarunk bajba, és vele együtt a sírba kerülni! Később a játék során szerezhettünk ijainkhoz remek kiegészítőket, amivel megkereshetjük a ránk rontó szörnyek és banditák életét. Ilyen kiegészítők például a fogazott, és a horgas nyilvessző, amik egy jó célzással akár azonnali halált is okozhatnak! Kezdetben, ahogy egy igazi szerepjátékhoz illik, szinte egy szál gatyában indulunk, és a fegyverek terén sem állunk valami jól. A törnek semmi olyan előnye nincs, amiért érdemes lenne megtartanunk, ezért cseréljük le olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak lehet. En azt javasolom, hogy dárdat vegyünk elsőként, mert ezzel a fegyverrel könnyedén elintézhettük a környéken garázdálkodó rablókat, és így gyorsan felléphetünk kb. az ötödik szintre, amikor már nyugodt szívvel elmehetünk a bányába, vagy a barlangba. Igen ám, de miből is lehetne dárdat venni, hiszen nagyon megkéri





A kört persze most is mi fizetjük...

aranyat egy buzogányra is, mert a barlangban tanyázó csontvázakat hiába ütögetjük a dárdával... Persze, lehet ott találni fabunkót, de messze nem olyan hatásos csontváz ellen, mint a jó öreg buzogány. Vásárolható még a kovácsnál kard is, de én nem

az árát a kovács? Azokat a munkákat, amiket feladatul adnak nekünk, végezzük el becsületesen, és ha elég szorgalmasak leszünk, akkor meglesz a pénz is! Én nem ajánlom, hogy mágiával próbáljátok megölni a banditákat, mert nincs elég manapont hozzá a kezdetekben. Az a kevés, ami van, az pedig jó lesz nekünk későbbre. Ha mégis elhasználna valaki a manapontokat, bizonyára nagyon ideges lesz, amikor megtudja, hogy csak egyfajta képpen lehetséges a visszanyerése, ha veszünk egy 120 aranyba kerülő italt.

Szóval azt tudom tanácsolni, hogy aki nem milliomos, az inkább ne várasszolgasson az elején! Amikor "kigyakoroltuk" magunkat a kint kóricáló zslivány bandákon, induljunk vissza a

javaslom a megvétele, mert hamarosan nagyon sok kardot fogunk találni, csak győzzük eladni! Ráadásul, ha legyőzzük a bányában mászkáló



On dönt: iszik, vagy kalandozik!

slavemaster-t, akkor elvehetjük tőle a scimitar-jét, ami sokkal jobb a megvásárolható kardoknál. A páncélokkal is ez a helyzet, ne vegyünk, hanem várjuk ki türelmesen, amíg el nem

magunkra. Ezzel a taktikával sem lesz könnyű megölni a főkolompósokat, de egy kis kitartással miénk lehet a győzelem! A főhős egészsége minden csata után nagyon megcsappan, és ezt a kis hiányosságot nem árt, ha pótoljuk de nem mindegy, hogy milyen módon. Ha gazdagok vagyunk, akkor menjünk el az apothecary-ba, vagyis az alkimista "barátunkhoz" Barthelago-hoz. Nála sokféle gyógyital között válogathatunk, de az árai ajánlom, nem árt, ha belőle körülbelül 20 darab van nálunk. Persze azt se felejtjük el, hogy a rablóknál és a szörnyeknél is rengeteg életerőpontot visszahozó élelmiszert zsákmányolhat! Ezeket soha ne adjuk el, hanem inkább raktározzuk, nagyon jól fog még jönni a későbbiekben Ravenscarban, illetve a templomban, ahol nem tudunk ételt venni. Végső jó tanácsként csak annyit tudok javasolni, hogy mindig excellent minőségű



fegyverekkel és páncélzattal nyomuljunk, és a felesleges tárgyakat adjuk el, hogy hátizsákunkba minél több élelmet tudjunk felhalmozni. A könyveket, amikben a világ történelme van, miután elolvastuk nyugodtan adjuk el, mert jó pénzt fizetnek érte! Persze nem árt, ha tartunk egy mentést is, ahol még megvan a könyv, hátha szükség lesz rá mint információ forrásra.....

Úgy gondolom, hogy mindenképpen megérte ilyen sokat várni erre a programra, mert nagyon jól sikerült. A grafika egyszerűen káprázatos, ilyen szép hónapoket még egyetlen játékban sem láttam! A figurák mozgása szinte tökéletes, és a komor téli táj is szívbemarkolóan gyönyörű képet mutat. A zene nagyon jól illeszkedik a játék sötét hangulatához, és a színészek is kellő beleéléssel mondják a szövegüket, nekem legjobban a főhős kissé optimista fickót sugalló hanglegyése tetszett. A játékidővel sincs probléma, szerintem van benne olyan 100-120 órányi bőven, de lehet, hogy több is.

Talán csak egy negatívumot tudnék mondani, mégpedig azt, hogy ha lesz is második rész, arra megint mennyit kell majd az igényes szerepjáték rajongóknak várniuk? Remélem nem annyit, mint amennyit Rathenna polgárainak kellett Harbringer vissza-érkezéséig...

Solan

külsín/belbecs

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

summa summarum

Végre egy hangulatos, jól játszható dark fantasy!

végítélet

95%

WILD WILD WEST THE STEEL ASSASSIN

★ A cél szentesíti az acélt

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SouthPeak Interactive
 Kiadó: Ubi Soft
 website: www.ubisoft.com
 Minimum konfig: P-II286, 64MB RAM
 Ajánlott konfig: P-II400, 128MB RAM
 3D gyorsító*: Direct3D
 Multiplayer: -

Poros utak, fűves prérk, sziklás kanyonok, fűtülő szél, zakatoló gőzmozdonyok, lármás szalonok, pisztolypárbajok... Igen, ez a vadnyugat. De mi a helyzet akkor, ha a felek nézeteltéréseiket nem coltokkal, hanem hatlövétű shotgunnal, pengevetőkkel, infraérzékelős revolverekkel, lángszórókkal, vagy elektromos puskákkal (!) rendezik le? És mit keresnek itt a titkosügynökök, meg a mágneses indukció??? Nos ez már valami más, valami egészen új... Igen egy "Vadiúj Vadnyugat". Bizonyára sokan látták a morbid, fekete humorral fűszerezett Wild Wild West című vígjátékot. Történetünk ugyanebben a "kissé" anakronisztikus környezetben, öt évvel Abraham Lincoln, az Amerikai Egyesült Államok tizenhatodik elnökének brutális meggyilkolása után játszódik.

Az észak és dél közötti ellentét szülte rés is kezdett végre összezárulni. A dolgok tehát javulni látszottak, egészen addig, amíg Grant elnök halálos fenyegetést nem kapott valakitől, aki magát "Abraham Lincoln Igazi Gyilkosa"-ként nevezte meg. Az általunk irányított titkosügynököknek – mert ketten vannak – a filmből már jól ismert James Westnek (Will Smith), és Artemus Gordonnak (Kevin Klein) jutott az a feladat, hogy az idővel versenyt futva megtudják, kik állnak

könnyörtelen fenyegetés mögött, megállítsák a gazembereket, és megmentésük az elnököt.

Ismét egy egyszerű rutinfeladattal állunk tehát szemben, a probléma csak az, hogy hőseinknek teljesen más elképzeléseik vannak a feladat megoldását illetően. Ha valaki nem látta volna a filmet, annak itt említeném meg, hogy James és Artemus olyan közel állnak egymáshoz, mint a tűz és a víz. Míg a mesterlövész James coltján (és más extrém fegyverein) kívül

menüben találjuk magunkat, ahol hat lehetőség közül választhatunk. A "New Game"-mel új kalandnak vághatunk neki. A "Restore Saved Game" opció a korábban elmentett játékállások visszatöltésére szolgál. Az "Options" menüben állíthatjuk be a hangok, és a grafika minőségét, a zene és az effektek hangerejének arányát, valamint a játék nehézségi fokát. A kaland esetében ezt növelve csökkennek, illetve semmitmondóbbak lesznek a nyomok, amelyeket találunk. Az

megfelelő hozzá a hangkártánk. A zenék is kellőképpen vadnyugati hangulatot árasztanak, a szereplők pedig stílusos beszólásokat intéznek egymáshoz. Mindezt a filmből már ismert morbid humorral fűszereztek a fejlesztők. Az animációk szépek és igényeselek lettek, de mivel ezek is erősen igénybe veszik a 3D kártyát, időnként erősen akadoznak. Egy komolyabb erőgépen talán...

A program kezelése gyorsan elsajátítható, bár néha kissé körülményes. Mivel stílusát tekintve a Wild Wild West leginkább egy kalandjátékhoz fogható, az irányítás oroszlán részét az egerrel végezzük, a billentyűzetten mindössze néhány "hotkey" kapott helyet. A képernyő játék közben két részre oszlik, a játéktérre, ahol hőseink mozognak, illetve egy vékony inventory sávra, amely alul helyezkedik el. Itt található az energia kijelzőnk, egy sheriff csillag, melynek öt csúcsa, illetve a belsejében látható szám mutatja aktuális életerőnket. A bal szélén lévő három karika ábrázolja a leggyakrabban igénybe vett felszerelési tárgyakat, a "bal" kézben a jelenleg aktív, a hátizsákban pedig a ritkábban használt eszközöket, valamint a



Ami itt nem található, az már nem is fegyver

éles nyelvét használja az előtte álló akadályok leküzdéséhez, addig a pacifista Artemus (aki feltehetőleg létfontosságú tagja lehetett Mac Gyver családjának) nagyítókkal, csipeszekkel, kis kézi – mindentudó - laboratóriumokkal, profi maszkokkal, és a jó ég tudja, hogy hányféle lehetetlen eszközzel vívja harcát a rosszfiúk ellen.

A játék betöltésekor a fő-

akció szintjén állítva pedig nemcsak az ellenfelek számát, hanem azok ügyességét, és agresszivitását is erősen befolyásolhatjuk. Ha valaki hallás alapján nem ért jól angolul, itt beállíthatja, hogy a párbeszédék szövegesen is megjelenjenek a képernyőn. A "Credits" cím alatt a fejlesztőgárda mutatkozik be, a "Help"-re kattintva pedig a játék irányítását tanulhatjuk meg (A "Quit" gombot nem mondom meg mire jó). (most feladtad a leckét! – tényleg mire is? -Sz.JVC.)

Grafika tekintetében az engine a már jól bevált fix pontokon rögzített kameraállásokat használja pre-renderelt hátterekkel. 3D támogatás van, még 3D-s hangzás is beállítható, amennyiben



Ezt a két gazembert egészen felvillanyozta a belépőm

naplót vehetjük szemügyre. A középső régióban látható négy karika illetve a "jobb" kéz az összes birtokunkban lévő gyilkoló eszközt, valamint az éppen a kezünkben tartott fegyvert, Artemus esetében pedig a bonyolult kis ketyeréket jelzi. Ha James-t irányítjuk, a "jobb" kéz és az energia kijelző között két szám is található. Ezek az aktív fegyverben lévő, illetve az összes hozzá tartozó löszert mutatják. Ha a fegyverből kifogy a munió, akkor a számok feletti "Reload"

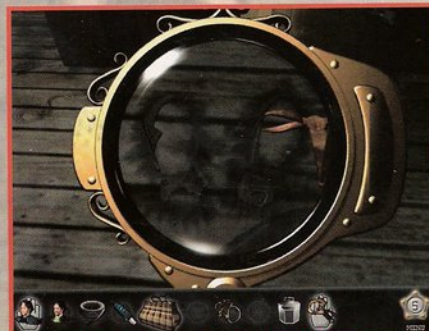




Hát igen, itt aztán elég bizonytalan a talaj...

gombbal tölthetjük újra (bár ez meglehetősen hosszadalmas művelet). A sheriff csillag alatt van a "Menu" gomb, mellyel a módosított főmenübe jutunk. A "New Game" és a "Credits" opciókat három másik gomb váltja fel. A "Resume Game"-mel visszatérhetünk a játékba, a "Save Game"-mel elmenthetjük a jelenlegi állásunkat, bár ezt a gép időnként magától is elvégzi, a "Main Menu"-vel pedig befejezhetjük a játékot, és az eredeti főmenübe léphetünk.

A játéktéren lévő használható objektumokat a program a kurzor megváltoztatásával jelzi. A két lábnymogató esetén a bal egérgomb egyszeri megnyomásával az adott helyszínre sétálhatunk, két gyors kattintással pedig futásnak eredhetünk. Ha a lábnymogató zöld karika keretezi, akkor a mozgás végeztével a kameraállás is meg fog változni. A kéz ikonnal felvehetjük, illetve használhatjuk az adott tárgyat. A szürke fogaskerék azt jelzi, hogy az objektumon valamit használni kell, de épp nem az van a kezünkben. Ha a megfelelő eszközt vesszük elő, akkor a fogaskerék színe zöldre vált. A szem ikonnal megvizsgálhatjuk az adott dolgot, a szájjal pedig beszélgetést kezdeményezhetünk valakivel. A visszahajló sárga nyíl az előző menübe való visszalépésre szolgál. A nagy W megjelenése esetén elsődleges főhadiszállásunkra, a filmben látott szupermozdonyra (ezt a mozdonyt még James Bond is megirigyelné)



Egy odaolvadt cipőtalp maradványai...ez ám a forró nyom!

térhetünk vissza, vagy éppen távozatunk onnan. Ha a kurzor óra formájúra vált, akkor átvezetőképet láthatunk, melyet az ESCAPE gomb lenyomásával ugorhatunk át. Ha az egeret egy ellenfélre húzzuk, akkor

kezdve először egy bevezető bejátszást tekinthetünk meg: Baltimore Harbor kikötőjének éjszakai félhomályában néhány alak ládákat csempész fel a dokkokhoz. A kikötő éjjelőre azonban megneszeli a dolgot, és egy kolttal a kezében kísiet a dokk ládákkal zsúfolt deszkáira. Az egyik csempészt észre is veszi, és mivel az menekülni próbál lepuffantja. Ekkor meglát egy babát az egyik hordón. A baba az elnököt ábrázolja, amint épp kezét fog valakivel. Hirtelen egy sötét alak lép elő, és fegyvert tartva az



Tartolás! Így is használhatók a tereptárgyak...

egy vörös zsgorodó célkereszt jelenik meg rajta. Lőni az egész jobb gombjával tudunk (minél kisebb a célkör, annál nagyobb esélyünk van a találatra). Ha ellenfelünk kívül esik a kezünkben tartott fegyver lőtávolságán, akkor a célkereszt színe szürkére vált. Ha a célpont nem látható az adott kameraállásból, akkor a képernyő szélén egy kis piros nyíl jelenik meg (A nyíl ilyenkor mindig az ellenfél felé mutat) míg a célábra ikon olyankor jelenik meg, amikor ugyan ellenfélre mutatunk, de nincs a kezünkben fegyver. Artemust irányítva a célkereszt nem ellenségen, hanem megvizsgálható tárgyon vagy nyomon jelenik meg.

A játék pauszálása a billentyűzetben a P-gomb, vagy a SPACE lenyomásával történik. Az ESCAPE bejátszások és párbeszédkezdés átugrására szolgál, a C-vel a párbeszédkezdés szöveges kiírását kapcsolhatjuk ki/be, a H (vagy az F1) lenyomásával a "Help" menübe jutunk, míg a Q-gombbal kiléphetünk a programból. Új játékot

Wild Wild West - a film



Mivel annyiszor hivatkoztam a filmre, úgy gondoltam összefoglalom a lényeges tudnivalókat, és a tartalomt dióhéjban azok kedvéért, akik nem látták, és kíváncsiak rá. Lássuk csak, mit is kell róla tudni! A Wild Wild West című vígjáték Barry Sonnenfield rendezésével készült, kiadásáról pedig a Warner Bros gondoskodott 1999-ben. Magyarországon az "Egy Vadijú Vadnyugat" címen futott be a mozikkba. A történet egy vadnyugati kisvárosban kezdődik, ahol James West (Will Smith) a legendás mesterlövész egy csempészbandára les. Miután a banda megérkezik, West gyorsan ismerteti velük politikáját: "Előbb löj, aztán még löj, és ha már mindenki meghalt, akkor kérdezz." A harc közben viszont a csempészek lovaskocsija elszabadul, és James csak a célállomásnál tudja megállítani. Itt, egy fogadóban megpillantja régi ellenségét, Vértürdős McGrath-ot aki a szülei halálát okozta New Libertyben. Megpróbálja elkapni, de Artemus Gordon (Kevin Kline) egy szövetségi nyomozó megállítja, mivel a fickóból információkat akar kicsikarni. Dr Artiss Lovless (Kenneth Branagh) közbeavatkozásával azonban McGrath megmenekül. Grant, az Egyesült Államok elnöke azzal bizza meg Artemust és Jamest, hogy derítsék ki három elrabolt tudós hollétét, és azt, hogy ki szervezte ellene összeesküvést. A szálak egy Manulo Pointhoz vezetnek, ahol fény derül Lovless és McGrath összeesküvésére.

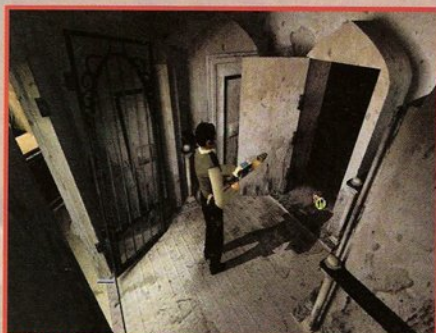
Loveless a masinológia segítségével olyan tisztító fegyvert akar létrehozni, amellyel kapitulációra kényszerítheti az elnököt. West és Gordon felveszi a harcot az örült doktorral. A film innentől egy morbid humorral fűszerezett leszámolás-akció paródiává válik. Mivel a játék a folytatásról szól nem nehéz kitalálni, hogy a két nyomozó sikerrel járt... A film olyan morbid humorú, hogy az talán már törvénytellenes is. A Wild Wild West egyébként amerikaián kiérdemelte az Év Legrosszabb filmje díjat (bár talán csak azért, mert ez állt a legközelebb az Év Legrombább Filmje díjhoz... Ki-ki döntse el maga.

A beszélgetés után választhatunk, mivel kezdjük a nyomozást, bár ez

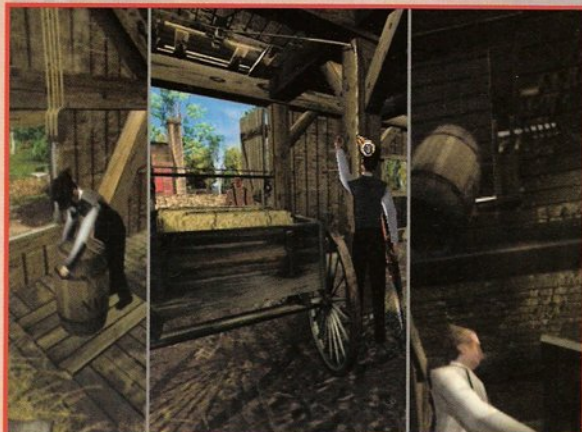
csak a pályák teljesítésének sorrendjét határozza meg. Választott hősünkkel érdemes alaposan szemügyre venni a vonatot. Sok hasznos információt tudhatunk itt meg, ráadásul nem árt alaposan felszerelkezni/felfegyverkezni az első küldetésre. James kocsija egy szalon berendezésére emlékeztet. Érdemes itt egy kicsit jobban körülnézni. A tükör mögött például kész fegyverarzenál található. A tükörrel szemben

laboratórium. A falakon tucatjával sorakoznak a különböző furcsábbnál furcsább anyagok és eszközök. Egy mellékhelységben maszkokat találunk. A fémasztal pedig különös szerkenyűket rejt. James látszólag legalább annyira viszolyog ezektől a találmányoktól, mint társa a fegyverektől. A laborállványon találhatjuk Artemus naplóját is, amelyben legújabb eszközeinek használati utasítását tárja elénk. Érdemes átolvasni. Ha készen állunk a felszereléskezéssel,

ra sem: Van, hogy egy keresztretjévényt kell megfejteni, máskor egy szolgáloánynak kell segítenünk, hogy eligazodjon a papírai között, megint máskor egy dugóhúzózt kell megszerelnünk az oda legkevésbé sem illő eszközökkel.



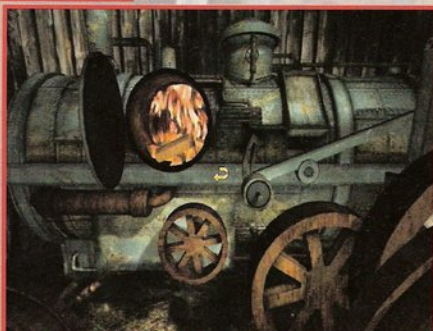
Ki itt belépsz, hagyd fel minden reménnyel...!



Ez a fickó fején fogja találni a szöveget...egy egész hordányit!

található a vetítógép. Ebből fontos információkat tudhatunk meg a jelenlegi politikai helyzetről (csak úgy mihezertartás végett), a gyilkosságról, és később Artemus laborjelentései is ide fognak kerülni. A kocsi innenső oldalán található ajtó Artemus szobájába vezet. A biliárdasztal a későbbiekben fontos helyszínek térképeit rejt, a vagon tulsó végében pedig egy diktafont találunk. Hőseink ezen keresztül számolnak be egymásnak felfedezéseikről. Mellette Artemus "lova" látható, bár külseje alapján én inkább nevezném gözfünyirónak...

és úgy érezzük, hogy már eleget tudunk, indulhatunk is. James feladatai típusukat tekintve három részre bonthatók: Puzzle megoldások, tűzharcok, és ezek keveréke. A feladatok logikai részét elég jól eltalálták, nem



„Szikra pattan olthatatlan...”

kell rajtuk órákat rágódn, de nem is sík lineáris. Ezenkívül nem lehet panasz a változatosságuk-

tizenkét (!) lövetű karabély, Colt 0.45 revolver, Gázgránát-vető, Mágneses-körfűrész-vető (ez utóbbinak külön érdekessége, hogy nem kell látnunk az áldozatot, mert a lövedék megkeresi magától...), Hopkins & Allen shotgun, Hatlövetű (!) shotgun, és Dupla tekerces villámgenerátor (!). Később aztán kezünkbe akadnak majd más fegyverek is. Elsőre talán kicsit egyoldalúnak tűnik a küzdelem, de a rosszfiúk száma fenntartja az egyensúlyt. A letarolt ellenfeleket soha ne felejtsük el átkutatni, mert némelyiküknél kötszert, municiót, vagy egyéb a továbbjutáshoz létfontosságú tárgyat találhatunk.

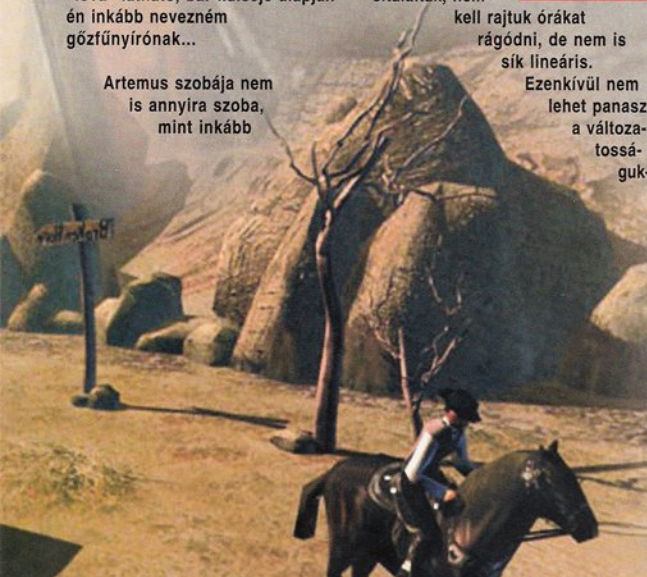
Artemus esetében is jelen vannak a puzzle feladatok, ezen kívül azonban gyakran használunk kell majd színészi tehetségét is. Van például, hogy egy nem kívánatos személyt az ismerőse bőrébe bújva kell a korhadt deszkákra csalni.

Vannak hajók, amelyekre nem biztos, hogy Artemus gondolt felengedük, egy tengerészt azonban...

A cselekmény tehát elég változatos, és fejtörőkben sincs hiány. Ha pedig valaki elakadna elég belenéznie James vagy Artemus naplójába, és máris újraolvashatja az eddig megfejtt nyomokat, sőt, könnyű fokozaton hőseink még ötleteket, instrukciókat is adnak a megszerzett információk alapján. A számítógép nem csak a nyomozásnál de az állások mentésénél is igyekszik segítségünkre lenni: A lényegesebb jelenetek után automatikusan menti a játékállást, így a tűzharcok kivételével nem is érdemes mentésre vesztegetni az időt. Ha pedig véletlenül úgy lépnénk ki a játékból, hogy elfelejtettünk menteni, a gép akkor is archiválja az eseményeket magától, így a feledékenyebbeknek sincs miért aggódnunk.

A sok pozitívum ellenére sajnos sokat nyom a latban a magas hardver igény. A szaggatásmentes futáshoz ugyanis a minimum követelményt erősen meghaladó gépre van szükség. Mindazonáltal akiknek tetszett a film azoknak valószínűleg nem okoz csalódást a játék sem, akik pedig lemaradtak róla, azok is elégedettek lehetnek, mivel egy igen színvonalas kalandjátékot tarthatnak a kezükben.

Artemus szobája nem is annyira szoba, mint inkább



Atty

Külsín/belbecs

LÁTVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Régi recept új ötletekkel

végítélet

84%

Kérdés: Ugye TE is előfizettél már az 576 Kbyte-ra?
Válasz: (az Olvasó tölti ki)

Fizess elő Te is havonta megjelenő nyomdahiába gyűjteményünkre, mert egy csomó ketyere foglalja itt a helyet a sarokban, amiket nagyon szeretnénk odaadni azoknak, akik rendkívül kifinomult ízlésükről és pénzügyi géniuszukról ily módon tesznek bizonyosságot!

Akik 2000. augusztus 15-éig legalább egy évre előfizetnek az **576 Kbyte-ra** (vagy egy évvel meghosszabbítják már érvényben lévő előfizetésüket), azok között az alábbi hasznos holmikát sorsoljuk ki:

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

Az első 100 előfizető gyorsaságáért egy-egy Need for Speed kulcstartót is kap ajándékba

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

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

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

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

★ Ki fogja uralni a Star Trek univerzumot?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro
website: www.microprose.com
Minimum konfiguráció: P166, 16MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P200, 32MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

A mikor egy téma iránti rajongás már kisebbfajta örökléte fokozódik, a dolog általában túllép a saját keretein. Így történt ez a Star Trek esetében is: lassan egy egész iparágga nővi ki magát a Star Trek licensz felhasználása. Hogy csak szigorúan a játékok berkeiben maradjunk, (amivel mellesleg igencsak leszűkítjük a kört): volt például már Star Trek-es first person shooter, real time stratégiai játék, kalandjáték, de még flipper is. Természetesen már rég nem arról szól a dolog, hogy néhány furcsa (úgymond futurisztikus) külsejű figura repked a világűrben az Enterprise űrhajó fedélzetén: a Kirk, illetve most már Picard kapitány által feltárt űrbéli tájak egy ideje már önálló életet élnek. Maga a Star Trek univerzum a főszereplője a Birth of the Federation-nek is, mellyel a Microprose a jó régi Master of Orion alapjaira építkezett, vagyis a játék egy abszolút klasszikus szabályok szerint működő, fordulónként zajló stratégia, egyetlen kis "kapitányocská" helyett egy uralkodót kell megszemélyesítenünk.

bölcsőjét kell megalapoznunk, arra azért ne számítsunk senki, hogy a kezdetektől induljunk, s így például olyan környezetben ténykedhetünk, mint amilyen még Kirk kapitány idejében volt. A Paramount – érthető módon – csak apránként hajlandó kiadni a kezéből a licenct, vagyis csak a sorozat legifjabb inkarnációjában látott dolgokat használták fel. Azok viszont mind megvannak maradéktalanul: a Szövetség oldalán az Enterprise osztályú vezérhajók, a klingon Bird of Prey csatahajók, és még lehetne sorolni a többi híres típust is.

De a technikai hűségénél talán még

a Ferengi, a Klingon, és a Romulán. Az indításkor, meglepő módon rendkívül flexibilis környezetet találunk.

Megadhatjuk, melyik birodalom milyen technikai színvonalról kezdjen, szerepeljenek-e még kisebb, jelentéktelenebb fajok (mint például a Vulcaniak, vagy a Betazoidok), illetve, hogy milyen feltételek mellett lehessen a győzelmet kivívni. Utóbbihoz el kell döntenünk, milyen nehézségi szintet választunk, kéreünk-e visszazámlálót a fordulónál, illetve a csatáknál, legyenek-e váratlan események, legyenek-e egyáltalán csaták, és ami talán a leglényegesebb: mire menjen ki a játék. Ha vendéttát

Rokon lelkek

Star Trek Armada

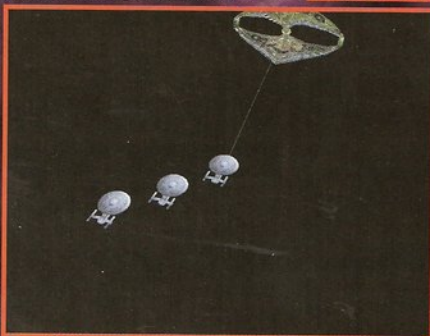
A később megjelent Armada teljesen ugyanabban a Next Generation-ös környezetben játszódik, mint a Birth of the Federation, csak épp az már egy real time stratégia lett teljes 3D-s támogatással. (Id. 576 '00/4 – 79%)

Homeworld

Az űrbéli stratégiai játékok egy másik "Next Generation-je", ami azonban nem a témájával, hanem a full 3D-s grafikájával vívta ki ezt a titulust. (Id. 576 '99/11 – 81%)



Talán jó lenne, ha szót lehetne érteni ezekkel a disznóképűekkel...



Romulán bázis szövetségi ostrom alatt

Az öt rivális birodalom

Egy rátermett uralkodónak természetesen csakis egyetlen életcélja lehet: az egyeduralom. Kiépitni egy birodalmat, és eltiporni a riválisokat. Mindezt persze már számtalan Civilization-klonban átélteltük, de ami ezt a játékot különlegessé teszi (legalábbis a téma rajongó számára): az a teljes Star Trek milió. A játék alkotóinak az univerzum teljes technikai arzenálja a rendelkezésére áll. Vagy legalábbis majdnem a teljes. Mert noha egy civilizáció

fontosabb, hogy a civilizációk is nagyon ismerősek: az egyes fajok képviselői pontosan úgy viselkednek, amint azt elvárhatjuk tőlük. A Ferengi aljas népség: oda áll, ahol pénz szagol. A Klingonok büszke a harcossá, általában kitarának a vég-sőkig. A Szövetség pedig – hogy is mondjam – olyan emberi. Látszólag az egyetemes jót szolgálják – például nincs még egy olyan faj, ami békét ajánlana fel, miután majdnem porig gyalázta az ellenfelét –, de valójában inkább csak taktika húzódik meg a "humánus" lépések mögött.

A játék elején az első dolgunk, hogy válasszunk magunknak, melyik népet akarjuk szolgálni – jöllehet inkább a nép fog szolgálni minket. A Star Trek világának mind az öt nagyhatalma jelen van: a Cardassian, a Föderációs,

kívánunk folytatni, a számunkra szimpatikus faj két ősi ellenségeit kell elűznie a galaxisból, míg a Dominionnal a katonai és területi fölény megszerzése a feladat. Ja és persze nem utolsó sorban a meghódítandó galaxis formája és nagysága is változtható.

Csicsás ikonok, átláthatatlan kezelés

Egy kissé – vagy inkább nagyon – nehézkesnek éreztem a játék kezelőfelületét. Már eleve a tanulóútkérdések megoldása is meglepően kezdetleges. Ahelyett, hogy egy "tanárt" kapnánk, aki elmagyarázna, hová is kell bökdösnünk, inkább az egész kezelést feladták "házi feladatnak". Nemes egyszerűséggel úgy tudták le a dolgot, hogy kimentettek négy sajátos játékállást, amikhez a startmenüben találjuk a szükséges tájékoztatót egy külön fájlban. Javasolják, hogy ezt a fájlt nyomtasztunk ki: ami tényleg jó ötlet lenne, hogy elég összetett az irányítás. Ha nincs nyomtatónk, marad a multitask módszer, ám ha jól vettem észre, ez a program nemigen kedveli (egy idő után majd' fél perccel töltögetett a váltásoknál).

Az irányítás legjellemzőbb vonása, hogy mindent a bal gombbal kell csinálni. A térkép szektoraira a bal gombbal kell rábóknunk, majd miután így megdudtuk, milyen hajóknak vanunk ott, ugyanezzel a gombbal választhatjuk ki a mozgatni vagy egybeosztosítani kívánt egységeket. Hogy ezután a kiválasztott hajóknak milyen parancsokat lehet kiadni, az attól függ, hogy mire lett az a gép legyártva. Amikor még csupán lakatlan területeket hódítottunk meg, a kolonizációs hajóké a főszerep: velük terraformálhatjuk a bolygókat, s alapíthatjuk meg a kolóniáinkat. Ellenben, ha már vannak lakók (akik persze nem akarnak megválni az otthonuktól), akkor transzport hajókat kell bevetni: a segítségükkel juttathatunk harcoló egységeket a kívánt bolygóra. (A csatahajók nem tudnak leszállni, ezért velük, csak bombázásokat hajthatunk végre.)

Noha a hadügy fontos része egy birodalom életének, természetesen nem ez fogja a legtöbb időnk lefoglalni. A munka oroszlánrészét az jelenti, hogy a hadseregünkhöz megtermeljük a szükséges anyagi hátteret. És itt jön képbe a jobb egérgomb: ezzel bárhol is vagyunk, az ún. tábla menüt hívhatjuk be. Ez a korongszerű menü hat cikkelyből áll. Az egyszerűség kedvéért most vegyük őket az óramutató járása szerint, kezdve legfelülről. Az első cikkely mindig a leg több képernyőhöz juttat minket: a galaktikus térképéhez – ahol már alacsony is vagyunk. A második cikkely a kiválasztott naprendszer menüjébe kerülünk: ezekben a menükben hozhatjuk meg a gazdasági döntéseket. Átcsoporthozhatjuk a munkaerőt, ki/bekapcsolhatjuk a létesítmények energiaellátását (mert például ha valamit nem használunk, az feleslegesen fogyasztja az áramot), megrendelhetjük az aktuálisan szükséges építkezéseket, hajókat építtethetünk, átnézhetjük a már meglévő infrastruktúrát és eset-



leg le is selejtezhetünk belőlük. Az építkezés terhét – ha úgy gondoljuk – leveleszi a gép a vállunkról: az automata beállításnál mindig a legfontosabb dolgot kezdi el létrehozni. Igaz, ez a legkevésbé, amit meglehet. Nem olyan nagy segítség, hiszen sokszor jobban megéri vásárolni a dolgokat, mint építeni. Drága megoldás ugyan, de gyors: ahelyett, hogy kivárnánk a szükséges köröket, már a következő fordulóban a rendelkezésünkre áll a megrendelt hajó vagy épület.

A vásárlás ikonja ugyanott van, mint az építés, viszont ha már itt tartunk, egészen máshol kell keresni a kereskedelmet. (A tékép alján.) A kereskedelem ugyanis nem az áru-, hanem a pénzszerezés egyik legjobb módja. Ha már megvan a megfelelő infrastruktúránk, és még ráadásul jóban is vagyunk valamelyik másik birodalommal, az egyes bolygóktól kereskedő útvonalakat szervezhetünk a rivális bolygók felé, s egy-egy ilyen útvonal minden egyes körben hoz valamennyit a konyhára.

Visszatérve azonban a "táblás" menühöz: a harmadik résszel a titkos szolgálatunk feletti hatalmunkat gyakorolhatjuk. Az ügynökeinket százelekben kifejezve csoportosíthatjuk az ügyekhez: elkülönítve van a kémelhárítás, és a kémkedés. Azért vannak külön, mert míg a belbiztonságiaktól csak mi vonhatunk el vagy csoportosíthatunk át embereket, addig a "külföldön" belül az átszervezéseknél automatikusan mindig egy másik birodalomból lesz átcsoportosítva a szükséges létszám. A kémeink segítségével nem csak információkat gyűjthetünk az ellenségeinkről, de néha meg is keverhetjük a politikát – egy érde-

va-lami kérésről vagy ajánlatról van szó. Ha valakivel békében állunk, azt nem támadhatjuk meg, csak a béke felrúgása után. Még csak be sem mehetünk hadi hajóval a területére – persze ugyanígy a másik félnek is be kell tartania ezeket a szabályokat.

A diplomácia egy igen gyakori témája a Star Trek sorozatnak, s ennek megfelelően a játékban is egészen részletesen van kimunkálva. Már ha csak barátkozni akarunk, annak is többféle fokozata van: eleinte még csak ideiglenes meg nem támadási szerződést ajánlhatunk, s ha már valakivel szabad kereskedelmi szerződésünk van, az a bizalom legnagyobb jele. S nem elég, hogy fokozatosan kell ápolni a baráti kapcsolatokat, még egy-egy

gon-dolják, hogy az állítható környezet ellenére nem túl sokat nyújt ez a játék. Azonban egyet biztosan állíthatok: a hosszúsággal nincs gond. Inkább csak az a baj, hogy

A tábla utolsó cikkelye a kutatás menüjét hozza be. Ez kicsit hasonlít a kémkedéshez: arányaiban oszthatjuk el, hogy minek mennyi figyelmet óhajtunk szentelni. A következő témakörök vannak: biotechnológia, energiatechnológia, számítástechnika, lökhajtás, építészet, fegyverzet. A

ezt a hosszúságot miként érték el. A Birth of the Federation egy igazán "szószmötölős" játék, amit csak a legtörelmesebbek fognak nagyra értékelni. Minden egyes meghódított naprendszer minden apró-cseprő dolgára személyesen kell felügyelnünk. Miért nem működik például a hajógyár, amikor már rég kiadtuk számára a parancsot? Hát mert nincs energia. És miért nincs energia, amikor már nem is egy turbina üzemel? A válasz: mert rosszul van elosztva a munkaerő... Ráadásul az ellenség meg olyan, hogy soha nem alszik. Tudni kell, hogy a hajóink csak bizonyos sugárban tudják a területeinket bejárni: ahhoz, hogy terjeszkedjünk, a határokon például újabb hajógyártó üzemeket kell létrehozunk. De persze talán felesleges is mondanunk: az ellenség az ilyen létesítményeket bombázza le előszeretettel.

Hát igen. Főként, amikor már nem is egy naprendszernek vagyunk az urai, ezek a háterszágbeli teendők – amiket sosem szabad elhanyagolni – nagyon tudják fárasztani az embert, és nem járulnak hozzá az izgalom fokozásához. A Birth of the Federation tehát a türelmes, igen figyelmes stratégáknak való, akik nem bánják, ha egy játszma netán fél napon át is tart. A játék lassúsága amúgy nem olyan ritka ebben a műfajban, ezért csak részben értékelhető negatívumként. Egyébként is: a Microprose még rendes is volt annyiból, hogy a Dominatióval mindössze csak a terep 60%-át kell meghódítani.

V.Z.



A Warbird 2-re már régóta fentem a fogam...



Örömteli hír: 4.000.000: 0 a mi javunkra!

kes trükk például, amikor az ügynökeink promittáltól hámis bizonyítékokat hagynak hátra. A tábla legalsó része (ami a load/save opciókhoz vezet) után a következő fontos menüpont a diplomácia. A lezajlott körök után mindig láthatjuk, ha valaki hozzánk intézett valami üzenetet – legyen az egy területi igény, egy békejobb, vagy egy hadüzenet. A válaszunkat a diplomácia menüben oszkothajtuk ki, már persze amennyiben

üzenetet is többféle árnyalatban lehet megfogalmazni. Az sem árt, ha egy kis "ajándékkal" adunk nyomtatékokat a barátságos szándékainknak – ez határozottan sokat lendít az ügyemeneten. Az ideiglenes paktumok és szövetségek megint más lapra tartoznak: ezeknél nincs olyan sok fontoskodás, hiszen rájuk csak extrém helyzetekben kényszerülnek a felek, amikor már mindenki megüzente valakinek a hadat.

kutatás menüjében egyben tájékozódhatunk is: nem csak arról találunk adatbázist, hogy ezek mire jők, hanem konkrétan arról is, hogy egy újabb technikai vívmány (mint mondjuk egy új hajó) kikísérletezéséhez milyen szinten kell állnia az egyes témaköröknek. Ennek megfelelően pedig eldönthetjük, hogy hova csoportosítsuk a tudásainkat.

Az összes lépésünk végül a forduló lezárásával nyugtázzuk, mire hamarosan megkapjuk, mi lett a ténykedésünk eredménye. Ha a forduló során egy hajónk ellenségbe ütközött, úgy háromféle dolgot tehetünk: megtámadhatjuk az ellenfelet, a gépre bízhatjuk a csata lebonyolítását, vagy üdvözölhetjük a hajót. Amennyiben a támadást választjuk, 3D-ben láthatjuk a csatát – grafikaiul tulajdonképpen ez az egyetlen, ami valamennyire '99-es színvonalat tükröz. Először madártávlatból kiadhatjuk a parancsainkat, majd végignézhethetjük, jők voltak-e azok a parancsok. A csaták szintén fordulónként zajlanak, de persze ezeket a fordulót a "normál" fordulón belül kell érteni.

Rétegtájkáték

Akik esetleg valamiféle küldetéseket vártak volna a játéktól, nyilván azt

külsín/belbecs

LÁTÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Körülményesen kezelhető, és kissé vontatott stratégia – de az biztos, hogy nagyon „startrekkes”

végítélet

64%

Ezt ne hagyd ki! Az 576 Shopok július havi ajánlata



MIGHT & MAGIC VIII

Ha most vásárolod meg a M&M sorozat legújabb gyöngyszemét, ajándék 18 cm-es akciófigurát választhatsz Magadnak! *

9.990,-



Ezt ne hagyd ki!

HOT WHEELS



Kedvenc játékautóid most a képernyőn is életre kelnek!

alkalmi ár: ~~17.990,-~~

5.990,-



ACTION MAN



A legmenőbb akcióhős ismét megmenti a világot! Erő, lelemény, és szuper fegyverek segítik útját

~~13.090,-~~

7.990,-

MOTO RACER 2



Eszeget pályák, ördögi motorosok... Bírod a kiképzést? most csak

5.555,-



TÖRPPAPA AJÁNLATA!

Válassz ajándék törpöt Magadnak a legtörpösebb játékok mellé!



~~9.090,-~~

6.990,-



AJÁNDÉK



~~7.990,-~~

4.990,-

The Beatles Yellow Submarine



GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

Egy darab: 1.990,-

Két darab csak 2.990,-

megtakarítás: 999,-

METAL GEAR



GLOVER

Jók a reflexeid? Kitűnő a logikád? Akkor ezt Neked találták ki!

~~3.090,-~~

1.990,-

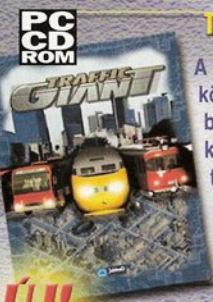
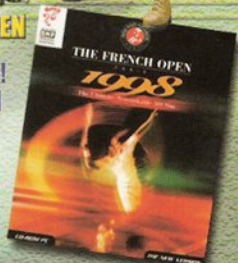


THE FRENCH OPEN

Itt a tenisz szezon! A legnagyobb sztárokkal mérheted össze tudásodat!

~~2.090,-~~

1.990,-

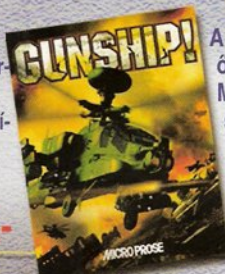


TRAFFIC GIANT

A formabontó tömegközlekedési szimulátorban az egész város közlekedésének irányítása a nyakadba szakad

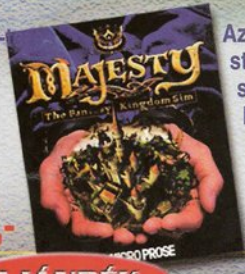
9.990,-

GUNSHIP!



A legújabb helikopterűlet a szokott Microprose színvonalon

9.990,-



MAJESTY

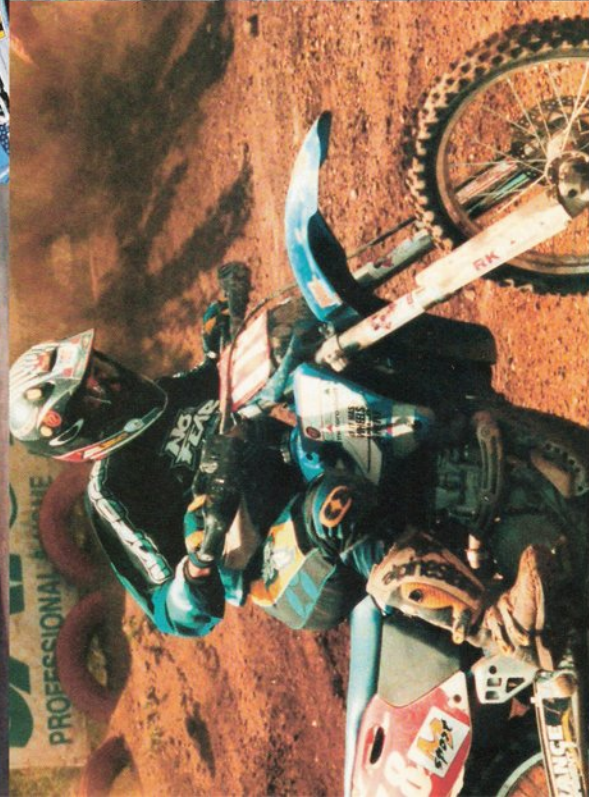
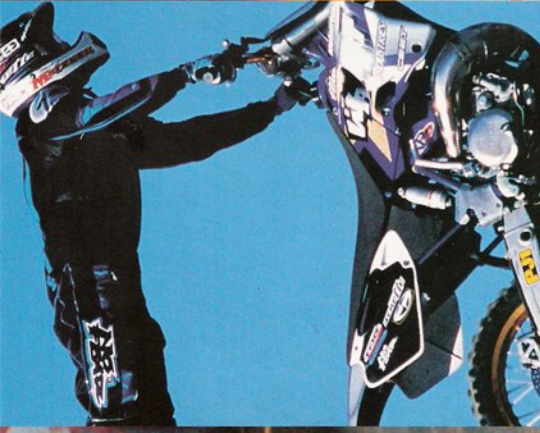
Az év egyedülálló, stílussteremtő stratégiája ajándék Magic tha Gatering kártyacsomaggal

7.990,-

AJÁNDÉK

* Az akció július 31-ig érvényes

Várunk az üzleteinkben!



NO FEAR

36-1382-09-00 / www.nofear.com

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

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

Szolgáltatásunk:

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők
A munkájukat segítő logopédus,
Pszichológus (heti 1 alkalommal)
Orvos (heti 3 alkalommal)
Biztonsági őr
Saját konyhai étkeztetés



Fakultatív programok:

- madár óvoda (ornitológussal)
- zenés torna
- zeneóvi
- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal

Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

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

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

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

Tanfolyamok

Internet Explorer, Outlook, Word, Excel, Powerpoint 10 óra
Windows 98 és NT Hálózat 10 óra

650 Ft/óra!!! Mindenkinek saját gép!!!

Már 6 főtől indulnak tanfolyamok!

1041 Budapest, Bárdos Artúr u. 4.

H-P: 14-20h-ig

Ugyanitt megtalálható a BALATI Computers teljes
terméskálája is!

Telefon: 399-0644, Fax: 399-0645, E-mail: oktatas@copassoft.hu

EPOX, ABIT, Procomp alaplapon, ASUS, ATI, Voodoo 3
videókártyák, Seagate, Quantum winchesterek, Belinea,
Samsung, Daewoo monitorok, használt alkatrészek beszámitása!
WEB lap tervezés, Hunnet, Telnnet internet előfizetés

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

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu

Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig



az emberarcú internet szolgáltató



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

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

Inter Ware

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: info@interware.hu

<http://www.interware.hu>

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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



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

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

Akciók a készletek erejéig tart!

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

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

99/1	398.-	99/11	398.-
99/2	398.-	99/12	398.-
99/3	398.-	00/01	398.-
99/4	398.-	00/02	796.-
99/5	398.-	00/03	796.-
99/6	398.-	00/04	796.-
99/7-8	576.-	00/05-06	796.-
99/9	398.-		
99/10	398.-		

ARCADE FRENZY

★ **Disney játékkerem – belépés csak öt éven aluliaknak!**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Disney
Kiadó: Disney
website: www.disney.co.uk
Minimum konfiguráció: P133, 16MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 32MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: –

A mikor megpillantottam a Disney Arcade Frenzy dobozát, az első gondolatom az volt, hogy a Disney nyilván a régi akciójátékait állította össze egy csomagba. Hamar rá kellett azonban jönnöm, hogy ez tévedés. Bár valóban egy összeállításról van szó, teljesen új játékok kerültek a válogatásba.

A dobozról jól ismert Disney-szereplők mosolyognak ránk, csak hogy meglepő módon nem a legnagyobb sztárok, hanem azok legkedvesebb barátai. Ezúttal tehát nem Aladdin vagy a Kis Hableány szerepébe kell belelélnünk magunkat, hanem Abu vagy épp Sebastian irányítását kell átvennünk.

Talán éppen azért, mert nem olyan nagy nevek szerepelnek, maguk a játékok sem olyan nagyok, s a megcélzott korosztály is kisebb. Ezeknél egyszerűbb játékokat keresve se találhat ember fia – nem is tudom, hol lehetne meg szabni a legalacsonyabb korhátárt. Na de félre a rizsával, s vágjunk a közepébe!

Mushoot

A bejelentkező főmenüből a Mushoot az első játék, amivel egy úgymond lövöldözős anyagot indítha-



Vértelen csata augusztus 20-án szellemében

tunk. A Mulanból ismert Mushu sárkány a főszereplő, aki ezúttal Mulan helyett is a kínai nép védelmébe kél. Adva van egy domboldal, a völgyben egy kis kínai falu, a domb tetején pedig a gaz hunok ádáz serege. A

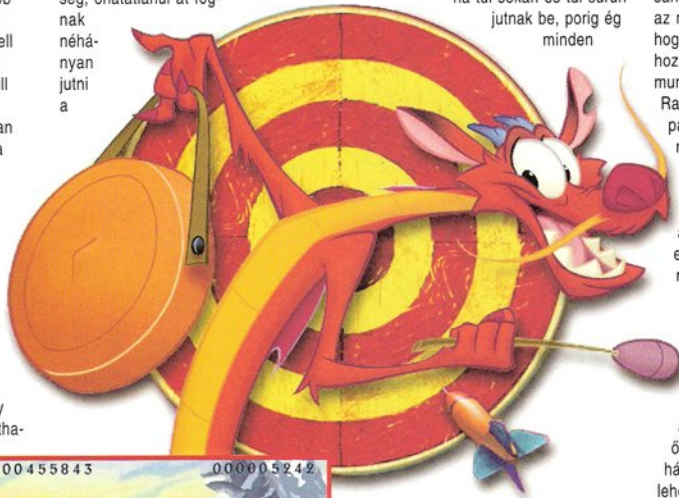
hunok támadnak, és csak támadnak. Először csupán néhány harcos megjelenik elől, ám aztán egyre nagyobb hullámokban jönnek. Sőt miután néhányukkal már sikeresen végeztünk, a vezérük, Shan Yu is keresztülvágat a mezőn, és néhány újabb kellemetlenkedő harcost hagy ott nekünk. Majd végül légitámadás is bejárt: a magasból Shan Yu selyma csap le időnként.

Mushuval egy ágyút kezelünk, pontosabban – merthogy ez így nyilván túl agresszív lenne – petárdákat durrogathatunk az ellenség sora közé. A színes petárdák füstjéből, se harcos, se lovas, se sólyom nem bújik elő élve, de sajnos a petárdákra nem igaz a köszöndás, hogy "nagyobb a füstje, mint a lángja." A petárdák tehát ideig-óráig bevalának, de amikor már nagyobb hullámokban özönlik az ellenség, óhatatlanul át fogunk néhányan jutni a

speciális rakétával (az éger jobb gombjával indíthatjuk) kicsit feljebb kell célozni, hogy a lavinának legyen ideje "kibontakozni".

A csata minden egyes fordulójánál új löszer-szállítmány érkezik, de vigyázat: ha azokat mind elölvöldözzük, semmi sem védi meg a falut a barbárok támadásától. Ha bármelyikük eljut a faluig, azonnal "munkához lát" és felperesz el egy házat, vagy egy löszeres kocsi.

A falu ugyan lassacskán újjá épül, de ha túl sokan és túl sűrűn jutnak be, porig ég minden



ház, és Mushunak nem lesz mit védelmeznie... A cél tehát az, hogy minél tovább, minél több fordulóban kitarjunk.

Rooftop Ruckus

A Rooftop Ruckus játékkal Agrabahban kell világhosszát gyűjtanunk. A lámpagyújtogató közalkalmazott szerepét Abu kapja meg. Végül is annyit kell tennünk, hogy Abuvál minden egyes ablakba odaszökkenünk.

A dologban a nehézség, hogy a majom egyszerre csak egy "ablaknyit" képes ugrani, tehát a nagyobb távolságokat valamiképp át kell hidalni. A rugalmas napellenzők például kitűnő gumigyűjtéket szolgálnak, amivel két emeletnyit juthatunk feljebb. Más a helyzet viszont, ha oldalsó irányokba nincs elég párkány: olyankor vagy kell találnunk egy repülőszőnyeget, s arra ugorhatunk rá, vagy kénytelenek



A korlátlan lehetőségek képernyője...

vagyunk az épületeken belül közlekedni. Egészen pontosan: bejárnak alkalmas ajtókat kell keresni, amiken aztán az "A" gombbal léphetünk be.

A teljesítményünket Jago folyamatosan kommentálja, ami rendes tőle, ám az már kevésbé szívélyes húzása, hogy időnként odaröppen az ablakhoz, és elotlogatja a fáradságos munkánk által kivilágított lámpákat. Rajta kívül ráadásul még mások is packáznak velünk: feldühödött örök másznak fel, hogy ledobjanak minket, és gonosz dzsinnek is megpróbálják az utunkat keresztelni. Na és ott van még Jaffar is: amikor a sötét varázsló időnként előlünk, tűzlabdákkal igyekszik megperzszeni majunk szórét. Igaz, azért Abu sem teljesen fegyvertelen.

Az örök ellen hatáson bevetjük a banánhéj trükköt, hiszen egy majomnál majdnem mindig akad banán – vagy legalábbis akkor, ha nem felejtiük el felvenni őket. Kezdsénekn mindösszesen három van. A héjakat a "D" gombbal lehet eldobálni, s mellesleg arra is használhatjuk őket, hogy Abu csússzon el rajtuk: így átszusszanhatunk kisebb lyukak felett.

A banánokon kívül néha csodalámpák is megjelennek a párkányokon, ami szintén egy hasznos tárgy: megállítja az időt az ellenségeink számára.

A játék végső célja természetesen mi más





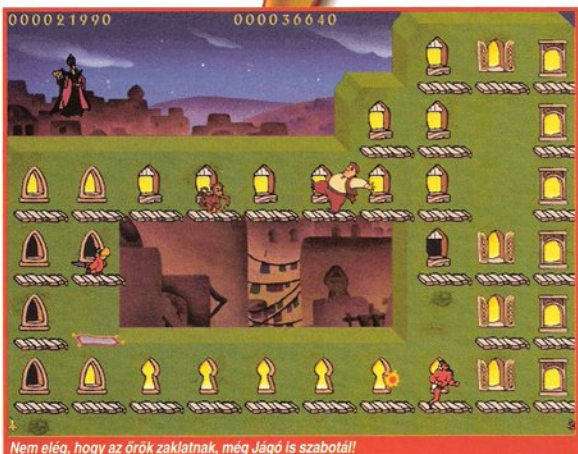
is lehetne, mint hogy minden pályán (képernyőn) kivilágítsunk valamennyi ablakot.

Ha a legkönnyebb fokozaton játszunk, Abu nem hajlandó engedelmeskedni, ha rossz irányt nyomunk – magyarárn nem tud leesni.

gyázatlanok, hogy netán ilyenkor támadjuk meg őket, egyetlen csapással elintézik a szárnyaló lovunkat – vagyis egy életnek búcsút mondhatunk.

A repedés közben a felhőkön megpihenhetünk, de ott sem vagyunk teljesen biztonságban, mert ott meg néha a Minotaurusz, a Medúza vagy épp a Kentaur lófrál. Őket is lelökődshetjük, de értük persze nem kapunk annyi pontot, mint a titánokért.

Minden igyekezetünk ellenére előfordulhat, hogy kicsúszik az irányítás a kezünkből, de ettől még nem kell elkese-redni (legalábbis eleinte): legvégső mentesvárként még számíthatunk Zeus villámaira is (a "D" gombbal kérhetjük őket). Jóllehet hozzá kell tenni, hogy az



Nem elég, hogy az örök zaklatnak, még Jágó is szabotál!

Flying Frenzy

A Flying Frenzy játékban mitológiai hősök játszzák a főbb szerepeket, vagyis a Herkules színpalái mögül lép elő néhány ismerős alak. A titánokról van egészen pontosan szó, akiket ugyebár Zeus nem véletlenül taszított le a Tartarosz mélyére. A hatalmas erejű óriások azonban csak nem nyugszanak, s már ott tartanak, hogy felfelé kapaszkodnak az Olümposz tetejére. Nekünk kell megakadályoznunk, nehogy feljussanak az Istenek lakhelyéhez, s ehhez a Pegazust irányítva minduntalan a fejükre kell koppintanunk. Nem árt vigyázni velük, mert néha megállnak, s kémlelik, merre is repkedünk. Ha vagyunk

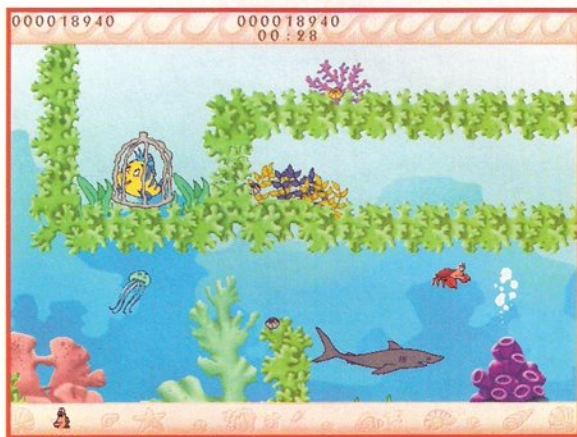
olyan elővi-



isteni "szolgáltatást" csak korlátozott számban lehet igénybe venni. Ennél a játéknál természetesen az a lényeg, hogy minél tovább óvjuk az istenek nyugalmát.

Flounder Quest

A tenger mélyén játszódó ügyességi játék, a Flounder Quest, a Kis Hableány világába kalauzol minket: A lelkőtya ráknak, Sebastiannak kell segítenünk megoldani néhány problémát, pontosabban neki kell segítenie a folyton bajba keveredő barátjának, Floundernek. A sárga halacsokát állandóan elragadja egy gonosz polip, mi meg rohanhatunk kiszabadítani őt. Minthogy a korallok labirintusokat alkotnak, itt a legfőbb gondunk, hogy egyáltalán megtaláljuk a barátunkhoz az utat. Sietnünk kell, nehogy baja essék (meghatározott időkorlát van minden pályán), úgyhogy kerülnünk kell a



Vigyázat, cápaveszély!

ragadós hínár, amibe ugyebár könnyen belegabalyodhatunk és a bugyborékokat, amik elsodornak minket a célunktól. Ellenben nem árt elkapni a csikóhalakat, mert a segítségükkel Sebastian felturbózza tud úszni.

Az idő azonban nem az egyetlen ellenfelünk. Az is fejfájásra ad okot, hogy úgy tűnik, mind a cápák, mind a medúzák nagy gusztust éreznek egy kis rákhúshoz. Igaz, hősünk faji hovatarozása nem mindig csak hátrány! Két fontos "szervének" is nagy hasznát látjuk. Először is a páncélzata tesz nagy szolgálatot: ha látjuk, hogy egy támadó közeledik, a "D" gombbal összehúzhatjuk magunkat. Az ollókkal pedig kedvünkre csattogtathatunk ("A" gomb), s így átjárókat vágathatunk ki a labirintusok omladékonyabb részeinél. Bejuthatunk például elrejtett ládákhoz, melyekből különféle kincsek kerülnek elő, s az összegyűjtésükkel növelhetjük a pontszámunkat. Mellesleg még egyéb fontos dolgok is előkerülhetnek, mint például órák, amikkel kitolhatjuk a küldetéshez megszabott időhatárt, vagy ékszer-szívek, amikkel pedig az életeink számát növelhetjük.

Szigorúan korhatáros

A játékok bár egyszerűek, minden tekintetben izléselesen vannak tálalva. A grafika olyan, amilyet a Disney-től elvárni. Bár magukkal a játékokkal aligha volt sok munka (a kínai domboldalon lefutó pálcikaemberek animálásához például nem kell különösebb

tehetség), azért ügyeltek arra, hogy a jól ismert figurák elég látványosan és elég sokat szerepeljenek. Gyakran felbukkannak az előtérben, és szépen animálva kommentárokat avagy magyarázatokat fűznek a játékokhoz. Ez különösképpen jellemző Mushura: a sárkány minden egyes sorozat után eljön az ágyútól, és mond valami bölcsességet. Megjegyzem: néhány beszélője nem tudom, hogyan fért bele a szigorúan csak gyerekeknek tituló kategóriába, nem túl agresszív-e például, amikor azt hangoztatja, hogy "csak a halott hun a jó hun". Bár igaz, akkor már az is furcsa, hogy azokat a gonosz hunokat egyáltalán le kell lövöldözni. Az igényesség szerencsére nem csak a grafikában merül ki. Nagyon profi például a Help menü is. Ahelyett, hogy hosszas leírások esecetelnék, mit is kell csinálni, inkább maguk a szereplők mutatják be a trükköket.

A kicsiknek tehát egészen biztosan könnyen emészthető és jó móka mindegyik játék. Azt viszont már kétfel, hogy a nagyobbakat is le tudják kötni. Minthogy én is a "nagyobbak" közé tartozom, a saját tapasztalataimat tudom megosztani: egy darabig még csak jópofa teszem azt a hunokat lövöldözni, s hallgatni közben Mushut, de aztán egy idő után már továbbnyomjuk a dumákat, s újabb időintervallum letelte után már magát a játékot is továbbnyomnánk...

V.Z.

külsín/belbecs

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

summa summarum

Egy válogatás csakis a legifjabbak számára

végítélet

67%



A titánok harca – kicsiben, kicsiknek

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR 1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

12 O CLOCK HIGH 11999.-
15in INTERPLAY ANTHOLOGY 12999.-
2 GOOD 2 BE TRUE 6999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER 19999.-
3D ULTRA PINBALL 4999.-
ABOMINATION 9999.-
ACES 9999.-
ACM1918 9999.-
ACTION MAN 7999.-
ACTUA POOL 11999.-
ACTUA SOCCER 2 11999.-
ACTUA TENNIS 11999.-
ADVANCED TACTICAL MISSIONS 5999.-
AGE OF EMPIRES 9999.-
AGE OF WONDERS 11999.-
AHX 1 11999.-
AKCIO JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1 1999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 3999.-
ALIEN CROSSFIRE 6999.-
ALIEN INCIDENT 7999.-
ALIEN NATIONS 9999.-
ALIEN VS PREDATOR 6999.-
ALPHA CENTAURY 11999.-
AMERICAN HISTORY 2999.-
ANDRETTI RACING 11999.-
APOCALYPSE 5999.-
ARCADE FRENZY (DISNEY) 9999.-
ARCADE POOL 2 4999.-
ARMOR COMMAND 9999.-
ARMORED FIST 3 11999.-
ARMY MEN 2 11999.-
ARMY MEN - TOYS IN SPACE 11999.-
ASCENDANCY 4999.-
ATARI ARCADE HITS 2999.-
ATLANTIS II 9999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-
B HUNTER 11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2 11999.-
BATTLEZONE 11999.-
BATTLEZONE 2 HIVJ 11999.-
BEETLE CRAZY CUP 9999.-
BENEATH A STEEL SKY 4999.-
BIO FORGE /CLASSIC 4999.-
BLADE RUNNER (CLASSIC) 3999.-
BLAZE & BLADE 9999.-
BLOOD II - THE CHOOSERS 4999.-
BLOOD BROTHERS 4999.-
BRAVEHEART 9999.-
BREAKTHRU 3999.-
BURN RUBBER BIG SIX 12999.-
BURNOUT DRAG RACING 11999.-
BUSINESS TYCOON 9999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE 4999.-
C & C WORLD WIDE WARFARE PACK 9999.-
C&C TIBERIAN SUN: FIRESTORM 6999.-
CAESAR III 3999.-
CANNON FODDER 2.1H 4999.-
CAPTAIN QUAZAR 1999.-
CAR AND DRIVER 2999.-
CARMAGEDDON 2 4999.-
CART PRECISION RACING 12999.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 9999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 9999.-
CHAOS GATE 11999.-
CHICKEN RUN HIVJ 11999.-
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER 7999.-
CIVILIZATION II 7999.-
CIVILIZATION II - TEST OF TIME 9999.-
CLOSE COMBAT III 14999.-
CLUEDO CHRONICLES: FATAL ILLUSION 9999.-
CODENAME EAGLE 11999.-
COLD SHADOW 4999.-
COLIN MCRAE RALLY 6999.-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR/MICROSOFT 14999.-
COMMAND & CONQUER MEGA PAK 6999.-
COMMAND & CONQUER TIBERIANSUN 9999.-
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK 7999.-
CONQUER THE SKIES 7999.-
CONQUEST EARTH 11999.-
CONQUEST OF EMPIRE - AGE OF EMPIRE 4999.-
COUNTER ACTION 11999.-
CREATURE SHOCK 4999.-

CRICKET 97 9999.-
CROC /CLASSIC 3999.-
CROC 2 9999.-
CUB CHASE 4999.-
DAIKATANA 9999.-
DANCE E.JAY 2 11999.-
DARK REIGN DATA 6999.-
DARK REIGN 2 HIVJ 11999.-
DARK STONE 11999.-
DARK VENGEANCE 11999.-
DARKER 6999.-
DAWN OF ACES 7999.-
DAWN PATROL .1H 4999.-
DEATHKARZ 11999.-
DEER HUNTER COMPANION 4999.-
DESCENT 3 11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN 11999.-
DESECRATED LANDS 5999.-
DESTRUCTION DERBY 2 2999.-
DETHKARZ 11999.-
DEVIL INSIDE HIVJ 11999.-
DIABLO II 12666.-
DID VIRTUAL WORLD 4999.-
DINO CRISIS HIVJ 11999.-
DIPLOMACY 9999.-
DISCWORLD NOIR 11999.-
DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP 4999.-
DISNEYS HOT SHOT:CUB CHASE 4999.-
DISNEYS HOT SHOT:JUNGLE PINBALL 4999.-
DISNEYS HOT SHOT:PADDLE BASH 4999.-
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME 4999.-
DISNEYS LION KING 2 11999.-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO 10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE 11999.-
DOSD WEV SZERKESZTO 24999.-
DRAKAN 11999.-
DREAMWEB 2999.-
DRIVER 11999.-
DUNE 2000 4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2 5999.-
DUNGEON KEEPER 2 11999.-
DUNGEON KEEPER GOLD 3999.-
EA TOP TEN PACK II 4999.-
EAGLE WATCH - RAINBOW 6 DATA 6999.-
EARTH 2150 HIVJ 11999.-
EARTHWORM JIM 3D 11999.-
ECSTACIA 2 1999.-
EF2000 EVOLUTION 11999.-
EF2000 TACTCOM 5999.-
EMPIRE OF ANTS HIVJ 11999.-
EVERQUEST - RUINS OF KUNARK 9999.-
EXECUTIONER 11 5999.-
EXPENDABLE 11999.-
EXTREME G2 9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD 3999.-
F/A 18 HORNET 3.0 4999.-
F/A 18 HORNET 3.0 /REPLAY 4999.-
F/A 18E SUPER HORNET 11999.-
F/A 18E SUPER HORNET 11999.-
F1 2000 4999.-
F22 LIGHTNING 3 12999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99 11999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS 11999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD 9999.-
FADE TO BLACK 9999.-
FALCON 4.0 9999.-
FAMILY COLLECTION 9999.-
FEEBLE FILES 11999.-
FIELDS OF FIRE 11999.-
FIFA 2000 6999.-
FIFA 98 3999.-
FIFA SOCCER MANAGER 4999.-
FIGHTER PILOT 7999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER 11999.-
FIGHTING STEEL 11999.-
FINAL FANTASY VII 9999.-
FINAL FANTASY VIII 9999.-
FIRESTORM - TIBERIAN SUN DATA 6999.-
FLANKER 2.0 11999.-
FLASHPOINT KOREA-APACHE LONGBOW 7999.-
FLIGHT UNLIMITED 4999.-
FLIGHT UNLIMITED 3 9999.-
FLUX 2999.-
FLY 11999.-
FLYING CORPS GOLD 4999.-
FOOTBALL MANAGER 99 11999.-
FORCE 21 11999.-
FORD RACING 11999.-
FRENCH OPEN 3999.-
FRENCH OPEN 98 3999.-
FURBY 7999.-
GAME MANIA 4 9999.-
GAME OF LIFE 2999.-
GANGSTERS 9999.-
GEX 3D 3999.-
GLOVER 2999.-

9999.-
GOBLINS 2 2999.-
GOLD GAMES 3 3999.-
GP 500 11999.-
GRAND PRIX 2 MICROPROSE 2999.-
GRAND PRIX LEGENDS 11999.-
GRAND PRIX MASTER 1999.-
GRAND PRIX WORLD 9999.-
GRAND TOURING 6999.-
GUITAR WORKSHOP 6999.-
GULF WAR 11999.-
GUNSHIP 9999.-
GUTS & GARTERS 9999.-
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1999.-
HAND OF FATE 11999.-
HARDWAR 9999.-
HEAVY GEAR II 9999.-
HELICOPTER 11999.-
HERETIC II 5999.-
HEROES OF M.&M. 3 COMPILATION 2999.-
HEROES OF M.&M. 3 - SHADOW OF DEATH 11999.-
HEXPLORE 11999.-
HIDDEN & DANGEROUS 9999.-
HIDDEN & DANGEROUS(Fight For Freedom) 4999.-
HUNTER HUNTED 4999.-
HYDRO THUNDER HIVJ 11999.-
I WAR 11999.-
ICEWIND DALE HIVJ 11999.-
INDEPENDENCE WAR 7999.-
INDEPENDENCE WAR 7999.-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE 7999.-
INDIANA JONES & The Infernal Machine 11999.-
INFANTS 9999.-
INTERSTATE 82 9999.-
INVICTUS 9999.-
IRON PLAGUE -TA KINGDOMS DATA 4999.-
ISRAELI AIR FORCE 10999.-
JAGGED ALLIANCE 2 9999.-
JANES FLEET COMMAND 10999.-
JOHNNY HERBERT GP 1998 4999.-
JOHNY BAZOKATONE 1999.-
KASZ TEAM ALIGATOR 9999.-
KINGPIN 11999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY 11999.-
KLÁNOK 9999.-
KLINGON HONOUR GUARD 11999.-
LANDS OF LORE III 11999.-
LE MANS 24 HOUR 9999.-
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 11999.-
LEGO CHESS 11999.-
LEGO CREATOR 11999.-
LEGO FRIENDS 9999.-
LEGO RACERS 11999.-
LEGO ROCK RAIDERS 11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO 7999.-
LEMMINGS SD 4999.-
LIATH 7999.-
LION KING II 11999.-
LITTLE BIG ADVENTURE 2 /CLASSIC 3999.-
LODERUNNER 2 4999.-
LUCKY LUKE ON THE DALTONS 7999.-
LUFTWAFFE COMMANDER 11999.-
M1 TANK PLATOON 2 2999.-
M1A2 ABRAMS 11999.-
MAGIC & MAYHEM 11999.-
MAGIC CARPET - HIDDEN WORLDS 4999.-
MAGIC THE GATHERING 2999.-
MAJESTY 9999.-
MARY KINGS RIDING STAR 10999.-
MASTERMIND 4999.-
MAUI MALRO COLD SHADOW 4999.-
MAXIMUM ROAD RACE 3999.-
MAYDAY 7999.-
MECHCOMMANDER GOLD 2999.-
MECHWARRIOR 3 11999.-
MEGASPAK VOLUME1 11999.-
MEN IN BLACK 4999.-
MESSIAH 9999.-
METAL FATIGUE HIVJ 11999.-
MICHELLE KWAN FIGURE SKATING 10999.-
MICKEY MOUSE COMPUTER KIT 9999.-
MIDTOWN MADNESS 12999.-
MIGHT & MAGIC VII 11999.-
MISSILE COMMAND 9999.-
MISSING IN ACTION 11999.-
RALLY CHAMPIONSHIP /MOBIL 1 9999.-
MODERN WARFARE COLLECTION 11999.-
MONACO GP 2 9999.-
MONOPOLY 9999.-
MONSTER TRUCK 11999.-
MOTO RACER 3999.-
MOTO RACER 2 11999.-
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-
MP3 STATION PLUS 9999.-
MS FLIGHT SIMULATOR 9999.-
MS FLIGHT SIMULATOR 98 9999.-
MUSIC MAKER 2000 6999.-

2999.-
MUSIC MAKER VIDEO JAM 6999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 2000 6999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 5 11999.-
MYTH II SOULBLIGHTER 4999.-
NAM 11999.-
NASCAR PINBALL 5999.-
NASCAR ROAD RACING 11999.-
NATIONS FIGHTER COMMAND 11999.-
NAVY STRIKE.H 4999.-
NBA BASKETBALL 2000 (FOX) 9999.-
NBA CHAMPIONSHIP 2000 9999.-
NBA LIVE 2000 6999.-
NEED FOR SPEED III 2999.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 9999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE 6999.-
NEXT TETRIS 9999.-
NHL 2000 11999.-
NHL 97 4999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000 (FOX) 9999.-
NIGHTMARE CREATURES 9999.-
NO RESPECT 9999.-
NOCTURNE 11999.-
NORTH VS SOUTH 11999.-
NOTATION 6999.-
NOTHING BUT ACTION 3999.-
NOX 9999.-
NUCLEAR STRIKE HIVJ 11999.-
OFF LIGHT AND DARKNESS 1999.-
OTHELLO 11999.-
OUTCAST 9999.-
OUTPOST 2 3999.-
OVERBOARD 1999.-
OVERLOAD COMPILATION 4999.-
OVERLORD 4999.-
PADLE BASH 4999.-
PANDEMONIUM 2 10999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT 11999.-
PANZER GENERAL II 9999.-
PATRIOT 4999.-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME 1999.-
PGA TOUR GOLF 486 4999.-
PIZZA TYCOON 4999.-
PLANE CRAZY 4999.-
PLANESCAPE TORMENT 10999.-
PLAYDOH CREATION 1999.-
POD GOLD 4999.-
POLICE QUEST SWAT 2 9999.-
POOL SHARK 11999.-
POPULOUS UNDISCOVERED WORLDS 7999.-
POWERBOAT RACING 9999.-
PRECISION RACING 12999.-
PRESCHOOL 9999.-
PRINCE OF PERSIA 3D 11999.-
PRO FISHING 3D 7999.-
PRO HOCKEY 95 3999.-
PRO PINBALL THE WEB 4999.-
PSYCHO PINBALL 3999.-
PUZZ 3D 11999.-
PUZZLES 1999.-
QAD 9999.-
QUEEN THE EYE 11999.-
QUEST FOR GLORY 5 - DRAGON FIRE 2999.-
RAILROAD TYCOON II - 2ND CENTURY 11999.-
RAINBOW SIX MISSION PACK 7999.-
RALLY BANOKSÁG 6999.-
RALLY MASTERS 3999.-
RAYMAN 4999.-
RAYMAN 2 5999.-
RAYMAN MATEK & OLVASÁS 5999.-
RED BARON II 11999.-
RED JACK 11999.-
REDGUARD 7999.-
REDLINE 11999.-
REDLINE RACER 11999.-
REDNECK RAMPAGE + DATA 2999.-
RENT A HERO 9999.-
RETURN OF THE PHANTOM 5999.-
RETURN TO KRONDOR 11999.-
REVENANT 9999.-
RISK 2999.-
RISK II 9999.-
ROGUE SPEAR - URBAN OPERATIONS DATA 11999.-
ROLAND GARROS TENNIS HIVJ 3999.-
ROLLER COASTER TYCOON 9999.-
SABRE ACE 1999.-
SCARS 11999.-
SCORCHED PLANET 1999.-
SCREAMER 2 4999.-
SECRET OF THE CASTLE 5999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2 11999.-
SENSIBLE GOLF 7999.-
SETTLERS III - QUEST OF AMAZONS 1999.-
SEVEN KINGDOMS II - THE FRYTHAN WARS 9999.-
SHADOW COMPANY 9999.-
SHADOWMAN 9999.-
SHADOWMASTER 1999.-

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SHAKI	2999.-	URBAN ASSAULT	12999.-	BLAM MACHINHEAD	HIVJI	DINGO DILE	2999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-	URBAN CHAOS	11999.-	BROKEN SWORD	1999.-	N. GIN	2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	URBAN RUNNER	4999.-	BROKEN SWORD 2	1999.-	N. TROPY	2999.-
SHOGUN TOTAL WAR	9999.-	US NAVY FIGHTERS	4999.-	Broken Sword/Terracide/Apache Longbow	3999.-		
SILVER GAMES	4999.-	USAF	11999.-	CANNON FODDER	1999.-	MORTAL KOMBAT	
SIM CITY 2000 /CLASSIC	3999.-	ÚTNYILVÁNTARTÓ RENDSZER	14999.-	CANNON FODDER 2	1999.-	SEKTOR	1999.-
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	9999.-	ÜGYESSÉGI JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-	CHAMP MANAGER 2/F-16/J.W. SNOOKER	3999.-	KITANA	1999.-
SIM PARK	3999.-	V RALLY	2999.-	CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-	JOHNNY CAGE	1999.-
SIMON SOFCERER 3D	HIVJI	VIPER RACING	11999.-	CHASM THE RIFT	1999.-		
SIMS	9999.-	VIRTUAL POOL HALL	10999.-	CONSPIRACY	1999.-	BEATLES YELLOW SUBMARINE	
SKULL CAPS	9999.-	WALLSTREET TYCOON	9999.-	CREATURE SHOCK	1999.-	GEORGE	3999.-
SMALL SOLDIERS GLOBOTECH DESIGN	4999.-	WAR BREEDS	9999.-	DARK COLONY	2999.-	RINGO	3999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-	WAR TORN	HIVJI	DUNE	1999.-	PAUL	3999.-
SOUND COLLECTION 1 EJAY	6999.-	WARCRAFT II	2999.-	EXHUMED	HIVJI	JOHN	3999.-
SOUND COLLECTION 2 EJAY	6999.-	WARGASM	11999.-	F-14 FLEET DEFENDER	1999.-		
SOUND POOL COLLECTION 2	7999.-	WARHAMMER PACK	11999.-	F-16 FIGHTING FALCON	1999.-	POPEYE	
SOUND POOL COLLECTION 3	7999.-	WARWIND II	11999.-	FALCON 3.0	1999.-	POPEYE OLIVE OIL 7"	1999.-
SOUTH PARK	9999.-	WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	FIELDS OF GLORY	1999.-	POPEYE 6"	1999.-
SPACE COLLECTION	HIVJI	WETRIX	11999.-	FLIP OUT!	1999.-	POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999.-
SPEC OPS	11999.-	WILD WILD WEST	9999.-	GOAL I	1999.-		
SPEC OPS 2	11999.-	WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-	GRAND THEFT AUTO	2999.-	MOVIE MANIACS	
SPECTRE VR	5999.-	WORLD RALLY FEVER	6999.-	GRAND THEFT AUTO LONDON	HIVJI	SCREAM	4999.-
SPEED BUSTERS	11999.-	WORMS 2	2999.-	HAND OF FATE	1999.-	CHUKY	3999.-
SPEED HASTE/CLASSIC	4999.-	WORMS ARMAGEDDON	9999.-	HIND	1999.-	THE CROW	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1937	11999.-	X COM APOCALYPSE	2999.-	IRON ASSAULT	1999.-	PSYCHO	3999.-
SPORT JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-	X COM INTERCEPTOR	2999.-	JET FIGHTER FULL BURN	HIVJI	PUMPKINHEAD	3999.-
SPORTS BASKETBALL	1999.-	XENOCRACY	11999.-	JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-	HALLOWEEN	3999.-
SPORTS CAR GT	4999.-	XG2	9999.-	KICK OFF '97	1999.-		
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	YAHTZEE	1999.-	LURE OF TEMPTRESS	1999.-	DUKE NUKEM	
STAR TREK HIDDEN EVIL	9999.-	ZEBCO PRO FISHING 3D	7999.-	MANIC KARTS	1999.-	DUKE NUKEM	2999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999.-			MONTEZUMAS RETURNS	HIVJI		
STAR WARS EPISODE ONE POD RACER	11999.-			OUTLAW RACERS	1999.-	SPAWN DARK AGES 11	
STAR WARS INSIDERS GUIDE	11999.-			PIZZA TYCOON	1999.-	THE SKILL QUEEN	3999.-
STAR WARS PHANTOM MENACE	11999.-			PLAYER MANAGER 2	1999.-	HORRID	3999.-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999.-			PRAY FOR DEATH	1999.-	BLACK KNIGHT	3999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-			RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-	OGRE	3999.-
STAR WARS X WING COLLECTOR SERIES	9999.-			SCREAMER	1999.-	THE RAIDER	3999.-
STAR WARS X Wing Vs TIE Fighter *Missions	9999.-			SCREAMER 2	1999.-	SPELLCASTER	3999.-
STARSHOT	7999.-			SENSIBLE GOLF	1999.-		
STRATEGIA JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-			SLIPSTREAM 5000	1999.-	SPAWN SORTIMENT 13	
STRATEGO	2999.-			SPEC OPS	1999.-	CURSE OF THE SPAWN 2	3999.-
STREET WARS Constructor Underworld	11999.-			SUBWAR 2050	2999.-	ZELUS	3999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-			SURFACE TENSION	HIVJI	HATCHET	3999.-
STRIP POKER 2	7999.-			TERRACIDE	1999.-	MEDUSA	3999.-
SUBWAR 2050	1999.-			THE REAP	1999.-		
SUPERBUSY	9999.-			THIS MEANS WAR	1999.-	SPAWN SORTIMENT 14	
SUPERBIKE 2000	9999.-			THREE LIONS	2999.-	SPAWN THE BLACK HEART	3999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-			TILT!	1999.-	THE NECROMANCER	3999.-
SWAT 2	9999.-			TOONSTRUCK	1999.-	IGUANTUS AND TUSKADON	3999.-
SYNDICATE PLUS	4999.-			Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder	3999.-	VIPER KING	3999.-
SYSTEM SHOCK 2	11999.-			UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE	9999.-	MANDARIN	3999.-
SYRAH	9999.-			UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-	TORMENTOR	3999.-
TAROT	4999.-			VIRTUAL GOLF	1999.-		
TEAM APACHE	1999.-			VIRTUAL KARTS	1999.-	SPAWN TECHNO 15	
TECHNO 2 EJAY	11999.-			WARCRAFT	1999.-	CYBER SPAWN	3999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES Movie CD	4999.-			WORLD RALLY FEVER	1999.-	IRON EXPRESS	3999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-			WORMS	1999.-	STEEL TRAP	3999.-
TENKA	1999.-			WORMS REINFORCEMENTS	1999.-	WARZONE	3999.-
TERVEZZ ÉS ÉPITS	4999.-			WORMS/ATOMIC BOMBERMAN/SCREAMER	1999.-	GRAY THUNDER	3999.-
TEST DRIVE 5	7999.-			ZOOL 2	1999.-		
THE BIGGEST NAMES THE BEST GAMES 2	9999.-					QUAKE SORTIMENT I.	
THE CIVIL WAR	4999.-					MAJOR	2999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-					ATHENE	2999.-
THE GREEN PORTAL	5999.-					IRON MAIDEN	2999.-
THE SIMS	9999.-						
THEME HOSPITAL	3999.-					SLEEPY HOLLOW	
THEME PARK WORLD	9999.-					THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-
THIEF II	9999.-					ICHABOD CRANE	3999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-					THE CRONE	3999.-
TIME WARRIORS	4999.-						
TINTIN IN TIBET	9999.-					METAL GEAR SOLID	
TOCA	6999.-					SOLID SNAKE	3999.-
TODDLER	9999.-					MRYL SILVERBURGH	3999.-
TOMB RAIDER IV	7999.-					LIQUID SNAKE	3999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-					REVOLVER OCELOT	3999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-					PSYCHO MANTIS	3999.-
TOP GUN	4999.-					SNIPER WOLF	3999.-
TOP SHOT	7999.-					VULCAN RAVEN	3999.-
TOP TEN PACK II	4999.-					NINJA	3999.-
TOTAL ANIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-						
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	11999.-					THE SIMPSONS	
TRAFFIC GIANT	HIVJI					BART SOFT	4999.-
TRAIN TOWN	7999.-					HOMER SOFT	4999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-					MINI BLISTER	399.-
TUNNEL B1	9999.-						
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-						
TYCOON COLLECTION	9999.-						
UEFA EURO 2000	9999.-						
UEFA LEAGUE	1999.-						
ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC	4999.-						
ULTIMA 9 - ASCENSION	9999.-						
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-						
ULTIMATE RACE PRO	9999.-						
ULTIMATE WAR PAK	11999.-						
UNCIVIL AVIATION	4999.-						
UP WORDS	4999.-						

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

JÁTÉK ÉS AKCIOFIGURÁK

**C64 KAZETTÁS
JÁTÉKAINKRÓL
KÉRÉSRE LISTÁT
KÜLDÜNK**

LUCKY LUKE ON THE DALTONS' TRIAL

★ **Ismét veszélyben a vadnyugat nyugalma**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Aqua Pacific
 Kiadó: Infogrames
 website: www.infogrames.com
 Minimum konfig: P166, 32MB RAM
 Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
 3D gyorsító: Direct3D
 Multiplayer: -

Az Infogrames úgy tűnik, folytatja azt a kellemes hagyományt, hogy a konzolos ügyességi játékokat PC-re is kicseri. Bár a "kellemsé" talán illene időzójelbe rakni, mert az is a hagyományhoz tartozik, hogy ezek az átiratok több éves késéssel jönnek ki. Ez vonatkozik most a Lucky Luke – On the Dalton's Trail-re is, mely egy '98-as PlayStation-játék változtatás nélküli konverziója.

Minthogy az Infogrames előszeretettel szerepeltet hűres közéleti híres képregényhősöket a játékaiban, Lucky Luke közismert figura, nyilván már mindenki hallott felőle. A vadnyugati szerencsés flótásáról van ugyebár szó, aki még az árnyékánál is gyorsabban rántja elő a revolverét. Ő az, aki már többször is hűvösre tette a rettegett Dalton testvéreket, akik azonban valahogy mindig megszöknek az igazságszolgáltatás markából. Nincs ez másképp most sem. Egy jópofa intro mutatja be a szökésüket Arizona "legjobb őröztörténetéből", minekután ismét vérdíjat tűznek ki a fejükre. Luke – amint megtudja a hírt – felpattan hűsége lova, Jolly Jumper hátára, és azonnal a gazfickók nyomába ered...

Majdnem minden a régi...

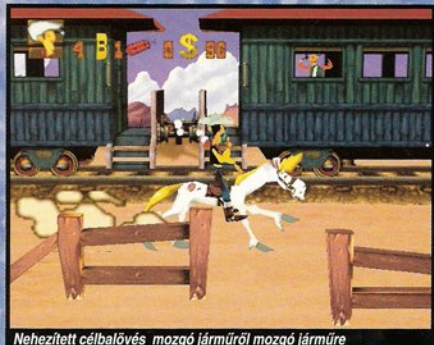
Aki egy kicsit régebben követi figyelemmel az Infogrames mászkálós

játékait, nyomban észreveheti, hogy Lucky Luke új kalandja nagyrészt a már bevált alapokra építkezik. A grafika ugyan 3D-s, de a játékmenet egy az egyben maradt a régi. (Aki veszi magának a fáradságot, és összeveti az előző Lucky Luke játékot a mostanival, még a pályák között is nem csekély hasonlóságot fedezhet fel.) Hogy továbbra is mennyire "egy síkban" kell gondolkodnunk, azt a legjobban azok a banditák példázzák, akik szó szerint keresztetik Luke útját. (Magyarul se nem előtte, se nem a háta mögött bukkannak fel, hanem az előtérben, vagy a háttérben.) Az irányítás nem terjed ki a térbeli célzásra, úgyhogy ezeket a gazfickókat igen nyakatekert módon kell likvidálnunk. Mondjuk egy elhagyott edény hever az út közepén, mire abba kell belelőnünk, hogy gellert kapjon a golyó. Vagy ami még jobb: egy esőcatornába kell belepuffogatnunk, hogy aztán a csatorna végén a

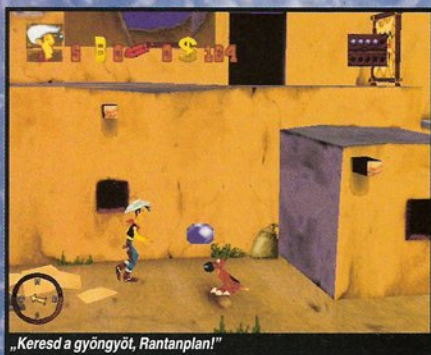
egy kupechez kerülünk. Ott kétféle dologba ruházhatunk be: életeleket és pályakódokat is vehetünk. Figyelembe véve, hogy a játékban nincs állásmentés, ez utóbbi mindenképpen jobb befektetés – no persze drágább is. Mint látható, a pénzügyi helyzetünk javítása alapvető érdekünk. A gyors gazdagodás legegyszerűbb módja, ha sűrűn látogatjuk a bonusz-pályákat, ahol extra nyeregményeket zsebelhetünk be. Igaz, eljutni hozzájuk már nem is annyira egyszerű: bizonyos "B" ikonokat kell felkutatnunk, melyekből általában négy van elrejtve egy pályán.

Az eddig felsorolt cuccok mind egy

feladvány" gyanánt el kell lőnünk néhány köteleit a továbbjutáshoz. A pályavégi robbantás után mincjárt egy főellenséghez kerülünk. A dolog egyszerű: egy nagydarab pasas faronkókat hajigál felénk, amiket nekünk a megfelelő célszerszámmal (értsd: palacsintástű) vissza kell lőnünk a képébe. A lényeg a megfelelő helyezkedés: néhány jól eltalált tenyeres



Nehezített célbalövés mozgó járműről mozgó járműre



„Keresd a gyöngyöt, Rantanplan!”

könyökcso adja meg a lövésnek a helyes irányt...

A játék attól válik különösen izgalmassá, hogy minden pálya más és más. Nem csak a helyszínek változnak, hanem a feladat is. Mielőtt azonban ismertetném a pályákat, nem árt tisztában lenni az alapszabályokkal. Azt talán felesleges is mondanom, hogy Luke sajnos nem halhatatlan, s minden egyes sérülés energiavesztéssel jár. Az energiánkat pótlandó sheriff-csillagokat kell keresnünk, továbbá nagyon elvélve hősünk aranyba öntött képmásával is találkozhatunk, melynek felvételével plusz egy teljes élethez jutunk. Éleletek vásárolni is lehet, úgyhogy nem árt gyűjteni a pályákon lebegő dollárjeleket sem. Ha van elég pénzünk, minden pálya után

kijelzön kaptak helyet (az F-fel hívható be/tüntethető el), melyen még egy fontos dolog van nyilván tartva: a dinamitjaink száma. A dinamitokkal ládahal-mokat, vagy kömölsókat tüntethetünk el az útból. Néha pályaspecifikus tárgyak is felkerülnek a kijelzőre – de erről később.

Nem árt tudni, hogy az alsó sarokban időnként felbukkanó iránytű sem csak dísznek van ott. Az ugyanis sosem az északi irányt mutatja, hanem azt, hogy merre található a következő fontos tárgy. Az már más kérdés, hogy az odavezető utat már magunknak kell kikísérleteznünk.

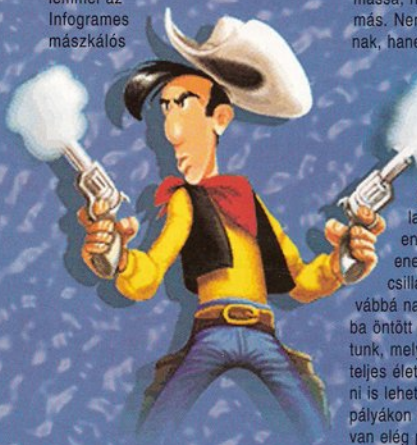
Már megint a Dalton testvérek

Az első helyszín Abilene városa, amit megszállva tartanak a Dalton testvérek által felbékelt banditák. Bármelyik ablakból, sőt az utcán heverő ládákól is előbújhat egy-egy orvlövész. Meg kell keresnünk a kulcsot a sheriff-irodához, ahol magunkhoz vehetjük az első köteg dinamitunkat. Amíg nincs robbanóanyagunk, kénytelenek vagyunk az ellenséggel felrobbantani az utunkat álló ládákat, illetve kis "logikai

űtéssel hamar végezhetünk.

A Dalton testvérek a vonatrablástól sem riadnak vissza, úgyhogy a következő pályán egy sínpar mellett vágatunk. A kaktuszokat és a köveket ki kell kerülni, illetve átugratni. S nem elég, hogy Jolly Jumper épségére ügyelnünk kell, de még a vonatból lövöldöző haramiákat is be kell céloznunk. Miután sikerült megállítanunk a vonatot, a tűszok épségéről kell gondoskodnunk. A vonatkocsik tetején szintén robbantani kell, csak úgy tudunk lemászni. A tehervagonokon újabb főnökök várnak ránk hordókbán rejtőzködve – köztük az egyik Dalton fivér. A saját bombáikkal tudjuk kifűstolni őket, tehát vissza kell pattintanunk nekik.

Mindezek után egy mexikói faluba lyukadunk ki, ahol a varázsló csak az után igazít minket útba, hogy összezdűtük neki a búvós gyöngyeit, amiket bizonyos haramiák szétzörtak. A gyöngyöket meghatározott sorrendben lehet begyűjteni, úgyhogy hosszadalmas munkáról van szó. Ez az első olyan pálya, ahol a helyszín bonyolultsága miatt szükség van az iránytűre. Az átjárókon keresztül ide-oda járkálhatunk a város keleti és nyugati fele között, és gyakran kerűlőutakat kell találnunk. Például egyszer egy jókora gödörbe űtközünk, s pont felette lebeg a következő gyöngy, mire a megoldás: az ellenkező irányból kell megközelíteni, mert a túlodalt van egy gumifal, s azzal "felturbózhatsz" magunkat egy elég nagy ugrás-





Mennyi is az az egy lóerő...?

hoz. Az iránytűn kívül nagy segítség Rantanplan, a kutya is. Még nem mondtam, de minden pályán az ellenőrzési pontokat Rantanplan személyesíti meg, vagyis azokat a helyeket, ahová halálózás után visszakérülünk. Na mármost a faluban viszont nem csupán ennyi a feladata, hanem még idegenvezető is. A legkönnyebben úgy akadhatunk a gyöngyökre, ha egyszerűen csak őt követjük.

A faluból egy bányába ereszkedünk le, ahol különböző liftek és gépek beüzemelésével haladhatunk tovább. A liftek például azért nem indulnak, mert a fogaskerekük ki van ékelve – elő tehát a pisztolyt. Az elágazó tárnák felnyitásához kulcsokat kell megkeresnünk, illetve kapcsolókat kell állítanunk. Végül egy hamispénznyomdába érkezünk, ahol egy meglehetősen különös összecsapásra kerül sor.

A megátalkodott nyomdász egy távoli fülkében foglal helyet, és onnan próbál minket a géppel agyonprelneni. A felső soron először is bele kell lönnünk a villogó kapcsolóba, amivel egyrészt leállítjuk egy darabig a présgépet, másrészt – és ez fontosabb – tintát adagolunk a gépbe. A tintával kell ezután lespriccelni a mobil fülkét,

azaz megfelelően időzítve és célozva rá kell taposni a zacsókóra.

A gép felrobbanását követően Luke egy sivatagban találja magát, s ott van két Dalton fivér is – csak hogy fogva tartják őket az indiánok. Az indiánoktól úgy válthatjuk ki a foglyokat, ha összeszedjük a totemoszlopok négy darabját. Ezzel tehát megint egy kerességős részhez jutottunk. Ismét nagy szolgálatot tesz nekünk hűséges kutyánk, aki a távolban fog követni minket, s ahol totemet szimatol, hangosan ugatni fog. Felhívom rá a figyelmet, hogy a tornádókkal sodorthatjuk magunkat, és hogy a halálmadarat, sőt még a sámán által kreált füstfellegeket is hasznosíthatjuk platformként. Gumigyéként amúgy a rugalmas csontok és a rugó alakú mérges kígyók szolgálnak. Utóbbit az álmban kell meglepni, különben belénk mar.

A két újabb Dalton fivér bekapcsolódik

sa után már csak a főnök, Joe Dalton van szabadlábban. Az utunk Albuquerquebe, egy mulatóba vezet, ahol egy Pat Poker nevű hamiskártyást kell felkeresnünk. A dolog persze nem megy simán: egy kocsmai verekedés közepén találjuk magunkat. Az irányítás nagyon egyszerű: az ugrás gombjával tudunk védekezni, a futás gombjával meg ütni lehet. Ha a gomyrunkat kívánjuk védeni, a védekezéssel együtt a lefele irányt is nyomni kell. Utásból háromféle van: a sima jobb egyenesen kívül "gyomor-szajást" és horgot is osztogathatunk – már amennyiben nyomjuk pluszban a lefelé irányt. A nyurga farmer szinte belerohan az ütéseinkbe, vele könnyű végezni. A dagadt nehézfű sem ellenfél: a hasa szinte kínálja magát



Nehezített célbalövés: mozgó járműről mozgó járműre

az ütésre. Pat Poker ellen viszont már taktikázni kell, azaz muszáj védekezni is.

A hamiskártyás egy aranyáshoz küld el minket, akinek a haramiái vették el az arany-dióit – értelemszerűen ez utóbbiakat kell tehát összeszednünk. A vizeséseknél felhívom a figyelmet a zuhatagok közepén nyíló átjárókra – mindjárt az elején egy ilyen keresztül juthatunk némi dinamithoz. A diókat bonusz-ládákból szedhetjük össze. Az őz aranyásó végül egy kulccsal jutalmazza a munkánkat.

A kulcs segítségével egy újabb bányába érkezünk, ám ezúttal négy kerék fogunk közlekedni. A csillás száguldásnál a szokásos kellek nehezítik a dolgunkat: leszakadt vagy hiányos pálya, útban heverő szikla és csillék, a pálya felett átviló gerendák. Értelemszerűen döntőtenni kell a kocsi, illetve ugratni, s esetenként lehézni a fejünket. A leglényegesebb azonban, hogy állítsuk a váltókat (szintén a bedöntéssel), mert különben mindig ugyanoda fogunk visszakerülni, márpedig a rendelkezésre álló idő véges.

Utazásunk következő állomásaként egy favágóval kell megmérkőznünk. Az ökölharcot megelőzően a saját szakmájában is túl kell tennünk rajta: először egy favágó versenyen, majd egy erő-versenyen győzhetjük le. A lövést és az ugrást felváltva nyomkodva először erőt kell kifejteni, majd a speciális kijelző villogását követően a dinamit gombjával lehet indítani a

Rokon lelkek

Lucky Luke

A két évvel ezelőtti – akkor még 2D-s – Lucky Luke ugyanazokat a szimptomákat mutatta, mint a mostani: egy hajdanán remek konzoljáték megkéséssel konverziója volt. (ld. **576** '98/2 – 75%)

Tarzan

A Disney-féle Tarzan egy nagyon szép "ál 3D-s" platformjáték. A nehézségét tekintve pont az ellentéte a Lucky Luke kalandjának: talán már túlságosan is könnyű. (ld. **576** '99/9 – 80%)

fejzecsapásokat.

Dalton Cityben újabb utcai lövöldözésbe keveredünk, de ezúttal "first person" nézetben – csupán egy célkeresztet irányítunk. A város istállójában gyűjtjük be végül az utolsó Daltonit, aki bombákkal dobálózik. Utóbbiak kikerülésén kívül (és lehetőleg nem leesve) annyi a feladatunk, hogy jól időzítve beelőjünk a középső ladába, ami így aztán belendül, és ha jól céloztunk, túloldalt pont a megfelelő helyen fog egy zsákot a mélybe taszítani...

Megkésve bár, de törve nem...

Amint az egyes megoldások "ésszerűségéből" is kiténik, a Lucky Luke – On the Daltons' Trail egy elég nehéz játék. Szó se róla, szerencsére könnyű kódot vásárolni, de egyes pályák (főként a csillés száguldás) átkozottul kemények, sőt már-már idegesítőek. Az Infogrames a nehézséget tekintve is maradt a régi: egyszerű ügyességen kívül egyszerű idegek is szükségeltettek.

A grafikai meglátszik, hogy két évvel ezelőtti PlayStation színvonal, de azért az animációk így is elég jópofák: a rajzfigurák kelletlen karakterisztikusak a 3D-ben is. A vadnyugati zenék szintén jól tesznek a westernhangulatnak, úgyhogy alapjába véve egy kellemes játék ez az úgymond "új" Lucky Luke. Kicsit öregeoske, grafikailag kicsit idejétmúlt, de azért kellemes.

V.Z.

A bónusz-szintek

A pénzünket háromféle jutalomszinten gyarapíthatjuk. A leggyakrabban az üveglövészettel találkozhatunk: a színes üvegek különböző értékeket érnek. A csapás meglovésáért mínusz, az órát tartó Rantanplan eltalálásáért viszont plusz időt kapunk. A másik lehetőség, hogy szkanerezünk Jolly Jumperral. Az ugrás/lövés gombbal "izmozhatunk", majd a dinamit gombjával nyugtázzhatjuk az erő kifejtését – merthogy csak fázisonként lehet lenyomni. A harmadik, és egyben legbonyolultabb bónusz-szint, amikor kártyáznunk kell a Pat Poker-rel. Itt minden a szerencsén múlik. Pat nyolc lapot oszt le, s az a lényeg, hogy nem szabad felhúznunk a Dalton-pofát. Bármikor kiszállhatunk a már megnyert pénzünkkel, de ha netán mind a hét jó lapot felfordítjuk, utána bankot robbanthatunk dupla vagy semmi alapon (két kártyával, 50%-os eséllyel).



külsín/belbecs

LÁTVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

szumma summarum

**Sokszínű mászkáló játék
- bár a „sokszínű” véletlenül
sem a grafikára értendő**

végítélet

75%

MP3 BARKÁCSOLÓK

★ Zeneprogik nem csak zenemágusoknak!

A következő leírásban három, régóta várt zenei anyagot teszünk fel, melyek: e-Jay MP3 Station, e-Jay Techno2 és az e-Jay Dance2.

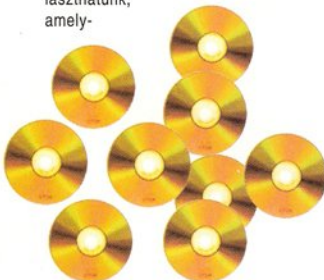
Kezdjük talán az e-Jay MP3 Stationnal. Mivel talán ez a legfelkapottabb téma mostanság. Van akinek jó, és persze van akinek nem, a lemezkiadó cégek nem túlzottan rázzák a rumbatököket az MP3 megjelenése óta. Az MP3 Station egy komplex integrált audiograber, MP3 encoder, MP3/Wav/CDDA lejátszó program, amivel írhatunk MP3 cd-t vagy akár rögtön egy audio Cd-t is átmaácsolhatunk, ha van a gépünkben egyszerre cd-rom és cd-író.

Installálás után két programot telepít fel az installer, az egyik az MP3 exchange amellyel wav-ból konvertálhatunk MP3-ba és vissza. A bal oldali ablakba kerülnek a kódolandó vagy dekódolandó wav file-ok. A jobb oldali ablakba a kódolandó MP3 file-ok. Az ablakon belül egy jobb klikkel választhatjuk ki a megmunkálandó file-t. A kódolás minőségét az alsó sorban lévő ikonokkal szabályozhatjuk egészen 32-320 kbit/s-ig. A kódolást convert ikonra való klikkeléssel indíthatjuk



A másik az MP3 station amellyel készíthetünk MP3-at egy adott wav állományból, vagy egy audio cd-ről. Audio cd-ről rögtön konvertálhatunk wav-be, vagy esetleg MP3-ba.

A program igen szép grafikus felülettel rendelkezik, a lejátszott zenéhez különféle grafikai aláfestést is választhatunk, amely-



nek a music animator nevet viseli. A music animator beállításához klickeeljünk a jobb alsó sorban lévő oszcilloszkópra! A konvertált vagy éppen audio cd-ről lejátszott zenét a pult közepén lévő ikonokkal vezérelhetjük. A baloldalon elhelyezett potméterrel a hangerőt állíthatjuk. Lehetőségünk van a lejátszott zenét gyorsítani és lassítani a Pitch csúszka segítségével. A lejátszott számot megállíthatjuk, vagy éppen visszatekerhetjük a Jog csúszkával.

A program három különálló ablakból épül fel, a baloldali ablakban választhatjuk ki a zene forrását. Ezek lehet-



nek: Music Archive (Itt tároljuk az előzőleg lekonvertált és katalogizált zeneanyagot.), Playlist Archive (A már elkészített playlista alapján lejátszhatjuk a zenéket.), Desktop itt tallózhatjuk a már meglévő, vagy most érkezett MP3 és wav fileokat tartalmazó könyvtárakat. A középső ablakban a megnyitott könyvtárban lévő fájlokat láthatjuk. A jobboldali ablakban az esetlegesen elkészített playlista látható.

A lekonvertált zeneszámainkat négy kategóriába raktározhatjuk el. Ezek dance, house, techno és new. A new mappába az éppen konvertált zeneszámok kerülnek. Ezeket a baloldali Music Archive ikonnal érhetjük el. A bal felső oldalon négy ikon látható. A cd-t ábrázoló ikonnal a cd-rom-ba elhelyezett audio cd-t írhatjuk át egy üres lemezre. A fogaskerékkel indíthatjuk el az opciók menüpontot, ahol az encódlási és cd írási paramétereiket állíthatjuk be.

MP3 konvertálás audio cd-ről: A baloldali ablakban kiválasztjuk azt a

meghajtót, amely az audio cd-t tartalmazza. A középső ablakban kiválasztjuk a ködölni kívánt file-t. A fájlon állva az egér jobb gombjával kiválaszthatjuk azt, hogy milyen formátumba kívánjuk konvertálni az adott zeneszámat. A konvertálás előtt a paramétereiket állítsuk be az options menüben.

A program az MP3 konvertáláshoz Lame MP3 sűrítő programot használja. Amely a legjobb konverterek egyike, magas hangokban egyenesen kiváló. Sajnálatos, hogy a Lame által nyújtott lehetőségeket a program nem használja ki egészében, pl. variable bitrate encoding. Mindent összevetve egy jól megbízható és könnyen kezelhető MP3 környezet. Inkább kezdők számára ajánlom, de a lustább profik is nyugodtan használhatják.

Volt ugye annak idején a Magix Musicmaker, feltelt múlt az idő, és

ők minden félévben kiadtak egy új verziót amelyben, persze semmi, (vagy nem sok) változott, csupán a hangminta kollektió.

Az elszaporodó direct és Cubase realtime effektek arra sarkallták a programozókat, hogy beépítsék ezt a Magix-be. '97 környékén már tudott amplitúdó és pitchshift effektekkel. '98-ban viszont érkezett az ACID, ami mindent tarolt. Tele volt realtime effektekkel, alából használta az összes Cubase és Soundforge effektek, és a BPM-ben eltérő hangmintákat egymáshoz szinkronizálta. Erre a Magix is magalkotta a hangminták szinkronizálását, de a direct effektek sehol sem látni. A groovemaker helyett maradt az opcionális Midi lejátszás. A két program keveredéséből kerekedett ki az e-Jay összes terméke.

De a legjobb zeneprogram sem ér semmit igénytelen, rossz minőségű hangszerekkel. Szerencsére az e-Jay termécskád igen jó minőségű, és nagy mennyiségű hangmintakészlettel rendelkezik.

Az e-Jay

Techno2 a Magix musicmaker és az Acid nevű program keveréke. A német fiúk mindkét említett program jó tulajdonságait felhasználták a program írásakor. Ez az otthoni zenéigétesre kiválóan alkalmas programcska remekül megállja a helyét a zenei életben is. A Madison Avenue / Don't call Me babe című slágerben is valami hasonló programcskával készítették az alapot.

Ennek ellenére a program igen jónak mondható, mivel a használata is igen egyszerű, a kiváló minőségű hangmintákról nem is beszélve. Nézzük, mit tartalmaz a programcsomag!!!

- Hyper Generator, amely a futó patternre szinkronizálva, különféle effektek használatát teszi lehetővé.
- 3500 vadonatúj techno, progressive, hardcore, big-beat, ambient, trance, electro loopok.
- 16 csatornás hangkeverőt (mindezt HI-FI minőségben).
- Effect Studio amellyel saját mikrofonnal felvett, vagy már előtte rögzített hangjainkat effektkezhetjük. (Monster, Chip munk)
- Time Stretching a hangszerek időalapban egymáshoz állításához.
- Hangszerek bevitale mikrofonon keresztül. (Fullduplex recording)
- Átjárhatóság a Dance e-Jay és a Dance e-Jay samplekitek között.

A program lényegében egy loop-based zeneprogram. Mi felhasználók, az eredetileg rögzített hangmintákat (loopok) tudjuk 16 csatornába bepakolni, és ezeket egyidejűleg lejátszani és effektelni. (A hangmintákat a panel felső részén elhelyezkedő 16 csatornába pakolhatjuk fel. A csatornák elején lévő kis hangszórókkal ki-be kapcsolhatjuk az adott csatorna sztereo hangszóróit. A 16 csatorna hangerejét külön állíthatjuk, ha a jobb oldalon elhelyezkedő mixer ikonra klickeeljünk. A hangszerek időalapját és nyújtását a jobboldalon lévő órára klickeelve érhetjük el. Megadhatjuk a



e-Jay Techno Maker sequencer panel

alakítani. Ha új effektezett hangszert szeretnénk a programba importálni, akkor válasszuk az effekt stúdió record, majd save ikonjait.

A kiválasztott effektet a bal felső sarokban lévő négyzettel kapcsolhatjuk be-ki. A zongora billentyűjével állíthatjuk a lejátszott hangszerünk hangmagasságát.

A Hyper Generatorban az átalakítandó hangmintát valós időben, akár kézzel, vagy adott kotta szerint bekapolt effektel alakíthatjuk, az átalakított kész hangmintát elmenthetjük. A kotta 1/16-od lépésenként változik, a választható effektek: torzítás, visszhang, szűrő.

bejövő BPM számot, és a kimeneti BPM számot. A szinkronizáláshoz metronómot is használhatunk. A rendelkezésre álló hangszerkészlet a fő panel jobb és bal oldalán helyezkedik el. Választhatunk loop, drum, bass, sphere, voice hangok közül, ha nem találunk megfelelő hangszert, akkor a wave könyvtárból bányázzunk, természetesen csak azután, ha pakoltunk oda előtte hangszereket. A hangszereket, az ikonjukon való kétszeres kattintással hallgathatjuk meg.



Természetesen kezdetben bőven elég lesz a 3500 (!) alaphangszer.

A jobboldalon látható lemez-ikonnal betölthetünk és kimenthetünk a programból hangmintákat. Az Effect stúdióban alakíthatjuk a digitalizált, vagy a már meglévő hangszereinket a kívánt formára, pl. szűrhetjük (rezonancia, aluleresztő felül-vágó, sáváteresztő...), visszhangosíthatjuk, torzíthatjuk, állíthatjuk a hangerejét, robohanggá változtathatjuk. A kívánt hangmintát a billentyűzetre doba tudjuk

effektfiókokat.

Az elkészült mixet a jobb oldali lemez-gombbal tudjuk elmenteni. A program-csomaghoz 13db előre elkészített mix tartozik, amelyeket a cd-n találunk meg.



Hátrányok

A program nem képes valós idejű effektek használatára, még az ACID realtime directx effektek használatára. Továbbá hiányzik az elkészült zene exportálása is, így például a saját dalunkból csak digitalizálva készíthetünk cd-t. A hangminták fix hosszúságúak, ezért csak feles illesztést lehet időben megvalósítani, de ezért van a programban egy külön opció erre a célra, ha a program nem tudja magától elvégezni, akkor majd mi megteszük helyette.



Groove Generator Matrix panel

Az e-Jay Dance2 kísérletiesen hasonlít a Techno2-höz. 1000 Dance és House hangmintát áll a rendelkezésünkre. 500 dobhanggal felszerelt dobgép. Groove generator, amivel kisebb groovokat építhe-

tünk az rendelkezésre álló hangszerekből. Ebben tehát a dance2-es verziójában már interaktív help segít betanulni a zeneszerzés fortélyait. Itt is 16 csatornás patternbe rakhatjuk a hangmintákat.

Az effect stúdió és a Tempo állító szolgáltatások azonosak a Techno2-vel, azonban itt a Hyper Generator II helyett egy dobgép jelentkezik, amely két részből áll. Az egyik maga a groove generator, a másik pedig a

lehetőségünk van a dohang előre-hátra lejátszására. Monó-sztereó állításra és a dohang kismértékű hangolására.

További újdonság a Groove generátor mátrix, ahol 16 lépésben és egyszerre 10 dohangból állíthatunk össze egyszerűbb groovokat, amelyet a patternbe később egyszerűen beilleszthetünk. A programult alsó részébe pakolhatjuk be a groove darabokat. A szerkesztés egyszerű az aktuális dohangnál szereplő lámpára kapcsolva az aktív válik, és ha odakerül a számláló, akkor megszólal. Ne feledjük, a groove mátrixban már nem állíthatjuk a megszólaló dobok típusát és jellemzőit! Ezt a groove generátor főpanelen kell elvégezniük.

A program szinte ugyanaz, mint a Techno2 egy kis kiegészítéssel, a hangminták számában és minőségében nem találni kifogást, de a hangszer hosszúságára való illesztés igen zavaró. A dobgép igen kiforrott és jól használható, ráadásul egyszerű. A hangmintái felveszik a versenyt a Fruity Loops-al, ami pedig eléggé jónak számít.

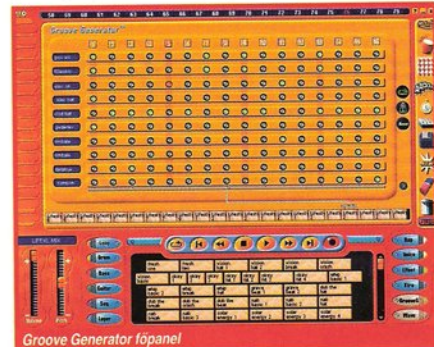
Természetesen egyik program sem versenyezhet a professzionális programokkal Cubase stb..., de nem is az

a céljuk. A program célja egy egyszerű, zenei ismereteket nem nagyon igénylő zeneprogram megvalósítása. A király még mindig az ACID !!! Kíváncsi vagyok ki fogja egyszer elvenni a koronát tőle...

Ahogy egy fiatal zenész mondta nekem egyszer:

"Én nem jártam konzervatóriumba, csak érzem, hogy mikor kell a fehér billentyű után letűni a feketét.

Kefe



Groove Generator főpanel

groove generátor mátrix. A dobgép használatakor 500 előre felvett dohangból állíthatunk össze a tetszés szerinti alapot. Az elkészült dobalapot három effektel fűszerezhetjük, mégpedig: torzítás, visszhang, szűrés. A fő-panelen található 16 csatorna után következő nulladik csatorna a dobgépé. A dobgép hangmintáit fogd és dobd módszerrel cserélhetjük le,

(A programokról bővebb információt a www.ejay.com címen találhattok.)

HALF LIFE: COUNTER STRIKE

★ **Hogyan csaljunk a Counter Strike-ban!**

Bizonyára parázs vitát lehetne nyitni arról, hogy melyik a legkedveltebb Internetes first person shooter. Gondolom mindenki, aki foglalkozik a témával vagy a Quake családra, vagy a Half Life családra voksolna. Jömagam soha nem kedveltem különösen a Quake-et (nem tudnám megmondani, miért...), ellenben lehet azt állítani, hogy megszálott Half Life (továbbiakban HL) játékos vagyok. Ennek a kis ismertetőnek a középpontjában egy olyan Half Life "kiegészítő" játékmód a főszereplője, ami már régóta lábba tartja a világot, és egyre több játékost hódít el más first person shooterek felől. Ó lenne a Counter-Strike (továbbiakban CS). Mivel a játék hivatalosan még nem jelent meg, csak egyre újabb Internetről letölthető béta verziók jönnek ki belőle, nem készítek tesztet róla. Azt majd csak akkor, ha kijött a végleges verzió. Mert ha mindegyiknél annyit változtatnak (rontanak – ugye, ESS Ravine?), mint most a 6.5-ösnél, akkor egy szó sem lenne igaz, amit korábban írtam...

Ezeket az oldalakat nem azért írtam tele, hogy mindenkit megismertessek ezzel az igen király játékkal. Nem elsősorban a kezdőknek, inkább azoknak a srácoknak szántam, akik már elkezdtek nyomni a CS-t, vagy már hónapok óta aktívan játszanak. A legtöbbjükkel nap, mint nap találkozom valamelyik magyar szerveren, és keményen pumpáljuk az ólomot egymásba. Kissé kicsapongó leszek, és mindenről írni fogok, ami éppen eszembe jut, de elsősorban arról a témáról, ami meglátásom szerint leginkább felcsigázta a kedélyeket – a CS csalásokról. Mert ha tetszik, ha nem, uraim, a csalások léteznek!

Mindenesetre, amikor ezt a cikket írom, már 5 napja kint van az új CS verzió, a 6.5-ös – sőt, mire az újság megjelenik, talán már minden szerver fel lesz frissítve vele, mindenki ezzel fog nyomolni. Ebben állítólag nem lehet csalni – legalábbis ezt ígérték a készítők. Sajnos ki kell, hogy ábrándítsak mindenkit – szerintem rövidesen elkészülnek az új cheatok is. Remélem, azért tudok újat

mondani azoknak, akik eddig csak hallomásból ismerték azokat a bizonyos csalásokat, remélem, hogy sok dolgot megértetek, ami eddig gyanús volt és remélem, hogy sok titokra is fényt tudok deríteni...

JÖTT A HALF LIFE!

Azt hiszem abban a pillanatban lettem szerelmes a HL-ba, amikor az ACompban a skacok először megmutatták, hogyan is kell egy PC-s játékot egymás ellen, hálózatban nyomni. Mivel nekem semmiféle hálózatom nem volt, addig nem is tudtam gyakorolni, amíg meg nem kaptuk ide a szerkesztőségbe a bérelt vonalunkat.

dolog odáig fajult, hogy két német csáwóval alapítottunk egy HL klánt. Egyre több tagunk lett, és egyre többen ismertek meg minket, a sok jó eredménynek köszönhetően. Ment a játék, nem is rosszul. Ha a klánunkból már ketten egyszerre voltunk bent ugyanazon a szerveren, nem nagyon akadtunk ellenfelünkre – mivel a legtöbb deathmach pályán egyből megindult a sírás, ha valaki csapatban nyomta, előfordult, hogy álnéven kellett nyomulnunk – persze még így is sokan rájöttek a turpisságra. Nagyon tetszett, hogy ebben a játékban a csalás ismeretlen fogalom volt, így aztán akár utált valaki, akár nem, azt

config file-ban, melyeket bárki meg tudott csinálni, ami egy kicsit utána nézett a dolgoknak.

Volt egy másik neves német klán, akikkel már régóta kölcsöngattuk egymást. Ment az anyázás rendezes, míg végül elkerülhetetlenné vált egy klánháború, hogy végre kiderüljön, ki a jobb. Kezdsés előtt egy órával felhívták az egyik társam, és azt mondta, hogy van egy titka. Állítólag vettek páran valami mikrofonfélélt, amin keresztül játék közben beszélgetni tudtak. Gondoltam jó nekik, de sok értelmét nem láttam, mert a HL egy olyan pörgős játék, hogy nem nagyon van idő diskurálni benne.

Na, nem ment könnyen, de végül felálltunk és elkezdtük. (Ez egy külön érdekes történet. Aki már részt vett klán-háborúban, az tudja, hogy kész művészet egy ilyen össznépi híriget összehozni, megszervezni, és egyáltalán elkezdni...) Magam sem tudom, hogy történt – csak nyomtam a tau gunt, mint a bolond – egyszer csak vége lett, mert pár perc alatt hülyére vertük őket. Ezután pedig beindult a gépezet, azaz a mocskolás, hogy mi csalással nyertük meg a meccset. Állítólag nekünk nem fogott az energiánk, azaz a löszerünk sem. Ez persze neveléséges vád volt, de legalább rájöttünk, hogy a HL már nem tartogat túl sok meglepetést számunkra, más elfoglaltság után kell nézni...



Kedves Terror, szerinted így mennyi esélyed van, hogy elrejtőzz előlem?

Talán nem hiszitek el, de a "rendes" egy játékos HL pályákat sohasem játszottam végig, még csak nem is foglalkoztam velük. Azt már zöldfülű koromban tudtam, hogy az Internetes játék egyik alapfeltétele az oly sokat emlegetett "ping", a misztikus szám, aminek minél kisebbnek kell lennie ahhoz, hogy minél gyorsabban, jobban és akadózás nélkül tud élvezni a játékot. Na, hála a bérelt vonalnak, a pinggel a továbbiakban nem volt gond. Már csak meg kellett tanulnom játszani...

Végül a

mindenképpen elismerték még a legjobban anyázó emberkék is, ha jól játszottál. Mindenki halálra gyakorolta magát, így aztán nem voltak ritkák a 120/2-es eredmények is, ami azt hiszem, magáért beszél... Volt két "nagyon titkos" fegyverünk is, amire emlékszem, hogy úgy vigyáztunk, mint a bodyguardok a Pápára – két script. Az egyik a távolugrást bindelte be állandóra egy gomb megnyomásával, a másikkal el tudtuk dobni a fegyvereinket. Nem voltak ezek csalások, hiszen egyszerű utasítások voltak a

JÖTT A COUNTER STRIKE!

Akkoriban már jócskán voltak CS szerverek a világon, de nem is foglalkoztam velük soha. Azt se tudtam, mi az a CS. Amikor viszont a klán-társaim kezdtek elmaradozni a HL szerverekről, én is beugrottam a buliba. Mit mondjak, a HL után meglehetősen gyatrán ment a játék, leginkább csak halottként lebegtem és bámultam, ahogy a nagyok osztják egymást. Jó pár hébe telt, mire megtanultam, mit is kell itt csinálni, újabb pár hébe meg az, hogy hogyan kell "rendesen" hasz-





nálni a különböző fegyvereket. Ma már jókat röhögöm azon, hogy milyen béna voltam, amikor állandóan csak a shotgunt vettem meg, aztán csak káromkodtam, amikor az ellenség száz méterről két lövéssel leszedett. Kezdtém belejónni a dologba, de az igazi sikerélmény valahogy elmaradt. Azok a szemét német meg angol játékosok valahogy nagyon jól játszottak, túl jól. Nem mindig, de elég gyakran voltak olyan szupermenek, akik látványosan legyalázták az egész bandát. Ez még nem lett volna baj, hiszen bizonyára sokkal többet gyakoroltak, viszont olyan dolgok is történtek a játékokban, amik a HL-ban soha. Magyarul nem tudtam megmagyarázni, hogy miért haltam meg és hogyan. Csalásra gyanakodtam...

Gondoltam utánanézek, mi újság a neten. Beizzítottam az összes ismert keresőt, beírtam az összes lehetséges szókombinációt, de nem találtam semmit. Pontosabban egy dolgot találtam: a különböző fórumokon egy csomó ember könyörgött, hogy valaki küldjön nekik CS csalásokat. Ezután, a napnál is világosabb lett, hogy vannak csalások, csak valakik nagyon őrzik őket. Érthető...

Ekkor jutott eszembe, hogy megkérdezzem a többiekét a klánban, mit tudnak a dologról. Mondja is a haverom, hogy természetesen EZERREL megy a csalás, és adott egy (akkoriban még) szupertitkos címet, hogy hova nézzek el. Persze megkért, hogy ha lehet, ne csaliak a játékokban, mert ez nem méltó a klánunkhoz...

Azon a bizonyos címen temérdek csalást találtam. Annyit, hogy több napba került, mire mindet kipróbáltam. Egy-egy csalásnak több verziója is volt, és az is lehet, hogy nem mind jut az eszembe. Arra mindenképpen jó a dolog, hogy ti is tisztában legyetek velem, mi is történik – történt ebben a játékban. Szerintem egy csomó dologra magyarázatot fogtok kapni!

CSAK ÚGY MINDENRŐL, AMI NEM CSALÁS

Ha az ember elég sokat nyomja a CS-kal, és megy is neki a játék, előbb-

utóbb meggyánusíjtják, hogy csal. Ez sokunkkal megesett már. Elég dühítő "bír lenni" abban az esetben, ha történetesen nem csal, de főleg akkor, ha a dolog, amit csinált, egy ügyes trükknek, esetleg a tudásának (és a töménytelen gyakorlásnak) könyvelhető el. Persze ezt nehéz az embereknek megmagyarázni. Általában a kezdő, tudatlan, és leginkább rosszindulatú játékosoknak szokott előbb járni a szája, mint az agya.

A legelemibb dolog a fejlődés. Ha tetszik, ha nem, az ember nem bírja jól, ha fejebe lövik. Hiába van rajta páncél, hiába van nála géppisztoly – aki nem tanul meg a CS-ban fejmagasságban tartott fegyverrel közlekedni, az ne anyázzon, ha valaki a Desert Eagle-el két lövéssel leszedi!

A másik dolog, a mozgás közbeni célzás. Tudomásul kell venni, hogy mozgás – főleg futás – közben nem lehet rendesen célozni, csak a filmekben. Hiába hiszed azt, hogy a célkereszt jó helyen van, nem találsz el a palit! Sőt, még abban is különbséget tesz a játék, hogy állunk vagy guggolunk lövés közben!

Gyakran anyáznak egyesek amiatt, hogy kilöttek ugyan egy tárat, mégsem halt meg az állítólagos "csaló". Nem árt tudni, hogy a különböző

túl gyűjt egy – szerinte – jobb fegyverre, hogy aztán rögtön elveszítse azt. Mindenesetre ez nem ok az anyázásra. Tudomásul kell venni, hogy vannak olyan fegyverek, amelyek jobbakk és HALÁLÓSABBAK a többinél, főleg egy olyan ember kezében, aki tudja is használni őket.

Ilyen VOLT például a 4/3-as colt, amivel a nagyításnak köszönhetően 1-2 lövéssel le lehetett szedni egy embert, akár többet is pár másodperc alatt, ha elég hülyék voltak, és egy kupacban álltak. Sokszor kaptam én is a fejemre a colt miatt ("Hogy szed-tél le egy lövéssel Martin, teljes pajzsom volt!"), de hát be kell látni, hogy az volt az egyik legprofibb cucc. Csak volt, mert az új verzióban levették róla a nagyítást. Szintén mocskos fegyver a 4/6-os AWP, ami egy lövéssel leszed bárkit, bármilyen páncállal.

A másik dolog a falon átlövés. Sokan nem tudják, hogy a 4-es és 5-ös csoportban levő fegyverekkel át lehet



Ki mondta, hogy 300-as png fölött nem lehet hentelelni?

ezért nem feltétlenül csalás az, ha a tökéletesnek ítélt búvóhelyedent egyből lefedezik. A stratégiailag fontos helyek ismerete kötelező, hiszen minden map-en van 1-2 olyan pont, ahonnan egy többtagú támadó brigádát is könnyedén le lehet mészárolni csalás nélkül!

Végül megemlíteném a Nightvision, azaz éjjellátó szemüveg fontosságát. Számtalanszor lehet hallani egy-egy sötétebb map esetében a "Hogyan vették észre te mocskos?" beszélést. Főleg olyanok mondják ezt, akik talán még életükben nem vettek Nightvisiont. Pedig ezzel a kis cuccal kilométerekről ki lehet szűrni a lapulókat (ha nem lapulnak elég jól), de még a világos pályákban is jobban meg lehet különböztetni a skineket vele.

AMIT A CSALÁSOKRÓL TUDNI KELL

Sokan azt hiszik, hogy a CS csalások olyanok, mint annak idején a Doom kódjai – beütök egy kódszót, aztán sok pénzem meg fegyverem lesz. Persze, van néhány ilyen is, például az IMPULSE 101, amivel egy csomó pénzt lehet szerezni. A dolog bökkenője csak az, hogy ezek csak akkor működnek, ha a szerveren engedélyezve van a "csaló mód". Ilyenkor viszont mindenki tudja használni őket, és csak a legritkább esetben olyan idióta a szervergazda, hogy bekapcsolja.

Nem, a komoly csalások vagy úgynevezett "scriptek" (HL parancsokból álló utasításcsoport, melyeket a config file-be kell beírni), vagy pedig komoly, több megás programfájlok.

ÁRTATLAN CSALÁSOK

A CS csalások között vannak olyanok, melyek szerintem az "ártatlan" kategóriába tartoznak. Könnyebb lesz velük a játék, de igazán nagy mágus nem leszel tőlük.

MAGASUGRÁS

Elég kényelmetlen dolog, hogy a CS-ben bizonyos helyekre csak a guggoló ugrással lehet feljutni, bejutni. Ez harc közben igen körülményes, és eléggé igénybe veszi az ujjaidat. Egy marha egyszerű utasítással meg lehet oldani, hogy a rendes ugrás-megmogyorósításra egyből magasabbat ugorj.

MAGASUGRÓ TÚSZOK

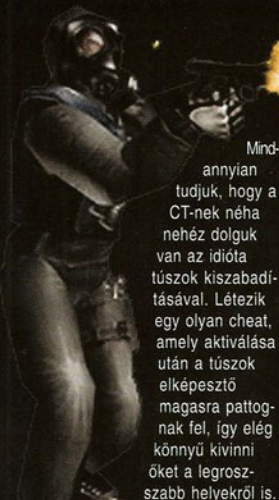


Mi nem stimmel ezen a képen? Jaaaa, kicsivel többet látok a képből a szokásosnál!

fegyvereknek különböző a szórásuk! Leginkább az MP5 és az AK esetében tapasztalható, hogy pár méterről folyamatosan húzott ravasz (bal egérgomb, a gyengébbek kedvéért) esetén mindenhol lőnek, csak előre nem. Érdemes megtanulni kicsikét, úgynevezett "pötyögötös" módszerrel lőni, így 2-3 rövid sorozattal bárki lefektethető. Főleg igaz ez az AK-ra, ahol minimális durrogatással – kis túlzással egy-egy golyó kilövésével – fél pályáról le lehet löni akárkit.

Én gyakorlatilag megértem az anyázókat. A CS-ot maximálisan életszerűre tervezték, ezért nagyon nehéz, és nagyon sok gyakorlást igényel. Tudjuk, hogy egy körben az emberek csak egy élete van, így elég idegesítő, ha valakit rögtön az elején lenyomnak, aztán csak bámulhatja a többieket. Szerencsétlen 2-3 körön keresztül

lőni bizonyos vastagságú falakon, a félmemezeken (padló, vasúti kocsi, korlát), ajtókon és az összes fadóbozon. Látsz, hogy az ürge fejvesztve bemenekül egy doboz mögé, te szitá-va lyuggatod a deszkát, mögötte a palit, aztán kapod a fejedhez, hogy csaltál. Persze, ha valaki csalást használ, és úgy hentele le valakit a falon keresztül, hogy annak helyzetét normálisan nem is láthatta, az más. Viszont egy fejmagasságban eleresztett sorozattal mondjuk némely jobbról-balról-felülről-alulról érkező gyanús zajok esetén elég látványos sikereket lehet elérni, és ez nem csalás, még ha szemétdolog is. Nem árt, ha megismered a pályákat, mielőtt elkezdedsz anyáznál! Azok, akik minden nap, órákon keresztül nyomják az ipart már minden zugot, és búvóhelyet ismernek a mapeken,



Mindannyian tudjuk, hogy a CT-nek néha nehéz dolguk van az idióta túsók kiszabadításával. Létezik egy olyan cheat, amely aktiválása után a túsók elképesztően magasra pattognak fel, így elég könnyű kivinni őket a legrosszabb helyekről is.

CT TERRORISTA SKINNEL

Teljesen idióta cheat. Berak téged a program a Terrorok közé T skinnel, de valójában a CT csapatnak játszol. Vársz egy kicsit, amíg a többi T előremegy, aztán szépen legyilkolod őket. Azért értelmetlen, mert a második kör után a leghülyebb játékosok is rájönnek a dologra, azonkívül ha a CT csapatban normális emberek vannak, azok is elküldenek melegebb éghajlata.

NEM ANNYIRA ÁRTATLAN CSALÁSOK

Ezek már olyan cheatek, amelyek jelentősen megkönnyítik a dolgodat, de még ezek sem alkalmasak arra, hogy szuperembert csináljanak belőled. Mindenesetre több fraget tudsz begyűjteni velük.

JOB B CÉLKERESZTEK

Az alaptól látható zöld célkereszt néha elég idegesítő (mivel sötét, zöldes-sárgás tónusú alapon nem igazán látszik), és nem is igazán pontos. Egy egyszerű piros vagy kék színváltoztatással, esetleg egy vörös "lézerpont" beiktatásával sokkal pontosabban tudsz célozni. Azt konkrétan tudom, hogy a 6.5-höz már megvannak az új célkeresztek.

SNIPER LÁTÓMEZŐ SZÉLESÍTŐ
Sokak kedvencei a lávcsőves fegyverek, de van egy hátulütőjük, a célkereszt körül elhelyezkedő nagy fekete mező. Egy ügyes kis csalással ez eltávolítható, így mindent látsz a terepből.

TEXTURA KÍMÉLŐ

Ez az egyik legjobban használható cheat, és nem is veszi el TELJESEN a játék nyújtotta élvezetet. Egyszerűen leszedi a textúrákat a falakról, így minden kellemes világosszürke színben pompázik. Mondanom sem kell, hogy az embereket így akár mekkora távolságból jól ki lehet szúrni anélkül, hogy kifolyna a szemed.

SKIN FÉNYESÍTŐ

A tájon, azaz a textúrákon nem változtat, viszont minden embert háromszor világosabbra vesz – kicsit olyan, mint a Nightvision, csak a zöldes kód nélkül. Segítségével gyerekjáték beazonosítani a közeledő személyeket.

REMEGÉS GÁTLÓ

Ezzel a kis scripttel ha nem 100%-osan, de elég jól ki lehet küszöbölni a nehézfegyverek "remegését". Magyarul, ha sokat lövsz vele folyamatosan, nem mész ki a célkereszt. Nem tökéletes, de néha működik.

ELÉG SZEMÉT CSALÁSOK

Na, itt jönnek a jobb csemegék. Játékkal még a címeres antitalentum játékosok is meglódnak a fraglistán.

"...ÉS LŐN VILÁGOSSÁGI!"

Ezt a csalást egy gombbal lehet kényelmesen ki-bekapcsolni. Nem csinál mást, csak reflektorfényrel árasztja el az egész pályát, minden szegletet. Olyan, mintha 300% gammát tennél a képernyőre. Mondanom sem kell, hogy még egy bolhát is kiszúrás a legsötétebb sarkokban is. Ha eredetileg is világos a pálya, egyszerűen kikapcsolod. Olyan helyeken, ahol a "rendes" játékosok halomra lövik TÁRSAIKAT is a sötétben, soha nem fogsz többet falsót löni. Nem is tud többet senki elbújni előled!

"JÖN A GRÁNÁT"

Ez egy nagy disznóság. Nagy körökkel jelzi, hogy hol vannak fegyverek a pályán. Mivel a fegyverekhez ugye általában ember is tartozik, így szeren-



csés esetben tudni fogod, hogy valaki van a közelben/távolban, így fel tudsz készülni a legrosszabbra. Sőt, ha valaki gránátot akar dobni, azt is jelzi, még a robbanási rádiust is. Ha megtanulod a körök színét, még azt is tudni fogod, kinél milyen fegyver van.

FEGYVERCSŐ HOSSZABBÍTÓ

Ennek a csalásnak a kiagyaloja és készítője nagy koponya lehet, a macska rúgja meg! A csalás belövése után a fegyverek csővéből hosszú, CS mértékkel mérve több méteres színes vektor indul ki, ami átlóg a falakon is! A színből a fegyver típusát is meg lehet tudni, és ugye mondanom sem kell, hogy soha többet nem történik meg veled az, hogy befordulsz egy sarkon, és szemből fejbe lőnek – hiszen már rég tudod, hogy valaki van ott. Ha egy ajtóval szemben állsz például, azon is szépen átlóg, így rögtön bukik a jó terved,

hogy ugye nyílik majd az ajtó, te meg jól lelövőd... A csaló marhákat általában úgy szoktak lebukni, hogy már egy kilométerrel odaszaladnak egy jelentéktelenné ítélt láda mögé és lelövik a mögötte lapuló ellenfelet, aki szerencsétlen még a kör legelején búj el oda, amikor még SENKI sem láthatja. Hányszor láttam ilyet, mikor szemléként nézelődtem a pályán! Aztán amikor megkérdezted a manust, hogy ugyan honnan jött az isteni szikra, mindig valami neveléses választ szokott jönni, amiről minden profi tudja, hogy KAMU! Ezek a csalók csinálják azt is, hogy nem szaladnak be egy látszólag üres szobába – csak téblábolnak az ajtó előtt egy pontra méredve – mert látszik, hogy valaki mondjuk fentről vagy az ajtó melletti sarkból a fegyvertartó pont a nyílásra szegezi. A türelmetlen hülyék meg azt is megkockáztatják, hogy ilyenkor elkezdik löni kintről a falat, kiszámítva azt, hogy kábé hol lehet a védő.

Azért nem tökéletes egyébként a cucc, mert ugye azt nem lehet tudni, hogy kinek a kezében van a fegyver – társában vagy ellenségében – azonkívül, ha a fegyveres nem "feléd" néz (mondjuk pont háttal áll), nem látod a vektort. Mindenesetre marha nagy segítség.

HALÁLOS CSALÁSOK

Ezek a cheatek borzalmasan kényesek, segítségükkel lehet azokat a bizonyos misztikus dol-

kat go- kat produkálni. Az a szerencse, hogy ha valaki hülyén használja őket, nagyon könnyen ki lehet szúrni, hogy valami nincs rendben.

HELYZETJELZŐ

Ez a legmelegebb csalás, szinte minden egyben! A fegyvereknek hosszú csővük van, ez gondolom természetes. Ehhez hozzá jön, hogy az emberekből két hosszú színes vektor indul ki (deréktájban) jobbra és balra, a "menetirányra", azaz a fegyver vektorára merőlegesen. Természetesen ezek is átlógnak a falakon. Így pontosan meg tudod határozni a pali helyzetét 3 dimenzióban (akkor is, ha nem feléd néz) – a vektor színéből pedig, hogy társ vagy ellenfél! Ez nem minden, mert az emberek feje fölött és talpa alatt (kb. 3 méter magasán ill. mélyen) színes lebegő háromszög mutatja a pali helyzetét, így azt is ki tudod szúrni, aki térben alattad ill. feletted van – mondjuk egy emelettel feljebb vagy lejjebb!

ÁTLÁTSZÓ FALAK

Ez a legnagyobb mocskóság, szerencsére nehezen használható, és pepecs melő felinstallálni. Gyakorlatilag minden textúrát átlátszóvá tudsz tenni vele, ehhez viszont be kell állítani minden egyes textúrát, ami a mapek számát ismervé lehetetlen. Mondjuk, ha valaki egy-egy minden szerveren használt, közkedvelt mapek meghekkkel, könnyebb lesz a dolga. Végeredményben nem éri meg a vesződést, mert csak annyi előnye van, hogy minden helyzetből látod a fal mögött történő dolgokat.

MISZTIKUS CSALÁS

Erről a csalásról beszélnek a legtöbbit, habár senki sem biztos benne, hogy létezik. Ő név szerint a FEJLŐVÉS CHEAT. Azt mondják, hogy aki ezt felrakja, minden lövéssel fejbe találja az ellenfelet. Én egy ilyen aimbot.exe file-t találtam idáig, de nem működött – az biztos, hogy ennek komoly programfile-nak kellene lennie, nem kevesebbnek! Szerintem nincs is ilyen valójában, az egész csak szivatás!

Fejlövés script-el viszont már találkoztam, de ez nekem egy új dolog, még nem volt alkalmam kipróbálni. Ahogy belenéztem, annyit csinál, hogy a célkeresztet lövéskor "fejmagasságba" állítja. De ettől célozni még ugyanúgy kell...

MAGYAR KLÁNOK

Köszönhetően Internet szolgáltatónknak mostanság nem elég a sávszélességem a német szerverekhez, így szinte kizárólag csak magyar szervereken játszom. Persze ez nem baj, sőt! Allítom, hogy a "híres" magyar játékosok és klánok ugyanolyan jók, mint a külföldiek! Nem véletlenül használtam a "híres" jelzőt – nevelésésem tartom ugyanis, hogy azok a srákok, akik egy hete nyomulnak a CS-kal rögtön klánokat alapítanak. Mindegy, csak az ember neve előtt ott legyen az a három (vagy akárhány) betűs valami. Mindenkit felvesznek, hogy egyre többen legyenek. Aztán az első klán-háborúban kockára verik őket...

Ha érdekel a "valódi" magyar Counter Strike élet, látogass el – bocss, de a teljesség igénye nélkül – a következő oldalakra:

- ACT klán – <http://www.extra.hu/ACT/>
- ESS klán – <http://160.114.80.5/>
- HUB klán – <http://hub.clanpages.com/starpage.htm>
- UNQL klán – <http://unql.matavnet.hu/inside.html>
- 7xx klán – <http://www.extra.hu/i713/>
- NEGA klán – <http://193.6.144.100/nega/index2.htm>

MCM Martin

(MCM klán – <http://surf.to/mcm-clan/>)
(A szerző aktív CS játékos)

DIA

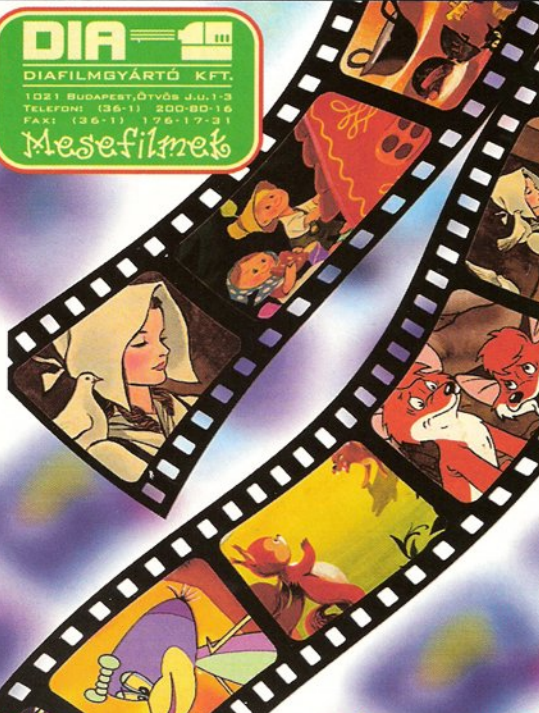
DIAFILMGYÁRTÓ KFT.

1021 BUDAPEST, ÖTVÖS J.U. 1-3

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

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

Mesefilmek



VISSZA A MÚLTBA!

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

SEGÍTSÉG!




Gyűjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga
Gyorsszervíz és Kereskedelem.

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



TRANS-AM

elektronika

Számítástechnika és Multimédia

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

Részletfizetési lehetőség

/ 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	33.600,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	88.000,-
4,3 Gb Seagate winchester	18.400,-
10,2 Gb Quantum winchester	23.600,-
64 / 100 Mhz SD RAM	15.600,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	26.400,-
Pentium II 466A Intel Celeron CPU	23.200,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	160,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	196,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	122.800,-
Pentium II EX , PII 466A Celeron , 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g. Klav.	

Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.

486-os komplett számítógép
monitor nélkül 9.600,-

Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 1,6 Gb HDD
15" Dell SVGA monitor 74.000,-

Használt alkatrészek adás - vétele

Átalánydíjas és egyedi
szervízzolgáltatások

Komplett gépek tetszőleges
összeállításban 24 órás teszteléssel,
1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervízzolgáltatással
várjuk minden kedves vásárlónkat!

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



ACOMP Zenith

Tulajdonságok

- ▶ Intel® Pentium® III processzorral
- ▶ ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 128MB SDRAM
- ▶ 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ ATi Fury MAXX videokártya 64MB
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Xplorer

Tulajdonságok

- ▶ Intel® Celeron processzorral
- ▶ ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- ▶ On-Board AC'97 hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Zenith

- ▶ Intel Pentium III 600MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

259.900 Ft

ACOMP Zenith

- ▶ Intel Pentium III 733MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

289.900 Ft

ACOMP Xplorer

- ▶ Intel Celeron 533MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

149.900 Ft

ACOMP Xplorer

- ▶ Intel Celeron 600MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

184.900 Ft

ACOMP Base

Tulajdonságok

- ▶ Intel® Celeron processzorral
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- ▶ SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Athlon

Tulajdonságok

- ▶ AMD® Athlon processzorral
- ▶ ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ Riva TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Base

- ▶ Intel Celeron 500MHz

119.900 Ft

ACOMP Base

- ▶ Intel Celeron 600MHz

129.900 Ft

ACOMP Athlon

- ▶ AMD Athlon 650MHz

179.900 Ft

ACOMP Athlon

- ▶ AMD Athlon 750MHz

194.900 Ft

Az **ACOMP Zenith** egy Intel® Pentium® III processzorral rendelkező csúcs számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATI Fury MAXX, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérési 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsósorban az ABIT egyik legjobb Pentium III alaplapja: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is. Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk.

Az **ACOMP Xplorer** egy igényesen kialakított játék- és munkagép Intel® Celeron 533 vagy 600MHz-es processzorral. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. A TV kimenetes ATI Expert2000 32MB-os videokártyájával, éles és kifogástalan minőségben nézheti TV készüléken is a DVD filmeket! Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk.

Az **ACOMP Base** gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 500 vagy 600MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps FaxModem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 4.3GB-os merevlemeze elegendő kapacitással bármely program számára. Ezzel a géppel bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, a FaxModem használatával.

Az **ACOMP Athlon** egy igen nagy teljesítményű AMD processzorral épülő konfiguráció. Ez a gép minden játékprogramot szerető felhasználó álma. Megtalálható benne az AMD 650 vagy 750MHz-es processzora, a hangkártyák legjobbja a SoundBlaster Live!, elegendő 12.9GB merevlemez kapacitás és 32MB-os Riva TNT2 Vanta videokártya. Kérje a gépet OEM Windows 98-cal és máris minden készen áll a játékok fogadására!

KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök augusztusban sem! Biztos lesz:

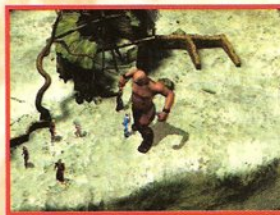
Terminus

A naprendszerünkben, mintegy 200 év múlva játszódó történetben, amikor már beindult a Mars benépesítése is, hirtelen megtalálják az ősi, idegen technológiát, amely lehetővé teszi, hogy a még messzebbi területekre is eljussunk a világűrben. Ez mindörökké megváltoztatja az emberiség jövőjét. A játékban kereskedhetünk, repülhetünk, végig lophatjuk az utunkat, vagy lövöldözhetünk az űrkalózokra, több száz karakterrel találkozhatunk, illetve 19 úrkikötőben fejthetjük ki aldásos tevékenységünket.



Icewind Dale

A legújabb RPG játék, amely a Baldur's Gate motorját használja. Az IWD-ben nem lesznek olyan NPC-k, akiket beállíthatunk a csapatba, így rögtön hat karakterrel indulunk, amiket kedvünk szerint készíthetünk el. A kezdeti nehézségek leküzdésére sok, kisebb küldetést kapunk, amik teljesítése során erősödik a csapatunk. A küldetések jó része dungeon-okban játszódik, sokkal inkább, mint a Baldur's Gate esetén, amit már csak azért is érdemes megemlíteni, mert az irányítás és a menük is teljesen egyeznek. Mindemellett a játék elég nehéz, főleg az elején, amikor még a csapatunk amatőr szintű, de már komolyabb ellenfelek jelennek meg a színen.



Time Machine

Egy hihetetlen utazásra indul 10 különböző korban, 140 önálló karakterrel, és 34 helyszínen játszódó valósídejű, stratégiai akciójátékban, aki a Time Machine-nek bizalmat szavaz. Fantasztikus kalandokban lesz része, hiszen nemcsak a térben, hanem az időben utazva kell megőriznie méltóságát, az új generációs mesterséges intelligenciával szemben, amellyel a számítógépünk irányítja a többi karaktert. Nem lesz tehát kockázatmentes az élete annak, aki majd kipróbálja az időgéppel az utazást...



Dark Reign II

A Panademic Studios real-time stratégiai játékában, 3D-s környezetben kell csapatokat vezérelnünk. A játékban, egy ún. building menedzser is gondoskodni fog komfort érzetünkről. 20 küldetésben megmérettetünk földön, vízen és levegőben, valamint online játékosársaink előtt. A multiplayer részbe bekerült pár érdekes játékmód is, mint a King of the Hill, a Blood Bath vagy a CTF. Nemsokára napvilágot lát majd egy editor is, melynek segítségével saját pályáinkat vagy mod-jainkat készíthetjük el.



A Tippmix – az eddigiekből okulva – 1:1.1-hez veszi az esélyt, hogy következő számunk augusztus 16-án jelenik meg.

**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



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



COLOR
GAME BOY



SEGA™



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



PC
CD
ROM

NINTENDO 64



NINTENDO 64

PC
CD
ROM



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



SEGA™



COLOR
GAME BOY



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



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

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000