

5/6

K B Y T E

796,- Ft

137. alkalom (2002. október)

ICEWIND DALE II // CONFLICT: DESERT STORM



9 770865 822000

UNREAL TOURNAMENT 2003 // BATTLEFIELD 1942



ÚJDONSÁGOK:



DARK REIGN 2

HEAVY GEAR 2

MATT HOFFMAN'S PRO BMX

STRONGHOLD

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

1999 FT



1999 FT



Le salairo de la peur

„A félelem bére.”

Henri-Georges Clouzot 1953-as, fekete-fehér mesterművének vagabund hősei – a korzikai Mario (Yves Montand), a párizsi Jo (Charles Vanel), a német Bimba (Peter Van Eyck) és az olasz Luigi (Folco Lulli) – a lehetetlenre vállalkoznak, amikor elfogadják az amerikai olajtársaság \$2.000-os belépőjegyét a pokolba. Feladatuk: két teherautónyi nitroglicerin elfurikázása 300 mérföldnyi, isten háta mögötti vidéken át az égő olajkutat oltásához. 148 percen át tartó, non-stop robbanásvesztély. Zseniális alkotás, vészzenés.

A George Arnaud regénynek ill. a filmnek – hirtelen két központi Nintendo karakter névazonosságá mellett, – azonban több köze van az elektronikus szórakoztatóiparhoz, mint gondolnánk. A **KByte** íratlan krónikáiba azonos történet vésődött az elmúlt néhány hónapban – bátorságról, gyvaságról, vakmerőségről, öngyilkos kilátástalanságról szóló.

Mi is rettenetes, pusztító erejű robbanóanyagot szállítottunk, kegyetlen vidéken át. Az **576 KByte** nitroglicerinje a *Haegemonia* volt.

A *WarCraft III* iparosai messze voltak, messze vannak. Ha nem tetszett / tetszik a játékuk, nyugodt szívvel leértékelhetjük / leértékelhetjük – nem történik semmi. Vajon változtatna a tényen valamit, ha személyes kapcsolatba kerültünk volna a készítőivel? Máshogy álltunk volna a termékhez, ha valamilyen módon kötődnénk a játékhoz? A magyar fejlesztő a „szomszédban”, a szerkesztőség épületétől cirka fertály órányi járóföldre készítette a Nagy Művet. Személyesen is ismerjük őket, jóban vagyunk velünk, kedveljük a srácokat. Az objektív értékelésbe beleszól a ráció, belekeveredik az emóció. A magyar iparosokkal ILLIK jóban lenni. Emlékszik valaki olyan esetre, hogy magyar „szaklapban” MAGYAR játék VALAHA 80% alatti értékelést kapott volna? SOHA. Pedig itt is születnek torz, játszhatatlan dolgok. A *Haegemonia* hegesztőinek debütje, a *Reunion* például soha nem tűnt ki semmivel. Átlagos, közepes játék volt az akkori mezőnyben; szárnypróbálgatás. A **Konzolban** nem is olyan rég tesztelt *Jimmy Neutron* (GBA) is protokoll nyolcast kapott. Valójában négy pont körül kaszál. *1nsane*? Sok jóindulattal hetes. *Ecco*? Detto.

A nagy kérdés tehát: mi történik most, hogy felborítottuk az asztalt, és átkalibráltuk a tetszésindexet egy IGAZI, IGAZSÁGOS értékrend alapján? Mi történik akkor, ha megfogadjuk: nem keverünk érzelmeket a munkába? Ha lelkünk mélyén elhatározzuk – történjék bármi, mi OBJEKTÍV, professzionális újságrást fogunk képviselni; kerül, amibe kerül...

Nagyon egyszerű. Mint minden jó moziban, a feszültség fokozódik. Kiderül, hogy anyacégünk, a **Comgame '576' Kft.** lesz majd az egyik hazai kiskereskedelmi forgalmazó. Főhősnőnk mosolyogva benéz a szerkesztőségi ajtón, és egyszerűen annyit mond: „Fiúk, SOKAT szeretnénk eladni belőle.”

Ennyi elég is. Mindenki tudja, mi az ábra; hány pontot KELL kapnia a játéknak.

Elméletileg. Mert a Főszerkesztő lelkiében felkészült, hogy lázadjon; kész MINDENKÉPPEN kiállni az elvei mellett, ha ezt nem is hangoztatja. Kész leértékelni a játékot, ha az rossz. Kerüljön ez akár az állásába. Pedig néha muszáj megalkudni – erre még Martin tanította meg, NAGYON bölcsen.

Néha pedig nem – erre az élet, UGYANCSAK bölcsen.

Képzletbeli filmünk azonban pereg tovább, a dráma thrillerbe csap át. Az eredetileg tervezett exkluzív „Színfalak mögött” anyagot őrlött sebességgel felváltja egy Digital Reality „gyárlátogatás”

– az urak személyesen keresnek meg minket, amire nehéz nem mondani. A project és az **576 KByte** stábjába látszólag összeforrnak, a Főszerkesztő egyre kevesebbet alszik, ahogy közeledik a megbeszélt randevű. Heti rendszerességgel elmorzsol egy rózsafüzért, hogy a *Haegemonia* jó – mit jó, ISTENI! – játék legyen. Ez mindenki érdeke. A kiadó sürgetésére megjelenik egy gyorsan összetákolott, optimalizálást sikeresen elkerülő rolling demo. Lógó orrok az internetes fórumokon. Az idegek pattanásig feszülnek; a Főszerkesztő úgy érzi, a nitroglicerin bármelyik másodpercben a sztratoszférába repítheti, testét atomokra bontva.

Befutnak a reklámtémák, köztük a *Haegemonia*. Rögzítjük a címlapot: *Haegemonia*. Képzletbeli teherautónk elakad, úgy tűnik, vége mindennek.

Végül eljött a Nagy Nap. Ökölbe zárt gyomorral ültük körbe a prezentációs monitort és vártuk a beteljesülő Végzetet.

Mikrokozmosz CSODA történt.

Egy Angyal szállt közénk, számítógépes játék formájában. Láttuk, kipróbáltuk, szanaszét boncoltuk a *Haegemonia*-t (teszt a következő számban). A Főszerkesztő bizonyosságot szerzett: a lassan kialakuló gyomorfekélye mellett a produktum RENGETEG örömteli, monitor előtt töltött órával is megajándékozta majd. A címlap addicionális reklámfelület helyett immáron büszke felvállalás: egy olyan játékot hirdet, melynek kvalitásairól személyesen győződöttünk meg; amiben mi is ugyanúgy hiszünk, amiről ugyanolyan lelkesedéssel beszélünk, mint fejlesztői. Kit érdekel a profit?

Ez itt egy sikeresen valósággá változtatott csodás vízió, egy üres, összetört álmokkal teli videójáték-világban. Egy instant klasszikus, ami a feledés kódébe taszít mindent: *Imperium Galactica* szériát, *Homeworld* eposzt, még meg sem született *O.R.B.*-ot.

A „*Félelem bére*” attól remek, hogy a rendező derékba tör a klimaxot. Az **576 KByte** ezúttal megszuza a balhét – nálunk szerencsére akad happy end. A *Haegemonia* jó játék lett. Mit jó, ISTENI. Aki nem hiszi, járjon utána – a 22. oldalon már kezdheti is. Aztán nyomás gőzerővel kérdőívet töltögetni – közben mi nekilátunk a novemberi számnak. Mindenki tudja, mi a dolga?!

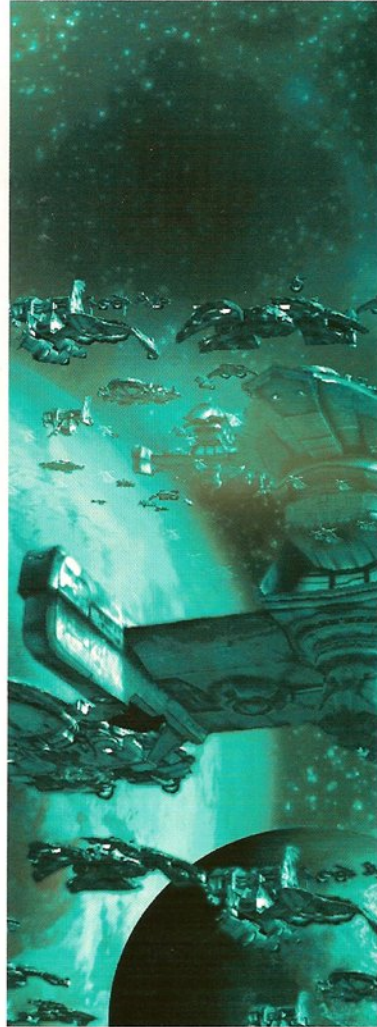
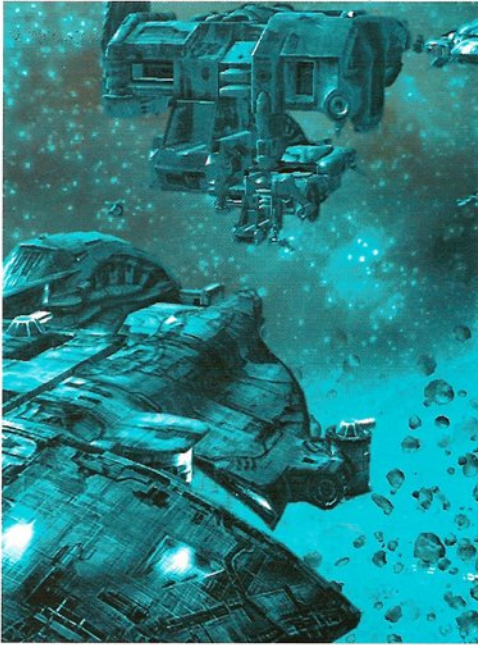
Hölgyeim és Uraim – kellemes kikapcsolódást kíván az **576** csapat nevében:

Theodore Reiker

tartalomjegyzék

Címlap // Haegemonia

Tartalomjegyzék // ...még több Haegemonia :))



RECENZÍÓK

Unreal Tournament 2003
Battlefield 1942
Icewind Dale II
Prisoner of War
Beach Life
Strike Fighters - Project 1
Airborne Assault: Red Devils over Arnhem
Strategic Command - European Theatre
Largo Winch: Empire Under Threat
Magic: The Gathering Online
Sniper: Path of Vengeance
Midnight Outlaw Illegal Street Drag
Hyper Rails
Maximum G-Force Coasters
Divine Divinity
Taz: Wanted
Conflict: Desert Storm
Arthur's Quest: Battle for the Kingdom
US Open 2002
Nancy Drew: Secret of the Scarlet Hand
Eye of the Kraken
Hoyle Card Games
Hoyle Board Games
Chessmaster 9000
Deep Fritz 7
Critical Point
Kango Shicyauzo - I'm Gonna Nurse You
Snow Drop
Earth 2150: Lost Souls
Empire Earth: The Art of Conquest
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
Halcyon Sun

32
36
38
40
42
44
46
47
48
53
54
55
56
57
58
60
62
64
64
65
65
66
66
67
67
68
68
69
70
71
72
73

AKTUALITÁSOK

Hírek
alfa
Ghost Master
Command & Conquer: Generals
Unreal II: The Awakening
Broken Sword: The Sleeping Dragon
The Last Ninja
Eve: The Second Genesis
Far Cry
Total Immersion Racing
Deus Ex 2: Invisible War
Színfalak mögött: Haegemonia / Platoon
Earthquake V. - FoP interview
Videojátékok és politika

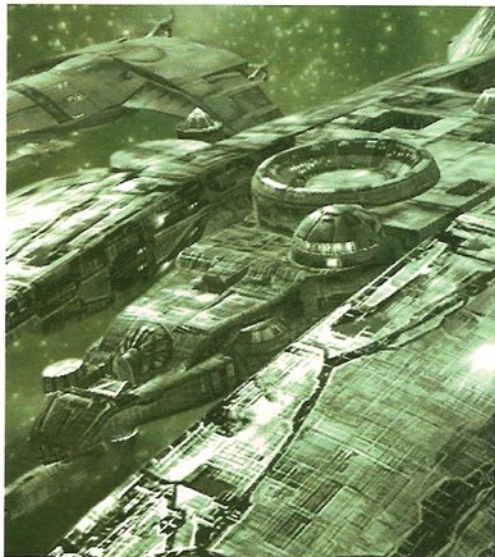
06
08
10
11
12
14
15
16
18
19
20
22
28
30

RECENZÍÓK (ALFABETIKUS SORRENDEN)

| | |
|--|----|
| Airborne Assault: Red Devils over Arnhem | 46 |
| Arthur's Quest: Battle for the Kingdom | 64 |
| Battlefield 1942 | 36 |
| Beach Life | 42 |
| Chessmaster 9000 | 67 |
| Conflict: Desert Storm | 62 |
| Critical Point | 68 |
| Deep Fritz 7 | 67 |
| Divine Divinity | 58 |
| Earth 2150: Lost Souls | 70 |
| Empire Earth: The Art of Conquest | 71 |
| Eye of the Kraken | 65 |
| Halcyon Sun | 73 |
| Hoyle Board Games | 66 |
| Hoyle Card Games | 66 |
| Hyper Rails | 56 |
| Icewind Dale II | 38 |
| Kango Shicyauzo - I'm Gonna Nurse You | 68 |
| Largo Winch: Empire Under Threat | 48 |
| Magic: The Gathering Online | 53 |
| Maximum G-Force Coasters | 57 |
| Midnight Outlaw Illegal Street Drag | 55 |
| Nancy Drew: Secret of the Scarlet Hand | 65 |
| Prisoner of War | 40 |
| Sniper: Path of Vengeance | 54 |
| Snow Drop | 69 |
| Strategic Command - European Theatre | 47 |
| Strike Fighters - Project 1 | 44 |
| Taz: Wanted | 60 |
| Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder | 72 |
| Unreal Tournament 2003 | 32 |
| US Open 2002 | 64 |

ROVATOK

| | |
|--------------------------------|----|
| Budget Játékok | 74 |
| Végjátásások: Dino Crisis 2 | 78 |
| Háttérinformáció: WarCraft III | 80 |
| Végjátásások: Syberia, 2. rész | 84 |
| Cinkelt Lap | 86 |
| Emuláció: Commodore 64 | 88 |
| Kult Játékok: Boulder Dash | 90 |
| Visszatekintő | 91 |
| Csevegő | 94 |



Kiadja a COMGAME '576' Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112.
Postacím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Drótposta: 576kbyte@576.hu
Honlap: www.576.hu

Főszerkesztő: Theodore Reiker (reiker@576.hu / reiker@eigo.co.jp)
Látványtechnika: Soltész Tamás (bwc@576.hu)

Munkatársak:

Csák Gergely (dracoo-[listed]) (dracoo@maffia.hu)
Domján László (DaemonLaz) (suffocation@freemail.hu)
Fábián Balázs (Balage) (balage@576.hu)
Furulyás Ádám (Furci) (iniquity@shotgun.hu)
Gyalog Zoltán (GyZ) (nonplusultra@freemail.hu)
Korányi Teodor (Stiletto) (sabreman@freemail.hu)
Makai Sándor (Clemi) (clemi@freemail.hu)
Nemes Raymond (Credo) (credo@resource.cx)
Orosz Miklós (Freak) (muzik@freemail.hu)
Putz Patrik (Patrik) (patrik@blueplanet.hu)
Radeckzy Zoltán (radeckzy@netscape.net)
Somosi László (Liquid) (liquid@576.hu)
Sütő János (Ender Wigglin) (jbaker@dravanet.hu)

Laptalajdonos: Balogh Zsolt
Médiaigazgató: Martin
Levilágítás: Heiling Média Kft.

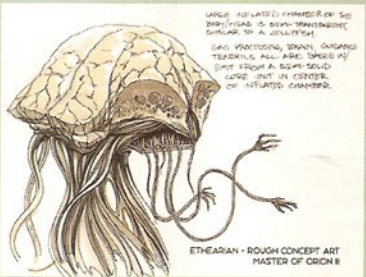


Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:
576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1329 Budapest Pf. 24
// egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft
("Előfizetni jól")

ISSN 0865-8226

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



Vivendi: eladó vagy sem?

A múlt hónapban gonosz pletykák keringtek a Vivendi játékrészlegének jövőbeli sorsa körül. A francia anyacég komoly anyagi problémákkal küzd (a 33 milliárd eurós adósságot felhalmozó nagyfőnököt, Jean-Marie Messiert még a nyár végén elzavarták), így felmerült a játékrészleg (olyan nagygyűk tartoznak a divízióba, mint a Blizzard Entertainment, a Universal Interactive, vagy a Sierra) eladásának lehetősége – a cég ezen része állítólag kövér 2 milliárd euróért lenne értékesíthető. Több hetes bizonytalanság után csattanós válasz érkezett a Vivendi részéről: eszünk ágában sincs megválni a nyereséget termelő játékgyártó részlegetől, sőt bővíteni kívánják. Ennek megfelelően rögtön nagybevásárlásba és átszervezésbe kezdtek, elsőként Black Label néven új alrészleget gründoltak (ném, ker [üzletet, vállalat] alapít. – Reiker) (a múlt havi *The Thing* dobozát már az ő logójuk díszíti, és a készülő *The Lord of the Rings* játékok is ezen címke alatt fognak megjelenni novemberben), majd magukévá tették a svéd Massive Entertainmentet – a fejlesztőcsapatot leginkább a *Ground Control* című 3D RTS alkotóiként ismerhetjük. A Blizzard-al és a *LoTR* könyvlicenszsel a zsebünkben mondjuk mi sem nagyon adnánk el semmit... (Főleg most, hogy a Blizzard végre rájött – az igazi pénz a konzolos játékokban van. Sajnos (?). – Reiker)

Microprose: vége a dalnak

Újabb patinás név a veszteséglistán: az Infogrames jövedelmezőségi okokra (pontosabban: azok hiányára) hivatkozva kihúzta a szőnyeget a legendás Microprose angoliai stúdiója alól. Az amerikai részleget a hírek szerint nem érinti a leépítés, így a *Master of Orion III* fejlesztése töretlenül folyhat tovább. Az Infogrames-t egyébként keményen érinti a recesszió; az idei üzleti évet (ismét) vaskos veszteséggel zárják majd.

Filmből játék...

Tarantino mester régen várt, jövő ősszel megjelendő alkotása a *Kill Bill* sem kerülheti el a megjátékosítást, a jogokat a Vivendi szerezte meg a Black Label divízió számára. A játék stílusáról egyelőre még nem szivárgott ki információ – gyaníthatóan akciódús alkotással lesz dolgunk, tekintve, hogy a Uma Thurman / Lucy Liu / David Carradine / Michael Madsen nevével fémjelzett produkció (harci koordinátor a *Matrixből* ismert Woo Yuen Ping) egy ex-bérgyilkosnő kegyetlen bosszúhadjáratát meséli el. A hírek szerint a játék abszolút multipatform lesz, azaz pécén és „következő generációs” konzolokon egyaránt megjelenik majd.

...és játékból film.

„Készül a *Doom* film!” – a kilencvenes évek első fertályában visszatérő mondat volt ez a hírrovatokban. A *Doom* film akkor nem készült el (hiába pletykálták az akkoriban még fénykorát élő Osztrák Tölgyet – azaz Schwarzenegger bácsit – főszereplőnek), de most komoly esély van rá. Az id Software tanult az akkori hibákból (miszerint rengeteget szöszmötölt a stúdió a filmmel, örökre a „development hell” sötét bugyraiba küldve azt), és a disztribútorként / gyártóként kiszemelt Warner-el már abban állapotok meg, hogy ha a film tizenöt hónapon belül nem megy konkrét produkcióba (azaz nem kezdik meg a forgatást), akkor a jogok visszaszállnak az id-re. Forgatókönyvíró / főszereplő / rendező még nincs a projekthez csatolva, de a producer személye már ismert: az újonc Lorenzo di Bonaventura felel a produkcióért, a háttérből executive-ként pedig John Wells (az úriember olyan tévésorozatok felett bábáskodott, mint a *Vészhelyzet*, vagy a *West Wing*) egyengeti a film útját. A film története szorosan követi majd a jövő tavasszal megjelenő *Doom III* sztoriját: ami ugyebár teljesen megegyezik az első epizód történéseivel. Meglepő, hogy a Warner PG13 (tizenhárom éven felülieknek) korhatárra kívánja kalibrálni a filmet – az ilyen mozikban csak nagyon visszafogott erőszak látható, a vér + belek + szenvedés triász mutogatása már kőkemény R (tizenhét éven felülieknek) minősítést eredményezne. Anyagi szempontból magyarázható ugyan a döntés (sokkal szelesebb az elérhető nézőközönség), de egy *Doom* film nagypályás erőszak nélkül azért elég furcsán fest... Egy másik id produkció, a *Return to Castle Wolfenstein* is az ezüst vásznon felé vette az útját: a forgatókönyv már íródik, méghozzá a nyár egyik sikerfilmjét, a popcorn-kémfilm *Xx-et* is jegyző Rich Wilkes szorgos kezei által. A filmet a Columbia gyártja, a történet igazodik a játékban megismert „akadályozzuk meg az ősi gonosz teuton herceg feltámasztását” című alapsztoriohoz.

StarCraft 2: csalódás és remény

Az elmúlt hónap egyik legnagyobb csalódása (természetesen KIZÁRÓLAG pécés szemszögből) a Blizzard Tokyo Game Show-n tett bejelentése. A jó előre beharangozott esemény (a Blizzard több nappal az esemény előtt számlálót indított el a honlapján, hogy legyen mit lesni a netaddiktoknak) végül is a *StarCraft: Ghost* bejelentését eredményezte – kizárólag konzolokra. A *StarCraft* második részének nyilvánosságra hozatalára számító pécés játékos társadalom egy emberként hördült fel a hír

hallatán, azonnali elektronikus aláírásgyűjtést (itt lehet csatlakozni: www.petitiononline.com/f58119/petition.html) indítva a Ghost pécés megjelenésének ügyében. A Blizzardot (balgán) áruházzal vádoló hardcore rajongókat csak egy, pár nappal az esemény után készített Bill Ropper interjú nyugtatta meg: a Blizzard ezen túl sem hanyagolja a pécés gémekeket, és a StarCraft univerzum háborúinak feldolgozását sem kívánják abbahagyni. Meglátásunk: mivel a WarCraft III már megjelent, és a StarCraft: Ghost munkálatainak oroszlárnészét egy külsős cég, a Nihilistic (*Vampire: The Masquerade*) végzi, a Blizzardnál most van bőven szabad ember egy esetleges StarCraft 2 fejlesztésére... (Előbb persze megszőnyegbombáznak majd mindenkit némi WarCraft III kiegészítő lemezzel, WarCraft III Gold és WarCraft III Game of the Year Edition-nel... ;) - Reiker)

Final Fantasy XI: Japánban korábban

A Final Fantasy XI pécés változata (előzetest a szeptemberi KByteban olvashattatok róla) a mázlista japánoknál sokkal előbb jelenik meg, mint a világ egyéb részein. A japáni gémekek már december legelején a kezükbe kaparinthatják a népszerű konzolos szerepjáték-sorozat legújabb, kizárólag online játszható változatát – nekünk jövő év tavaszáig kell várnunk rá. A játék (igencsak hűzós) rendszerkövetelményeire is fény derül: a minimum konfiguráció az egy gúghahertes processzorok, a harmadik generációs GeForce kártyák (a Square külön megállapodást kötött az nVidiával egymás termékeinek kölcsönös reklámozásáról) és a minimum 256 megabájtos RAMhasábok környezetében mozogolódik, de a nagyobb felbontásokban való problémamentes futtatáshoz ennél jóval izmsabb gépre lesz szükségünk – hozzá lehet látni a malacperselyek feltéréséhez. A Dell Japánban rögtön kész konfigurációt is kínál a játékhöz: a Dell Dimmension 4500 / 8200 modellekhez (1.8 GHz-es P4 és GeForce 4 munkál bennük) a Final Fantasy XI-et mellékelik ajándékként.

Postal 2, Generals, SimCity 4 halasztások

Két régóta várt (a kettes számú Postalt mondjuk kevésbé várjuk) játék megjelenése is átcsúszik a tervezett év végi időpontról a jövő éve elejére. A Command & Conquer: Generals 2003. januárjában fog megjelenni; a hírek szerint azért, mert finomítani akarnak a multiplayer-módszoron – gonosz meglátásunk szerint inkább az Age of Mythology áll a háttérben - az Electronic Arts nem akar bajszot akasztani az Ensemble szintén az év végére datált siker várományos RTS-ével. A szintén az EA által forgalmazott

SimCity 4 is átkorcsolyázott csendben január-ra, az okok ez esetben nem ismeretesek. A harmadik áldozat a Postal 2: a tömeggyilkos-szmulátor egyértelműen abnormális hajlamokkal rendelkező fejlesztői technikai finomhangolással magyarázzák a játék csúszását; most 2003. első negyedévéig célozzák meg a nem is kicsit beteges játékkal (az újonnan kiadott képeken magát összeakadó gyermeket és fejebe lőtt terhes anyát mutogatnak – gratulálunk, talán nem ilyesmivel kéne eladni egy játékot).

Bezárt a Westka

A Microprose mellett a hónap másik rossz híre a német Westka Interactive-hoz kötődik. Az ígéretes, Unreal II motort használó forsztpörzszön sűtért, az Y-Projectet fejlesztő cég anyagi forrásai teljesen klapadtak, eddigi partnerei pedig nem kívántak támogatást nyújtani a folytatáshoz - így a fejlesztőcég a hónap elején bezárta kapuit. Nagy kár ezért a játéért, az előzetes képek roppant stílusos grafikájú lövöldét sejtettek...

Unreal II csúszás?

Teljes a bizonytalanság az Unreal II megjelenési időpontja körül: az Infogrames netes megjelenési listája szerint a játék csak 2003. tavaszán érkezik, újságírói érdeklődésre viszont az hangzott el, hogy az Awakening alcímen futó folytatás igenis megjelenik még az év vége előtt – de kizárólag az USA-ban. A játékot már több mint egy éve tologatják; őszintén reméljük, hogy nem lesz újabb Duke 4Ever a dobogól...

Olcsoőbb játékokat!

Sokallod a játékok árát? Szeretné a jelenlegi árszabás harmadáért játékokhoz jutni? Ha igen a válasz, akkor csatlakozz a Fairplay (www.fairplay-campaign.co.uk) által meghirdetett mozgalomhoz: szállj harcba a játékok mérsékléséért. A mozgalom meghirdetői szerint a játékok jelenlegi magas ára mind a felhasználóknak, mind a fejlesztőknek / forgalmazóknak rossz; az olcsóbb játékszoftverek megsokszoroznák az eladásokat, így mindenki jól járna. A harc első lépéseként a szervezet arra szólít fel mindenkit, hogy „ott üsse a forgalmazókat, ahol fáj nekik”, azaz december elejé és nyolcadika között ne vásároljon semmilyen játékot – így fejezve ki tiltakozását a jelenlegi árpoltika ellen. A kezdeményezés érdekes, de nem tudjuk megállni egy gonoszkodó megjegyzés nélkül: szerintünk a magyar gamerek többsége már évek óta a fent említett módon „harcol” a kiadók ellen... ;)

Liquid

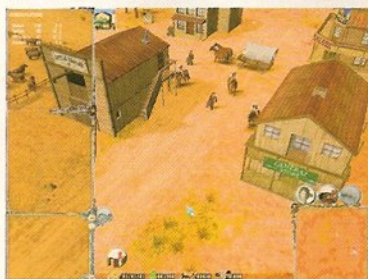


Far West

Kiadó: JoWoOD Productions

Fejlesztő: Simills

Megjelenés: 2002. november 8.

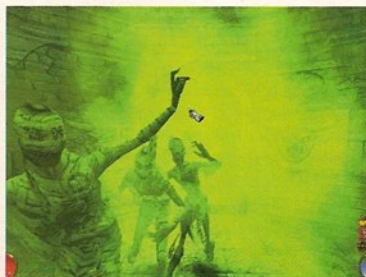


Arx Fatalis

Kiadó: JoWoOD Productions

Fejlesztő: Arkane Studios

Megjelenés: 2002. október 25.



Cold Zero: The Last Stand

Kiadó: JoWoOD Productions

Fejlesztő: Drago

Megjelenés: 2003. első negyedév

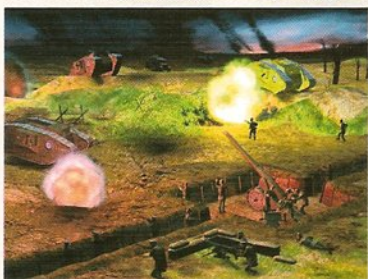


1914: The Great War

Kiadó: JoWoOD Productions

Fejlesztő: Trinode

Megjelenés: 2002. október (németül már hozzáférhető)



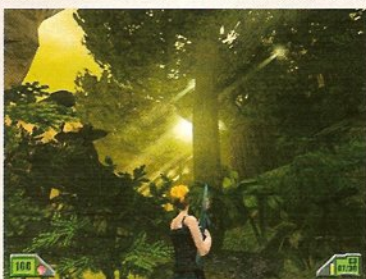
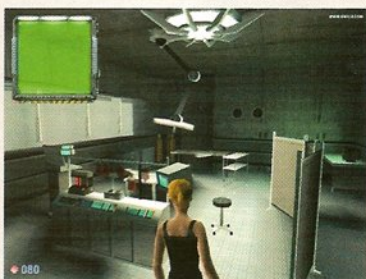
K. Hawk

Survival Instinct

Kiadó: JoWoOD Productions

Fejlesztő: Simills

Megjelenés: 2002. november 25.



Europa 1400 - The Guild

Kiadó: JoWoOD Productions

Fejlesztő: 4 Head Studios

Megjelenés: 2002. október 18.

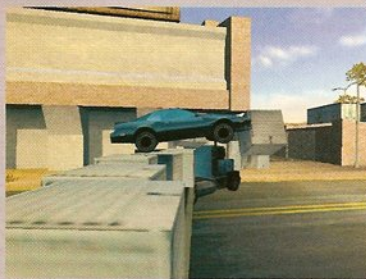


Knight Rider
The Game

Kiadó: Koch Media

Fejlesztő: Davilex

Megjelenés: 2002. november 8.

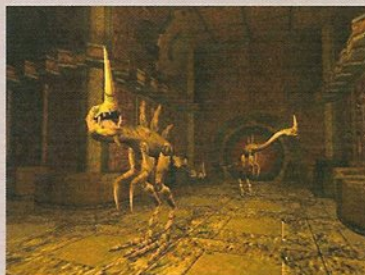


The Elder Scrolls III
Tribunal (Morrowind Expansion)

Kiadó: Ubi Soft

Fejlesztő: Bethesda Softworks

Megjelenés: 2002. november 29.

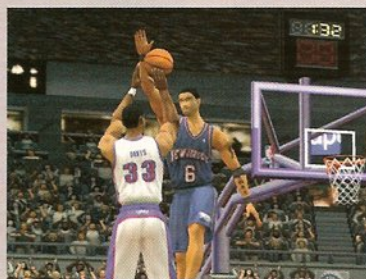


NBA Live 2003

Kiadó: EA Sports

Fejlesztő: Electronic Arts Canada

Megjelenés: 2002. november 29



Kreed

Kiadó: Russobit-M

Fejlesztő: Burut

Megjelenés: 2003. március



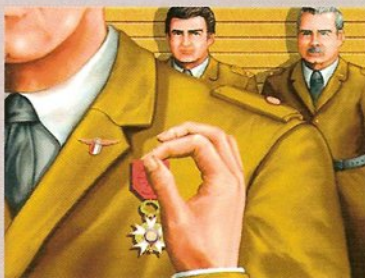
Wings

Digitally Remastered Edition

Kiadó: BlackStar / Interactive Ideas

Fejlesztő: Cinemaware / clickBOOM!

Megjelenés: 2002. október 25.



Delta Force

Black Hawk Down

Kiadó: NovaLogic

Fejlesztő: NovaLogic

Megjelenés: 2002. október



GHOST MASTER

Kiadó: Empire Interactive

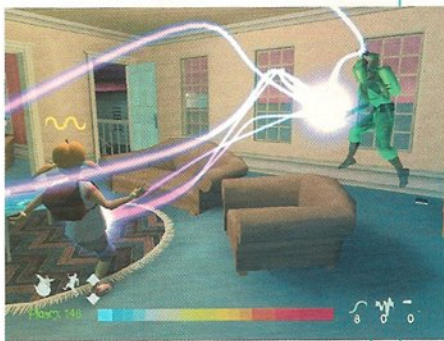
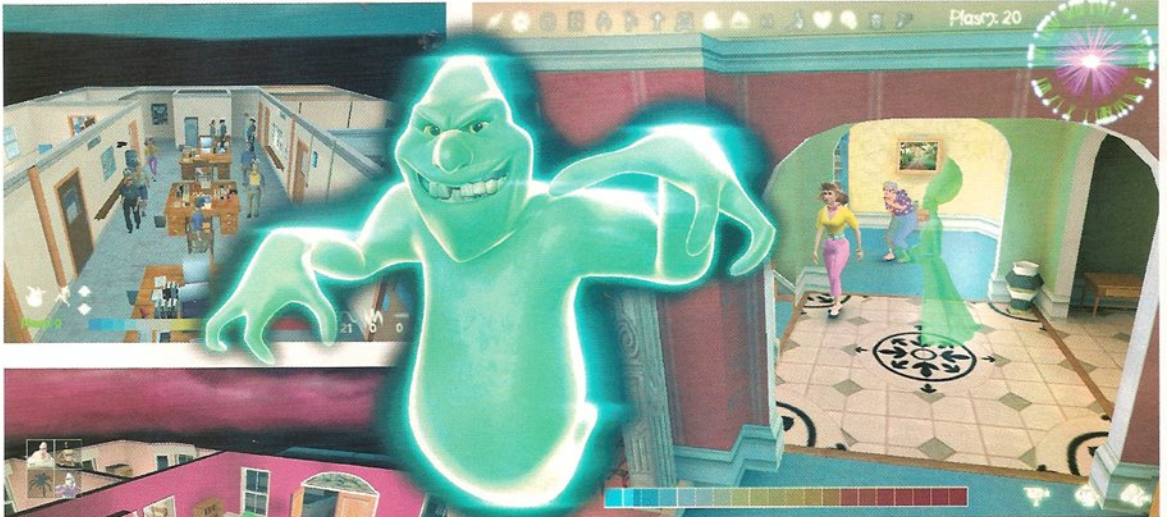
Fejlesztő: Sick Puppies

Eredet: Egyesült Királyság

Formátum: PlayStation 2, PC

Megjelenés: 2002. negyedik negyedév

Web: www.sickpuppies.co.uk



Nagyon fut mostanság a szellem-téma, a mozikban például szokatlan rendszerességgel tűnnek fel a túlvilági rémek. Szellemes játék már régen volt (Rejtvény numero egy: tessék felsorolni három, kísérteteket felvonultató játékot!), éppen itt volt az ideje egy jó kis, a kóbor lelkekre koncentrált gémnek! A Sick Puppies által fejlesztett *Ghost Master* őket célozza meg – ráadásul nem a megszokott nézőpontból mutatva be a túlvilág furcsaságaira fogékony játékosok kedvenc teremtményeit. Nem túléló horror, nem a gótikus borzongatás felé kacsingató kalandjáték, és legfőképp nem agyatlan kísértet-mészárlás: a *Ghost Master* rendkívül nehezen kategorizálható - legegyszerűbb, ha a fejlesztők által ráakasztott „murder-mystery-horror-ghostcontrol-simulator” meghatározásnál maradunk. Egyszerűsítsünk: a játék a *Sims* és

a *Dungeon Keeper* keveréke, nyakon öntve egy nagy adag elvont poénnal és jó kis rémisztgetésekkel. Rémisztgetni nekünk kell, azaz ezúttal a másik oldalról szemlélhetjük majd az ember-kísértet viszonyt. A játékban egy csapat szellem irányítása lesz a feladatunk (egyszerre nyolc rém lehet a csapatunkban) akikkel több scenarion keresztül (egy scenariohoz egy helyszín tartozik) kell különféle feladatokat végrehajtanunk. Már a scenariók nevei (The Blair Witch Project, Deadfellas, Spooky Hollow, Field of Nightmares, Weird Seance) előrevetítik, hogy a *GM* esetében nem véresen komoly embervadászatról, hanem poénos szellemgyűjtögetésről és feladatmegoldásról van szó (Rejtvény numero kettő: a scenariók nevei egy-egy híres filmre utalnak, melyek ezek?) A begyűjthető szellemek száma hatvan, és négy fő csoportba sorolhatók: Elementals, Reflections, Frighteners, Disturbances. A különféle csoportok több alfajra oszlanak, a Rémisztők (Frighteners) közé négy

rémiség (Spook, Wight, Spectre, Banshee) tartozik. (Rejtvény numero három: ki rendezte a Frighteners című filmet, és ki játszotta a főszerepet?) Az egyes csoportokba tartozók más és más speciális képességekkel bírnak: a fentebb emlegetett Rémisztők például az emberek megriasztásának specialistái (azaz „fizikai valójukban” is képesek megjelenni; míg a Disturbances kategóriába tartozó szellemek a tárgyak megszállásával és működtetésével (tudjátok: magától megszólal a zongora) hozzák a frászt a házban lakókra. A szellemek begyűjtésének több módja lehet. Általában megidézzük őket, de néhány pályán rejtett kísérteteket is találunk, őket ki kell szabadítani. A kísértetvilág valútája a plazma, plazma pedig a megrémisztett emberek rettegéséből nyerhetünk – Sulley pajtásék utaztak hasonló módon a gyermeki sikolyra a *Szörny Rt.*-ben. Min-

den helyszínén találhatunk speckó idéző-pontokat, ahol a háznak megfelelő kísérteteket szólíthatjuk magunkhoz – a spectrek erőszakos események elkövetésének helyén bújnak elő, a Cozjammerek pedig a balesetben elhunyt állatokból lényegülnek át kísértetté. A *Ghost Master* azonban nem csak a rémisztgetésről szól (szerencsére, mert ez utóbbi ugyan poénos, de hamar unalmassá válhat), hanem a pályákon fellelhető feladatok megoldásáról is. Ezek igen sokfélék lehetnek – egy speciális tárgy felkutatástól egy társunk kiszabadításán át egy adott személy elűzéséig. A feladatokat rendkívül sokféleképpen oldhatjuk meg – a megoldás kulcsa általában a megfelelő személy megfelelő helyen és módon történő megrémisztésében rejlik, de használhatjuk az egyes specialisták telekinetikus képességeit is. Példa: ArcLightot, az első pálya fal mögé szorult egykori boiler-szerelőjét úgy tudjuk kiszabadítani, ha rábrújuk a lakókat, hogy bontsák ki a falat. Rendezzünk kísértetjárást a falon át az anyuka jelenlétében, vagy mozgassuk meg a téglát az apuka előtt: előbbi vízvezeték szerelőt hív (aki kibontja a falat), utóbbi pedig maga lát neki a fal szétkapásának. A jobban sikerült rémítetteinket háromféle „szellem-operatőrrel is rögzíthetjük: az első egy hálvídú B-movie stílusában fényképez, a második a *Blair Witch* féle realiztikus, remegő kamerás stílust erőlteti, a harmadik pedig elegánsan a nagy Hitchcockot mímelve veszi fel a tevékenységünket.

A *Ghost Master* ígértés koncepció, amelyet lehetőséggel és poénnal: a kérdés az, hogy a kóbor lelkek terelgetése lesz e annyira addiktív, mint a *Sims* életszimulációja, vagy a *Dungeon Keeper* labirintus-menedzsmentje – hamarosan (év végén, ha minden klapol) meglátjuk. A sorok közt feltett kérdésekre emaliban várom a választ; a helyes megfejtők közül kisorsolt nyertesnek kilobbizok valami apró ajándékot.

Liquid

COMMAND & CONQUER GENERALS

Kiadó: Electronic Arts

Fejlesztő: Westwood Studios

Eredet: Egyesült Államok

Formátum: PC

Megjelenés: 2002. tél

Web: generals.ea.com



terroristák a sokkolás nagymesterei, de ez nem minden. A hadműveleti főnökök mindegyik szövetség berkeiben megtalálhatók, három-három specializált katonai erő vezetői ők. A klasszikus hadsereg, a légielő és a speciális csapatok irányítóinak használatát a szólt játékokban a

Nagyobb a lángja, mint a füstje. Ez a cucc máris izzik, forró, hisz elég szemünket rá vetni, hogy csak úgy kapkodjuk a levegőt! A *Generals* nem egyszerűen egy új valós idejű RTS lesz a jobbik fajtából, hanem egy újabb mérföldkő a játékok történelmében, ezt már most leírom, bő fél évvel a megjelenés előtt (Hóó, lassan a testtel... mikor neveztük át a lapot 576 Jóslattá?! – Relker).

Az első, tanulságosabb videóknak köszönhetően egy alapvetően más, minden eddiginél realisztikusabb világot láthattunk magunk előtt. A fejlesztő srácoknak nagyon tetszhetett a *Black Hawk Down*, mert újrakonstruálták a film egyes jeleneteit, és különösebb nehézség nélkül sikerült elhittetniük a nézőkkel, hogy a város utcáin tomboló őrlőletet egy helikopter fülkéjéből nézzük végig. A háborzongatóan hiteles jelenet sor akkor váltott ki hisztériás örömet belőlem, mikor egy lezuhanó helikopter lángtengerbe borította a környező utcáscskákat – és a kép megállt. Majd a *Márxiból* jól ismert térforgatók trükkkel körbeszaladta a felcsapó lángnyelveket, hogy felvegye a néző számára legígéretesebb pozíciót. A film továbbindult: a roncs összerokkad, a fegyverek újra tüzet okádnak. Döbönen hegyek, libabőr. Mint post-nuklear fanatik, képzelhetitek mit éltem át a taktikai atomcsapás látványától... (...és mi ilyen embereknek utalunk havonta fizetést :)). – Relker

Már-már mániákus kényszertől hajtva építik a lehető legvalóságosabbá a *Generals* látványvilágát

Westwoodék. A terep domborzata és a rajta található összes objektum befolyásolja a mozgó egységeket, lehet alkalmazkodni hozzájuk, de nem kötelező, hiszen katonai hadműveletekről van szó, ahol a cél szentesíti az eszközt. A növények fátylaként lobbannak fel a lángszórós tank pusztítása nyomán, a tömeg pániszzerűen menekül a robbanások epicentrumától, a duzzasztógátat átszakító víztömeg kártyavárként sodorja el a völgyben gubbasztó falucskákat és a kétségbeesetten menekülő autókat, nem hagyva hátra mást, csak a magába roskadt templomtorny meggalázott harangtornyát. A nehézbombázók, mint halált hozó gépmadarak haragos dübörgéssel zúgnak át a képernyőn, végzetet rejtő tojásairk irdatlan krátereket vájnak a földre, letarolva, földig rombolva minden ellenállást, meddig szem ellát.

Minden eddigi *C&C* játéknál könnyörtelenebb lesz ez a mostani. A háborúzó feleket nem bűjtatják többé NOD, vagy GDI fantáziáinak mögé. Kane se küzd hajnövesztő szerért, a Tibérium is alszik már. Bajlós politikai víziót vázol a *Generals*: a közeljövőben Kína katonai szuperhatalommá női ki magát, a terroristák kiríthatatlan természetként fúrják be magukat a civilizált világ árnyékos búvóhelyeire, az USA pedig megkérdőjelezhetetlen ostroma az igazságnak és a törvénynek.

Generálisok. A *Command & Conquer* új játéktéchnikai koncepcióval jelentkezik. Általánosságban elmondható, hogy az amcsik lesznek technikaileg legfejlettebbek, a kínaiak a nyers erő hívei, a

nem lineáris történetvezetés során ismerhetjük meg, már ezzel is jelentős összetettséget kapunk, hogy akkor a tulajdonképpeni kilenc választható "oldal" multiplayeres lehetőségeiről ne is beszéljék. Tehát ha az amerikai légielőt választjuk, napalmbombák és nagy távolságú rakéták állnak majd rendelkezésünkre, mint speciális fegyverek, míg a kínai gyalogság zergéket megszármaztató tempóban ontja majd az ágyútöltekeket és így tovább.

Az eddig egyszerűen bevált kezelőfelület is megváltozik kissé, például a mozi élmény növelésének érdekében egy piciny kapcsolóval az egészet eltüntethetjük, hogy a háborús látványvilágon kívül semmi más ne koszorja a képernyőt. Elmondható, hogy a Westwood egészen új alapokra helyezi játékát, mely sok mindenben elüt elődeitől. Talán riasztó lehet egyesek számára a 3D-s látványvilág összes kellékének beleépítése a grafikai megjelenítésbe, ezen kívül egészen más lesz a játékmenet és történet. Ezzel sok kockázatot vállal a fejlesztőcsapat, nem kérdéses. Ám az eddigi eredmények olyannyira meggyőzőek, hogy a világ játékos társadalmá (és persze a konkurencia) egyre feszültebben várja a végeredményt. Valamikor jövő év elején. Jaj Istenkém, akkor jön az új *Doom* is, mi lesz itt?!

Balance

UNREAL II - THE AWAKENING

Kiadó: Infogrames - ATARI

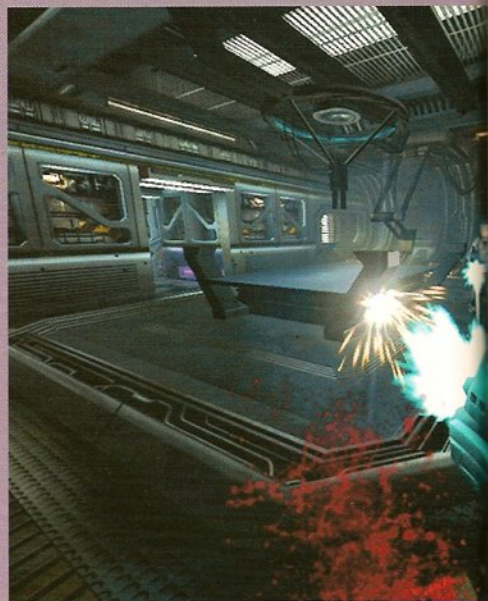
Fejlesztő: Epic / Legend Entertainment

Eredet: Egyesült Államok

Formátum: PC

Megjelenés: 2002. negyedik negyedév

Web: www.unreal2.com



Ha valaki megpróbálja felsorolni a PC-s játékvilág legnagyobb legendáit, az ne felejtse el az FPS kategóriához érve az elsők között említeni az *Unreal-t*. Ha akkor nincs a *Half-Life*, ma az *Unreal* lenne minden idők leghíresebb akciójátéka, legalábbis az egyjátékos mezőnyben (Ja, ha nem Neil Armstrong lép elsőként a Holdra, akkor... - Reiker). Eközben egyik leszármazottja, az *Unreal Tournament* az első naptól kezdve a sci-fi multiplayer dobogó első fokáért lökdösődött a konkurens család éllovasával, a *Quake III-mal*, a mostanában napvilágot látó *Unreal Tournament 2003*, a kislánya pedig már zsebre is vágta a címet (Hol?! Merre?! - Reiker). Legalábbis a *Quake* család következő játékosáig...

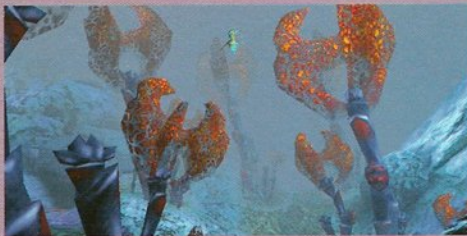
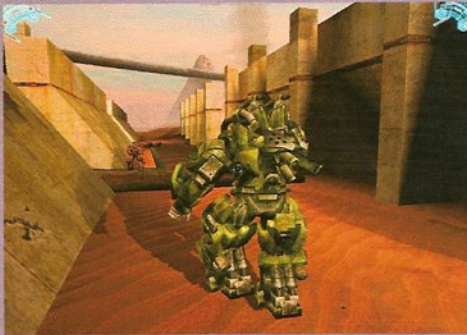
Ami a single player mezőnyt illeti, a *Half-Life* óta nem jelent meg a piacon potenciálisan trónkövetelő (pedig annak már lassan 5 éve, azóta jó 2 GHz-et ugrottunk teljesítményben...). Ezen akar változtatni az Epic szárnyai alatt dolgozó Legend Entertainment az *Unreal II* megjelentetésével. Sokan persze már ennek a játéknak is megtalálták az ellenfelét a *Doom III „személyében”*; de vajlik be, a két játék között túl nagy és túl sok lényegi különbség lesz ahhoz, hogy egy ringbe állítsuk őket. Na de félre az unalmas történelmi fejtegetésekkel és céltalan jóvendómondással - lássuk, mi a helyzet a remélhetőleg már tényleg majdnem kész *Unreal 2* körül!

Amit mindenképp tudni kell a játékról, az annyi, hogy a fejlesztők elsődleges célja egy mindent minden szempontból ütő single player FPS elkészítése. Lesz benne multiplayer is (erről később), de csak extraként (természetesen még így is indulhat a multi mezőnyben egy komolyabb dobogós helyért). Ami a játék történetét illeti, meglehetősen egyszerű kis sztorit kapunk, viszont a részletek dühöngő tengeri áradatként fognak ránk zúdulni. A kezdeti és központi helyszín az Atlántis hadihajó, valamint a 24. században. Egy csillagközi háború kellős

közepébe pottyanunk, és valahogy rendet kell teremtenünk a háborúban álló hat faj között. Jelen lesz az első részből már ismerős Skaarj faj is, valamint újak is, mint pl. a Striderek vagy az „N” faj. A Striderek erősen bio alapú lények, különböző formákat fel tudnak ölteni, és kevés olyan mostoha felszíni körülmény van, ahol ne élne meg. Az „N” faj ennél még érdekesebb. Összesen 3 példánnyal fogunk a játék során találkozni, de ne örüljünk előre. Ők ugyanis transz-dimenziális képességeik segítségével egy adott időpillanatban egyszerre több száz vagy ezer ponton is jelen vannak a térben. Megölni lehetetlen őket, de ha rájuk lövünk egy megfelelően erős fegyverrel, a robbanás megzavarja a térben való materializálódásukhoz szükséges energiamezőt, aminek hatására az adott „másolat” eltűnik.

Mivel minden faj teljes mértékben különbözik a többiétől, és mindegyikük az univerzum más-más erőforrásaihoz nyúl a létfenntartás érdekében, így nagyon gondosan kell kiválasztanunk a megfelelő fegyvert, mielőtt harcba indulunk. A fegyvereket az általuk okozott sérülés fajtája szerint öt kategóriába sorolhatjuk: biológiai, elektromos, pszichikai, termál és fizikai. Az egyes fegyverek tetszés szerint szerelhetők különböző típusú lőszerrel. Akad olyan gránát is, amelyik a detonáció pillanatától egy rövid ideig a hatótávolságon belül lelassítja az időt, de lesz olyan fegyverünk is, amellyel mikroszkopikus hűsevő lényeket fröccsenhetünk a kevésbé szimpatikus támadóink alteste felé. Vagy ha olyan nincs neki, akkor még mindig célozhatunk kábé középre, az eddig mindenhol bevált). Maga a játékmenet egyszerre összetett és lineáris. Lineáris, mert a fontos események előre meghatározott sorrendben következnek be, viszont a nagy akciók között rengeteg időnk lesz stratégiál

döntéseket hozni, gyakorolni, vagy egyszerűen csak szajátva bámulni a játék hihetetlen részletességgel kidolgozott világát. Mivel itt is alapvetően a harcról van szó, nyilvánvaló, hogy ezt a részt elég komolyan kidolgozták, és megpróbálták minél több újdonságot belevinni. Az alapok már eddig is megvoltak, ugyanis az akcióüldetések rendszere az *UT „assault”* játékmódjára épülnek. Mindig egy védő és egy támadó csapat küzd, a cél pedig a fő objektum fölötti kontroll megszerzése, vagy megtartása. Hogy elkerüljék az agyatlan lövöldözést, a készítőik jócskán belepiszkálták a rendszerbe, az AI-t és a taktikát helyezve előtérbe; de természetesen a látványos, véres (vagy szikrázó, villogós) ütközések nem maradnak el. Csak épp a játékos, mint parancsnok vesz részt a küzdelemben, és akár minden egyes katonának külön is adhat utasításokat. Ennek főleg a védelemben lesz nagy szerepe, hisz egy jól megszerzett védekező taktikával bármilyen épületet behatolhatunk erődde változtathatjuk. A katonáknak itt is lesz nevük, de a fejlesztők ígérete szerint már nem mint faurcok gyilkoló robotok fog-



nak megjelenni, hanem mint személyiséggel rendelkező emberi lények. Így különösen fontos lesz majd mindenkinek a megfelelő utasításokat adni, mert egy-egy emberünk elvesztése sokkal komolyabb sokkot okozhat, mint eddig bármelyik hasonló játékban. A támadások hullámokban indulnak majd, ezzel is csökkentve a folyamatos eszement megszárítás lehetőségét. Hosszú, kemény és hősies küzdelmekre számíthatunk tehát, legalábbis, ha a fejlesztők állításai beigazolódnak. Összesen mindössze 13 küldetést kell majd végrehajtanunk, de ezek között nem csak 100% harci küldetések lesznek, hanem néha bolyongani, keresgélni is kell majd; feltételezem, ezek lesznek a „para-epizódok”, amik arra hivatottak, hogy a gyengébb idegzetű játékosokat a traumatológiára juttassák. Mindig nyitott kérdésekre fogunk futni a játék során, és mindig lesz egy másik választásunk is, mint az, amelyik első pillantásra egyértelműnek tűnik. A szereplők viselkedéséért felelős mesterséges intelligencia szintén korszakalkotó lehet, ha

nagyobb problémák nélkül lesz képes funkcionálni. Érdemes pár példát említeni. Ha pl. az Atlantis fedélzetén sétálva valami irracionális dolgot művelünk, mondjuk egyfolytában ugrálunk, karakterünk egyre idegesebb lesz, és a vége akár orvosi kezelés is lehet, ami a játék végét jelentheti. Ugyanígy fel tudjuk majd idegesíteni társainkat is, de ha nem ez a célunk, komoly beszélgetésbe is bonyolódhatunk velük, amibe akár egy harmadik személyt is bevonhatunk. Még nem említettem a játék grafikáját, és az azért felelős motort, pedig az egyik legkomolyabb technikai előrelépés várható ez ügyben (maga a grafikus motor már „dühöng” pár játékban, de ez még messze nem a végleges verzió). Minden bizonnyal az eddigi legmegdöbbentőbb látványvilágot varázsolják majd elélni az *Unreal II*-ben. A részecske-rendszer (por, füst, láng, folyadék) a Legend saját fejlesztése, amire méltán büszkék is, ugyanis eddig soha nem látott szintű valós megjelenítést ért el a segítségével. Az ígéretek szerint a program mindennemű teljesítménybeli zavar

nélkül vált majd a külső és belső terek között. Amit szintén érdemes megemlíteni, hogy ha valaki a játék során egy bonyolult csőrendszernek vagy gépezetnek tűnő textúrát lát, nyugodtan sétáljon közelebb, és győződjön meg a véres valóságról, miszerint az bizony nem textúra, hanem valóságos 3D modell. A motor másodpercenként 50000 háromszög megjelenítésére képes (az *Unreal 300* háromszögehez képest) 60 fps sebesség mellett (kíváncsi lennék a konfigurációra is...). Ez a *Doom III* beígért 150000 poligonjához képest kevésnek tűnik, de egyrészt én személy szerint úgyis csak a szememnek hiszek, másrészt itt látható is lesz az 50000 poligon, míg a *D3* majdnem vaksötétben fog játszódni, szóval kicsit sántítanak ezek a számok.

A motor valószínűleg maximálisan kihasználja majd a DirectX 9 és mindenkor iNvidia csúcsmoდეlek adta lehetőségeket.

Végül pár szó a multiplayer opcióról. Ellentétben az *UT* eddigi két epizódjával, itt igencsak szükségünk lesz legalább egy gondolkodni is képes játékosra csapatonként. Az agresszív harc ugyanis csak egy a rendelkezésünkre álló módszerek közül, amelyekkel elfoglalhatjuk az ellenséges csapat bázisát. Saját bázisunkon belül akár komoly kutatómunkát is folytathatunk, ami adott esetben sokkal hatékonyabb lehet, mint csak a katonai eszközöket preferálni. Képzeliük csak el a bázisunkat lerohanó kívánó ellenséges csapatot, akik megdöbbenten bámulják az addigra kifejlesztett energiapajzsunkat, miközben mi tudósaink segítségével átteleportálunk az ő üresen hagyott bázisukra. Ez csak egy vízió, a valóságban a lehetőségek sok ezer kombinációja közül választhatunk majd. Nyilvánvaló, hogy a nagyobb többség megmaradt az *UT2003*-nál, de én bizakodva várom ezt a komoly kihívásnak ígérkező játékot!

-FREAK-

BROKEN SWORD

THE SLEEPING DRAGON

Kiadó: Revolution Software

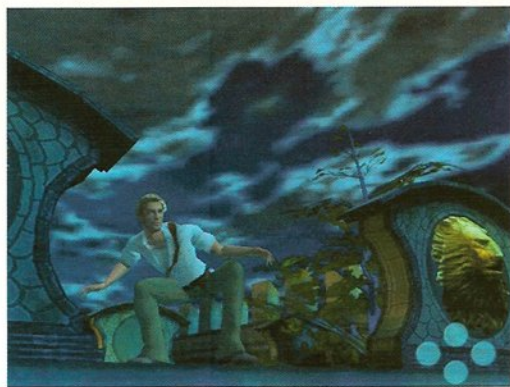
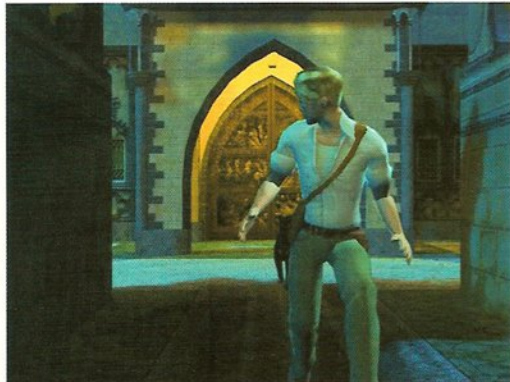
Fejlesztő: Revolution Software

Eredet: Egyesült Királyság

Formátum: Xbox, PlayStation 2, PC, GC, GBA

Megjelenés: 2003. ősz

Web: www.brokensword3.com



A Broken Sword első epizódja (*Circle of Blood* vagy *Shadow of the Templars* – az alcím attól függ, hogy ki milyen kiadásban és platformon találkozott vele) a kilencvenes évek kalandjáték természetének egyik alapvetése volt. Nyomozás, a harmincas-negyvenes évek film-noirjaiból előlépett szereplők, veszett jó zene és hangulat – az adventure



fanok nagykanállal habzsolták a Rebellion (**Revolution. – Reiker**) által összeállított inycensalátát. A második rész (*The Smoking Mirror*) olyan volt, amilyenek a folytatások általában lenni szoktak: töltött káposzta felmelegítve (csak hogy a kulináris hasonlatoknál maradjunk); az előzmények színvonalát ugyan nem érte el, de csalódást sem okozott. [Nem, Reiker-san, a töltött káposzta NEM jobb felmelegítve!] Akkoriban (1997 ősze) a kalandjáték műfaj már haldoklott, az igényes rajzolt kalandozások kivészőben voltak, a *Smoking Mirror* egyike volt az utolsó hírmondóknak. Mindenki a poligonvilágok felé kacsintgatott, de nagyon keveseknek (*Gabriel Knight 3*, *Grim Fandango*) sikerült csak átülni a régi jó edvenscőrök hangulatát és játékmenetét az új technológia által meghatározott grafikai keretek közé. Négy évként (és egy csúfosan megbukott *In Cold Blood*-nak) kellett eltelnie ahhoz, hogy a Rebellion (**Revolution. – Reiker**) vegyen egy mély levegőt, és megpróbáljon életet lehelni a *Broken Sword* szériába - és ezzel parhuzamosan nagybeteg, sokak által már eltemetett kalandjátékokba.

A harmadik rész a *Sleeping Dragon* alcímre hallgat; ugyanazokat a főszereplőket (George Stobbar, a kotnyeles ifjú amerikai és Nicole Collard, a bájos francia leányzó) vonultatja fel, mint a korábbi epizódok, viszont szakít az elődök festett / rajzolt grafikájával. Engedjétek meg egy kis személyes élményt: amikor tavaly év elején megláttam az első

Sleeping Dragon-képeket, nagyon megörültem. Gyönyörű, hangulatos hátterek és stílusosan megrajzolt szereplők mosolyogtak vissza rám – álmografika egy klasszikus kalandjáték számára. Aztán kiderült, hogy koncepció-terv az egész, a fejlesztők a *Renderware* csomagot használják (nincsenek vele egyedül mostanság) és háromdimenziós mostanában kezdett oszladozni. Az *ECTS*-en megtudtuk a történet felülését: George Kongóba utazik, hogy találkozzon egy titokzatos energiarórást felfedező tudóssal, míg Nicole (illetve: egy Nicolének tűnő hölgyemény) egy sötét szobában éppen meggyilkol valakit. Az ígéretek szerint az előző részekből további öt szereplővel találkozhatunk majd ismét, és újra szerepet kapnak a Templomosok is. A háromdés megjelenítés is szépen fejlődött az első (nem túl biztató) in-game screenshotok óta: a jelenlegi képek gyaníthatóan már a játék végleges kinézetét ábrázolják, és igencsak meggyőzőek. A dimenzióváltás másik következménye, hogy ugrik a megszokott point & click vezérlés; hőseinkkel szabadon mászkálhatunk majd a helyszíneken. A *Revolution* (**SIKERÜLT!!! – Reiker**) hál'istennek nem erőltette a szereplőket folyamatosan követő kamerát (a rosszul kivitelezett kameramozgás sok játékot tett már tönkre) hanem minden helyszínen rögzített nézőpontot használnak – bevallásuk szerint elsősorban azért, mert (ilyen módon is) filmszerűvé akarják varázsolni a játékot. George

eszköztára is kibővült: héroszunk a mászkáláson kívül most már ugrani, mászni és verekedni is tud. Ez utóbbi (mármint a verekedés) sokakból rögtön előhozta a „jajj, tombráidert csinálnak belőle!” reakciót. Nem kell félni, fiatalok - a *Sleeping Dragon* továbbra is vérbeli kalandjáték, ahol a hangsúly az információgyűjtésen, a tárgyak felhasználásán / kombinációján és a problémamegoldáson van. Az akciók nem feltétlenül közelharcot jelentenek majd, hanem „akció-eseményeket” (a fejlesztők nevezik így őket), ahol bizonyos gombok gyors nyomásával határozhatjuk meg, hogy mi történjen. Példa: lelépünk az útra, egy mellékutcából kocsikanyarodik ki, és felénk hajt – ha sikeresen és időben nyomjuk meg a megkívánt gombokat, elugrunk; ha nem, akkor placcs. Az ötlet származási helye egyértelmű: a *Shenmue* QTE (Quick Time Event)-jeinek lenyúlásáról van szó. Utóbbi játék egyébként már bebizonyította, hogy a rendszer működik, élvezetes, és nagyon meg tudja dobni a játék hangulatát (mozi-feeling!) – feltéve, ha nem használják minden ötödik percben. A *Broken Sword: The Sleeping Dragon* várhatóan 2003 harmadik negyedévében jelenik meg – mi már nagyon várjuk. Már csak egy kérdés maradt: mi / ki a csuda az a bizonyos Alvó Sárkány? Alig egy év múlva megtudjuk...

Liquid

LAST NINJA

Kiadó: Simon & Schuster Interactive

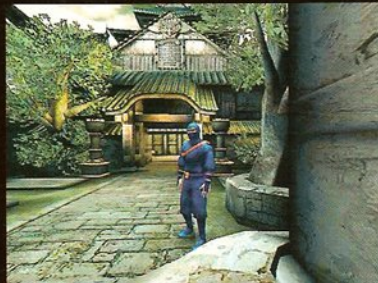
Fejlesztő: Studio 3

Eredet: Egyesült Királyság

Formátum: Xbox, PC

Megjelenés: 2003. március

Web: nines



PS-re, később PC-re, PS2-re, GC-re és Xbox-ra készült a játék, nemrégiben még a GBA is feltűnt a listán, majd a legújabb sajtóanyagokból (és website-okról) minden eltűnt az Xbox-ot leszámítva, a jelenlegi állás szerint talán csak exkluzív Xbox játék lesz belőle, semmi más (Talán. Brit informátorom szerint készült PC-re is, ezért adtam ki az ukázát előzetes írására :) - Reiker). A képek alapján úgy nézem, a játék is legalább kétszer teljesen újra



középutat az akció- és kalandjáték között. A briliáns játéksorozatból máig összesen 2 millió darabot adtak el, de a kulisszák mögött nem mentek a dolgok ennyire olajozottan. Az első részt például a magyar Andromeda kezdte el fejleszteni, a grafikus, Hugh Riley (*Unreal 2*) is itt kezdte el a munkálatait a vasfüggöny mögött, de a magyar programozók nem bírtak megfelelni az elvárásoknak - ekkor bízták meg az angol John Twiddy-t a feladattal. Aztán voltak olyan szituációk is, hogy a System 3 egyszerűen nem fizetett a fejlesztőinek (*Turbo Charge*, *Flimbo's Quest 1-2*, *Fuzzball* stb., de Anthony Lees-t, az egyik LN zenészt sem fizették ki máig sem),

Commodore 64-en a System 3 1987-ben indult *The Last Ninja* trilógiája volt a legsikeresebb játéksorozat; több részét portolták más gépekre is, de a sorozat összes része - a *The Last Ninja* *Remix* című epizóddal együtt - csak C64-en található meg. A második rész 1988-ban, a *Remix* 1990-ben; a rajongók által kevésbé kedvelt, de grafikailag és zenileg messze a legjobb harmadik rész pedig 1991-ben jelent meg. A játék motorja alapban az Ultimate izometrikus, úgynevezett filmation technológiáját idézte, azonban a hasonló játékoknál lényegesen egyszerűbb volt, nem volt benne 3D-s fizika, a háttér nem változott dinamikusan, fix útvonalon mozoghattunk, és általában 1-2 ellenfél vagy tárgy volt csak egy képernyőn. Grafikai szempontból mérföldekkel verte az akkori hasonló játékokat, sőt talán minden C64-es játékot; leginkább a látványvilága és a király zenéi tették a produktumot népszerűvé, és nem utolsósorban az, hogy készítői tökéletesen megtalálták vele az arany

és sok olyan is, hogy leállítottak ígéretes C64 fejlesztéseket (*Haunted*, *International Karate Deluxe*, *Myth 2*, *Silly Putty*, *Deadlock* és sok egyéb).

A Studio 3 jelenleg is elég zavarosan működik; talán éppen jogi problémák miatt nevezték át a céget System 3-ról. A cégnél elég régen elhatározták és be is jelentették, hogy folytatják a sikersorozatot a negyedik résszel, ami eredetileg a *Last Ninja 4*, később a *Last Ninja: The Return* névre hallgatott, de valószínűleg a cég rájött, hogy a legtöbb játékos még fiatal, nem ismeri az első három részt, így a legjobb lesz, ha nem is utalnak a címbe a folytatásra: egyszerűen *The Last Ninja* néven adják ki a negyedik részt is, mint az elsőt. Bár ez már a múlt homályába vész, úgy emléik először 1999-es, majd 2000-es kiadásról volt szó. ezeket követte a 2001. június, 2001. karácsony, 2002. szeptember, 2002. karácsony és a legújabb, a 2003. március. Ugyanígy változókéony volt a cégépis - eredetileg PC-re és

lett írva a nulláról: a legrégebbi képeken egy viszonylag ronda, előre renderelt, izometrikus, *Diablo* szerű alapmotorra épülő, prerenderelt figurákkal dolgozó játékot láthatunk, tehát gyakorlatilag nem sokkal többet, mint az eredeti játék színesebb, nagyobb felbontású, kevésbé izléses verzióját. A legújabb képeken viszont egy teljesen más játék látható, ami a kor követelményeinek tökéletesen megfelel; teljesen 3D-s, nagyon részletes, polgongazdag és látványos, kamerakezelés terén third person nézetes, mint a *Tomb Raider*. Ami ebben a nagy káoszban jó hír, és valamennyire garancia arra, hogy ha valaha elkészül a játék, akkor nagyon jól meg lesz írva és tervezve, az az, hogy az első részek programozója, John Twiddy felelős a negyedik részért is. Ő többek között azt is elárulta egy interjúban, hogy a harcban automatikusan az ellenfél felé fogunk fordulni, és csak két gombot használhatunk majd, továbbá a játékokban megfelelően fogják adagolni a kalandot, akciót, felfedezést és rejtőzködést, és az eredeti trilógia legtöbb kalandfeladványa is vissza fog térni egy az egyben (ötlethiány?). Sok új fegyver, ninja eszköz és varázslat is meg fog jelenni a játékban - a kard, bot, dobócsillag, robbanócső, légzőkészülék és csalogánypadló (kezdetleges nasztó) eszközök mellett lesz megkettőző illúzió, tűz, villám, forgószél és festelhagyó mágia is. Ebben a részben is Armakuni lesz a ninjánk neve, igaz ezúttal kék ruhába lesz öltözve, ellenségünk pedig továbbra is a gonosz Kunitoki sógun lesz; mellettük megismerhetünk egy új karaktert is - Makrin egy útmutató szellem lesz, ő leginkább a tutorial és help funkciókat látja majd el.

Tehát a folytatás most már elég jónak ígérkezik, nagyon szurkolunk, hogy ne Xbox exkluzív legyen, PC-n is megjelenjen, és most már ne keljen sokat várni rá.

Credo



EVE: THE SECOND GENESIS

Kiadó: CCP hf.

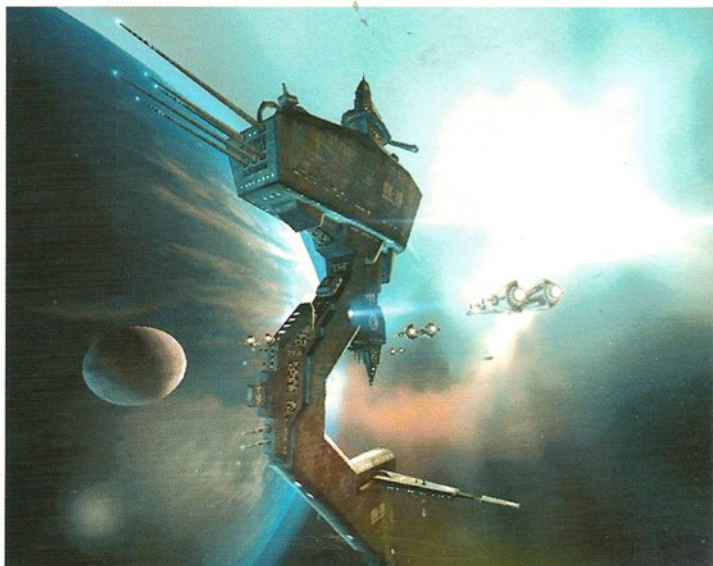
Fejlesztő: CCP hf.

Eredet: Izland

Formátum: PC

Megjelenés: 2002. ősz

Web: www.eve-online.com



Reykjavikban egy univerzum van készülében. A legészakibb főváros egymást érő kávézóinak, éjszakai mulatóinak sűrűjében egy apró csapat naprendszerek alkotásán fáradozik. A planéták közti teret hamarosan százezer fő feletti populáció - kereskedők, politikusok, kalózok, fejbérből élők, s még ki tudja miféle egyedek népesítik majd be. Mindennapi teendőikkel magányos kalandorok és érdekvédelmi szervezetekbe tömörült lények visznek nemsokára pezsgő életet a kozmosz nyugalomába. Párttagok és vállaltalajdonosok, tisztességesek és törvényen kívüliek. Mind különfélék, akiknek csak céljuk azonos: elismertség szerzése, ez pedig elsősorban pénz által érhető el.

Az *Eve: The Second Genesis* egy szigorúan kapitalista alapokon nyugvó játéknak ígérkezik. Végigjátszani gyakorlatilag nem lehet, hiszen nincs meghatározva a konkrét befejezése. Itt a győzelmet valóban a játékostársak egymás iránti tisztelete jelenti. Műfaját tekintve az *Eve* megkö-

zelítőleg űrbéli RPG / stratégia, ugyanakkor jóval több annál. Akció, gazdasági szimuláció, politika - attól függően milyen szinten veszünk részt benne. Minden csak az ambíciónkon múlik. Békés üzletembéren nyugodtan kereskedhetünk valamelyik védett, biztonságosabb zónában. Alapíthatunk saját vállalkozást, beindíthatunk gazdasági útvonalakat, szövetkezhünk másokkal valamiféle közös cél érdekében. Ha pedig úgy hozza a kedvünk, nekiállhatunk kalózként kirabolni a békés üzletembereket. Ez esetben szükségünk lesz a megfelelően felszerelt harci hajóra, és nem árt távol tartani magunktól az illegális cselekmények után nyomozó ügynököket sem. Lehetőségeink ezzel még korántsem merültek ki. Bányászhatunk aszteroidákon, kutathatunk tudományos adatokat lakatlan területeken, indulhatunk felfedezőútra, de foglalkozásképpen még az űrt is tisztíthatjuk különböző hulladékoktól. Jártunkban-keltünkben pedig felrobbant hajók rakományait is begyűjthetjük.

Az *Eve* gyökerei nem titkoltnak egy 1984-es klasszikushoz, az *Elite* című, BBC mikroszámitógépre írt, később számos platformra konvertált űrkereskedelmi játékhoz nyúlnak vissza. 1995-ben a későbbi lead designer, Dr. Kjartan Pierre

Elmossa terve valamiféle *Elite* remake elkészítése volt, az eredetinél szebb, háromdimenziós grafikával és multiplayer opcióval. '97-re CCP néven már e munka köré szerveződött Izland legsikeresebb dotcom vállalatának, az Oz-nak Jónéhány munkatársa (Az Oz VRML úttörőcsapat: egy időben talán a legizgalmasabb avatar-habitat volt az övék. - Reiker). Habár az *Elite* képezi a játék alapját, nem ez az egyetlen program, ami hatással volt rá. Két korábbi online mű, az *EverQuest* és az *Ultima Online* szintén inspirálta a készítőket.

A közzétett képek alapján kijelenthetjük, a terv sikerült. Nemhogy szebb lett elődjénél (a kezdetleges *Elite*-nél amúgy sem nehéz :), de látvány tekintetében napjaink követelményeinek is bőségesen megfelel a program. Az idei E3 termés díjazásakor az IGNPC online-magazin a legszebb grafika kategóriájában jelölte. (A megtisztelő címet végül a *Doom III* nyerte el.) Az *Eve*-ről fellelhető anyagok, videók megdöbbentőek, első látásra CG animációk részleteinek tűnnek, holott valójában a játék motorjával készültek. Minden modell poligonszáma ezres nagyságrendű, a hátterek kinézeténél pedig már csak elkészítésük





Masszívan online

Az 1997-ben alakult izlandi CCP (Crowd Control Productions) csapat célja olyan multiplayer játékokat alkotni, melyekben a mesterséges intelligencia szerepét minimalizálva a fő hangsúly a játékosok interakciójára esik. Filozófiájuk alapja, hogy nem a történet vagy logikai feladványok megalkotását tekintik fő feladatuknak; ehelyett a virtuális világot, annak törvényeit, a működéséhez szükséges eszközöket, tehát a játék kereteit készítik elő minél alaposabban. A kalandok, sorsok alakítását pedig már magukra a játékosokra bízák. A CCP haladó gondolkodásmódjának eredménye remélhetőleg az eddigi legerősebb MMPOG (massively-multiplayer online game). Az *Eve – The Second Genesis* százezer résztvevő egyidejű online jelenlétét teszi lehetővé egy ötezer naprendszerrel is nagyobb, szinte korlátlan szabadságot biztosító univerzumban. Százezer ember, azonos játéktérben! Ráadásul ez a világ állandó, nem szünetel akkor sem, ha egy játékos épp nincs vele kapcsolatban. Játékbéli karaktere ekkor is él, létesítményei mások számára folyamatosan láthatóak, sőt akár el is pusztíthatóak. Az egymással való kapcsolattartást beépített messenger, üzenőfalak és e-mail segíti... s ami a legfontosabb: a játék már 56k-s modemmel is tökéletesen játszható lesz.



elképesztőbb. Izlandon nem restellik ugyanis ötvözni a legmodernebb technikát a nálunk sufni-tunningnak becézett eljárásokkal. Tudniillik a

szemet gyönyörködtető, véletlenül generált csillagködök, színpompás naprendszerek egy szerény, vízzel teli akváriumban készülnek. A vízbe lekvárt, tejet, joghurtot és szirpot csepegtetnek, majd egy hosszú bot segítségével terelgetik a játékfejlesztés eme enyhén szőva is rendhagyó kellékeit. Amint egy organikus formának beillő kép kialakul, az akvárium fölé rögzített nagyteljesítményű digitális fényképezőgéppel készítenek róla egy fotót. Ezt *Photoshop*-ban megfelelően átdolgozzák, majd a játék motorjába importálják. Így születik a valós idejű háromdimenziós űrbéli környezet, melyben a játékosok elsősorban futurisztikus űrhajóik alapján azonosíthatók.

Kezddéskor első dolgunk lesz a négy játszható faj közül kiválasztani, melyikhez tartozunk. Az Amarr imperialista, bürokratikus és kegyetlen népség. A Caldari-k szorgalmas, kötelességtudó kapitalisták. A Gallente-ek kalandozó, szabadszellemű egyéniségek. A Minmatar-ok pedig eltökéltek, de gátlástalan és megalkuvó típusok. Az ötödik faj, a Jove nem játszható. Ők titokzatosak, misztikusak, nehezen behatárolhatók (Lásd *Elite* féle *Thargoid*-ok. - *Reiker*). Egyébiránt a fajok és az egész

fiktív világ háttértörténetéről többirányi, meglepő részletességgel kidolgozott olvasnivaló található a játék honlapján.

A karakterek arcát - melyek a screenshotok alapján szerintem némileg dilettánsra sikerültek - egyéni ízlésünkhöz igazíthatjuk. Meghatározhatjuk szonozatunkat, hajszínünket, választhatunk ékszereket, tetoválást, szakállat és harci sérülésekből származó sebhelyeket. Mindennek kereskedéskor, illetve másokkal való interakció során lehet megkülönböztető szerepe, mikor a partnerek ábrázata egy kis ablakban tűnik fel. (Egyébként vizuálisan mindenkit hajója, illetve annak neve és szériaszáma alapján lehet azonosítani.) Karakterünket ezúttal képességek (skill-ek) kiterjedt rendszeréből válogatva tökéletesíthetjük, nem pedig az erpégékben megszokott szinteken át való lépegetéssel. Több tuat skill áll rendelkezésre, mind különböző fokozatban. Készletek formájában vásárolhatjuk meg őket, de csakis miután rábukantunk lelőhelyükre. Persze a leghatékonyabb csomag a legdrágább, ráadásul a legnehezebben fellelhető. Ezek mind cyberpunk regényeket idéző hardver kutykák, melyek közvetlenül az idegrendszerre csatlakozva fejtik ki jótékony hatásukat. Ehhez azonban el kell tennie bizonyos aktiválási időnek, ami lehet kevesebb egy óránál, de tarthat több napig is. Mindez valós időben mérve, függetlenül attól, hogy a játékos épp futtatja-e az *Eve*-et, vagy sem.

Az egyetlen irányítható egység egerünk alatt űrhajónk lesz, harcolni is ennek segítségével tudunk. Őt alapkategória áll rendelkezésünkre - a fregatt,

a cirkáló, az ipari, az óriás és a csatahajó. Minden fajnak minden típusból megvan a maga egyedi változata, mégis az esetek többségében csak az első kettőt fogjuk birtokolni. Hajónk felrobbanása még nem jelenti automatikusan halálunkat - ideális esetben mentőkapszulánk a legközelebbi bázisra repít minket. Amennyiben ellenfelünk kellően alapos jellem, járművünk elpusztítását követően valószínűleg a pilótát sem fogja futni hagyni. Mindenesetre egy mentőkapszulát a hajónál lényegesen nehezebb lesz megsemmisíteni. Ha mégis sikerül, és karakterünk meghal, lehetőségünk van egy klónozott testben folytatni a játékot. Érdemes azonban még időben pénzt áldozni valami minőségibb darabra, mert ingyen csak az alapszeriából utal ki számunkra klónt a program... ez pedig megszerzett képességeink elvesztését eredményezi. Hiába születünk tehát ugyanazokkal a sebhelyekkel újjá, az elhunytok már nem sokban fogunk hasonlítani.

Az *Eve* társasjáték egy pénzközpontú univerzumban, ahol a barát szót olyan ellenséget jelöl, akit jövedelmezőbb élve hagyni. Zord hangulatú, nem mindennapi komplexitású, látványos alkotás lesz, ez biztos.

Stil.

FAR CRY

Kiadó: Ubi Soft

Fejlesztő: Crytek

Eredet: Németország

Formátum: PC, PlayStation 2, Xbox, GC

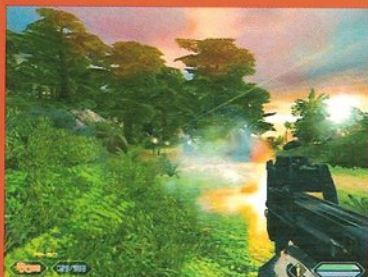
Megjelenés: 2003. második fele

Web: www.crytek.de/games/index.php?s=xisle

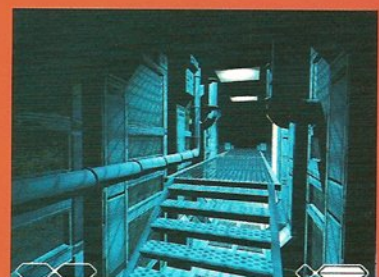


Nem a legjobb előjel, ha egy játék ifjonkorában még technológiai demo volt. Az ilyen produktumok gyakorta még is maradnak demónak, a csillogó-villogó felszín alatt általában roppant sekélyes tartalom rejtőzik – csak azért nem hozom példának a *Serious Samet*, mert minden hiányossága és techdemo / engineklám jellege ellenére kedvelem *Komoly Sámuel* bácsi kalandjait. Tetszenek még emlékezni a GeForce 3-at beharangozó *X-Isle* demonstrációra? Tudjátok, a sziget, a tenger, a megdöbbentően kidolgozott növényzet és a dinoszaurusz... Ami másfél éve még az *nVidia* újgenerációs kártyájának felsőbbrendűségét hirdető reklám volt, az ma már játék, ráadásul nem is akármilyen – ő lenne a *Far Cry*.

A *Távolí Kiáltás* mögött álló Crytek szép nagy fába vágta a fejszéjét: az ilyen, technológiai bemutatók-ból kereskedelmi produktummá evolválódó játékok készítői általában jóval kisebb ambícióval közelítenek az első szárnyprobálgatásukhoz – egy villámgyorsan összedobható arcade autóverseny vagy futurisztikus-tankos-ufós lövöldözés jobban illik a technológiai téren erős, de játéktervezés tekintetében még zöldfülű fejlesztőcsapatokhoz. Nem így a Crytek! A *Far Cry* FPS (SSL – a cikkő magyarítása, Saját Szemszögű Lövöldö), ami ráadásul nem a fentebb már emlegetett *Komoly Sámuel*-féle (minden tisztelem mellett: roppant egyszerű) nyomvonalat követi, hanem ambíciózusan a *Half-Life* és a *HALO* fémjelzte magasságokba tör. A grafikai alap adott: a *CryENGINE* abszolút csúcscategóriás produktum, mely maximálisan kihasználja a harmadik / negyedik generációs GeForce-ok, és a velük egy ligában versenyző kártyák grafikai erejét. A sziget partjait reálisan fodrozódó víz mossa, a növények hajladoznak a hirtelen feltámadt szélben, az objektumok reális árnyékokat vetnek – van itt minden kérem szépen, amitől padlóra hull az áll! A játék javarész külső tereken játszódik (70-30 arány a kültéri pályák javára), a motor



nagyjából félmillió poligon tud egyszerre kirakni a képernyőre. A fejlesztő urak úgy döntöttek, hogy a sokszázeges poligonszámot inkább a környezet kicsinosításra használják fel (ennek köszönhetően a látótávolság kerek egy kilométer!), az ellenfelek átlagosan csak 1500 poligonból állnak – ez elsöre nagyon kevésnek tűnik, de a mostanság népszerű polibump-technológia alkalmazása miatt (hasonló, mint a *Doom III*-ban: a szupermagas részletességű modellről lekapják a bumpolt / effektezett textúrát, és ráhúzzák a lowpoly modellre) ezt nem fogjuk észrevenni. A csini grafika persze még nem minden, játék is kéne ide – izgalmas, fordulatokkal teli és adrenalinpumpáló. A *Far Cry* ezt próbálja adni: a játék elején szimpla hajóskapitányként érkezünk a szigetre, hönünk alatt egy, a gondjainkra bízott újságíróval, ám hirtelen... Itt meg is szakad a történet bemutatása, a fejlesztő bácsik ugyanis az izgalmak és a meglepetés-faktor fent tartása érdekében mélyen hallgatnak a továbbiakról. Egy biztos: a dolgok nagyon rosszra fordulnak (mint rendszeren), és hamarosan marcona rosszfiúk hordái törnek az életünkre. Pletyka szinten kering egy olyan információ is a Net sötét bugyraiban, hogy a későbbiekben nem csak marcona rosszfiúkkal, hanem marcona, nem-emberi teremtményekkel (reméljük nem a demóbelli dinókat használják fel újra) is összefu-



tunk majd, de psszt, nem tőlünk hallottátok! Mivel a játék a közeljövőben játszódik (2015 környékén), a fegyverek terén ne számítsunk iongázyokra vagy plazmavetőkre: a jó öreg MP5 egy módosított változatával nyomulunk majd kezdetben, de a későbbiekben értő kezeink közé kaparinthatunk olyan finomságokat is, mit a Hornady FP 90 vagy az M3 JackHammer sörétes pityu (igen, lesz rakétavető is!). A Cryteknél furcsa módon nem elsősorban a játék nyújtotta vizuális gyönyörökre büszkék, hanem az (állítólag) forradalmi mesterséges intelligenciára. Ellenfeleink hatékony csapattaktikákat alkalmaznak, harc közben kézjelekkel kommunikálnak egymással, felfigyelnek arra, ha váratlanul megrezdül egy bokor (!) vagy ha hirtelen szétrebbenek az erdőben a madarak (!). Az emberi viselkedést utánozni próbáló MI-ből mondjuk a játékos is profitálhat: tűzgyújtással odacsalhatod az öröket valahova és végezhetsz velük; eldobott tárgyakkal zajt kelthetsz, így terelve el üldözőid figyelmét. Az eddig látottak / hallottak alapján a *Far Cry* szépnek nagyon szép, de hogy jónak nagyon jó e, azt majd meglátjuk, méghozzá valamikor 2003 tavaszán – figyelemmel fogjuk kíséni a sorsát.

Liquid

TOTAL IMMERSION RACING

Kiadó: Empire Interactive

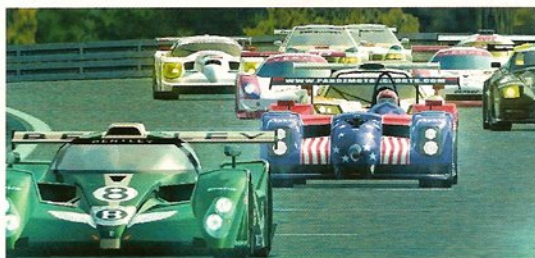
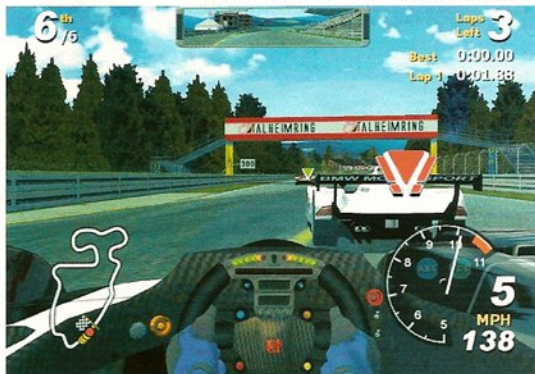
Fejlesztő: Razorworks

Eredet: Egyesült Királyság

Formátum: PlayStation2, PC, Xbox

Megjelenés: 2002. november 1.

Web: www.razorworks.com/TIRsplash.html



Meglehet, hogy sose hallottunk erről a játékról, hiszen a nevét nemrég változtatták meg, hogy a forgalmazásnál a neve ne akadjon össze a *World Sports Cars* nevű játékkal. Tehát most még kevesen ismerik a *TIR* rövidítésű játékot, pedig könnyen lehet, hogy történelmet alakít majd.

AMI MEGSZOKOTT

A játék alapja a GT autóverseny-sorozatok különböző szintjei egészen az amerikai Le Mans szériáig. Ezeket az autókat nagyjából ismerhetjük a *Le Mans 24 Hours* című játékból. Ráadásul itt is karriert kell befutnunk. Akkor meg ugyanaz, mint a többi ilyen játék, nem? Hát nem egészen...

AMI NEM MEGSZOKOTT

Először is a karrier mód. Nem csak simán a „megnyerjük és fellépünk a következő kategóriába” típusú dologról van szó. A karrierünket magunk alakítjuk, különböző tanácsok alapján, amelyek nagyban segítenek majd meghozni a helyes döntéseket. Nem maradunk tanácstalanul, ha a mérnököket kérdezzük a pályáról, vagy ha a menedzsereket a karrierünkkel kapcsolatban.

ÉS AMI A LÉNYEG

Az az AI, azaz a Mesterséges Intelligencia, amely az ellenfeleket vezérli. Nem csak mennek körbe-körbe a pályákon és próbálnak a lehető leggyorsabban haladni, ahogy eddig megszoktuk, hanem mind-mind más és más alapvető jellemvonás-csoporttal van felruházva. Van, amelyik fáradékony és van, amelyiknél a pályaismeret nem a legtekintélyesebb; de van olyan is, aki éles szituációkban hibázásra hajlamos. Egyesek nem elég higgadtak, mások nem elég kitartóak, ha előzni próbálnak. És akár mi is

kihozhatjuk őket a sodrúkból. Ha nem vagyunk elég sportszerűek, akkor meglehetősen mérgesek lesznek ránk; ha nagyon felhúzzuk őket, akkor képesek és nekünk rontanak. Ha továbblépünk egy felsőbb kategóriába, és újra összetalálkozunk a már egyszer kilökött pilótával, még véletlenül se higgyük, hogy elfelejtette az incidenst! Nem próbál ugyan közvetlenül az életünkre törni, de éppolyan élénken emlékszik, mint a versenyzők a valóságban. Mint mondjuk egyesek az 1990-es Macao Nagydíjra. Ez egy Formula 3-as rendezvény volt, amolyan mesterek tornája, hiszen ide minden ország F3-as bajnokát hívták a csapatával együtt. Régebben Ayrton Senna is itt ért el győzelmet, amivel lehetőséget kapott egy F1-es szerződésre. A verseny tulajdonképpen két futamból áll, és az összdíjak alapján hirdetik ki a győztest. Az első versenyt egy finn versenyző nyerte, aki az angol F3-as sorozat bajnokaként érkezett. Mögötte, három másodperc lemaradással egy fiatal német tehetség ért be másodiknak. A következő napon felcserélődött a helyzet, de a finn három másodpercen belül volt a némethez képest, így jó eséllyel próbálta a végső győzelmet beziztosítani magának. A német azonban az utolsó kör utolsó kanyarjából kijött hibázott, és így a finn vetélytársának előzésre nyílt lehetősége. Amikor egymás mellé értek, a német nemes egyszerűséggel kilökte a riválit a pályáról, beziztosítván magának a győzelmet. Évekkel később mindketten többszörös Forma 1 világbajnokok lettek, sőt a finn már vissza is vonult, de a barátaai szerint soha nem felejtette el azt a pillanatot...

A sajtóanyaghoz tartozó képek magukért beszélnek, de az igazság szerint – ha az autók kidolgozottságát nézzük – mintha a *Le Mans 24 Hours*

sebbe lenne. Persze végső verdiktet csak a próbák után mondhatunk. Ami újdonságként hatott, az a fákon átszűrő napfény, ahogy csúskát rajzol a páras levegőbe... hmmm, nem rossz. Az autók felett egyébként kis háromszögeket láthatunk; ez nem azt mutatja, hogy ki kicsoda, hanem azt, hogy ki mennyire mérges ránk. Érdemes tehát figyelni: ha zöld, akkor semmi gond, ha sárga, akkor valószínűleg kezd az illető mérges lenni ránk. Ha viszont piros a jelzés, akkor jó lesz vigyázni magunkra, mert a végén még kitéssékelnek minket a pálya szélére. Ha ez a piros háromszög kiegészül egy felkiáltójellel, akkor gyakorlatilag megkezdődött a vadászi-édeny, és a célpont mi magunk vagyunk. Azért ne sóhajtozzunk: ekkorra már valószínűleg valóban kiérdemeltük a köztudatlatot...

MIT VÁRHATUNK MÉG

Az említett GT autókön kívül – tizenhét darab licenstelt járgány – valódiak lesznek a pályák is: itt lesz a régi Hockenheim, Monza, Sebring, de még a rockinghami oválpálya is. A készítők szerint nem a szimuláción lesz a hangsúly – ha már megírták ezt a fordalmi AI motort, akkor ez fogja meghatározni a játék lényegét. Személy szerint nagyon kíváncsi vagyok, milyen eredménnyel sikerül emberi érzelmekkel felruházni egy adathalmazt, de előre szóltak, arra figyeljünk, hogy ha már mindenképpen keményen vezetünk, akkor ne a legjobbakkal akasszuk össze a bajszunkat, hiszen ha nyerni akarunk, rajtuk mindig keresztül kell verkednünk magunkat. És ha ők eleve ellenszenvvel viseltetnek irántunk, akkor a saját dolgunkat nehezítették meg.

Patrick

DEUS EX INVISIBLE WAR

Kiadó: Eidos Interactive

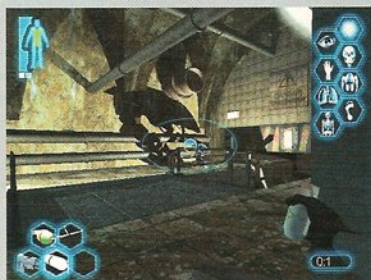
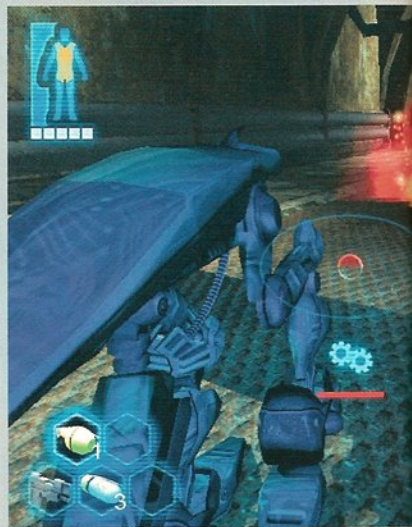
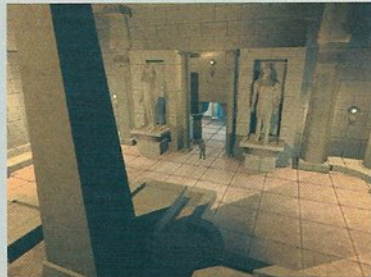
Fejlesztő: ION Storm

Eredet: Egyesült Államok

Formátum: PC, Xbox, PlayStation2

Megjelenés: 2003. november

Web: www.deusex2.com



Deus Ex – beszédes cím. Az ezredfordulón az Ion Storm austini részlegének valóban valami Istenről származó produktumra volt szüksége a túléléshez, ha nem akart a hosszú hajú önjelölt designer-istenség dallasi csapatának sorsára jutni – Romeroék négy és fél éven keresztül gyártott *Daikatanája* pár hónappal a *Deus Ex* tervezett megjelenése előtt bukott orbitálisat, általános viccelődés tárgyává téve a fejlesztőgárda pár éve még patinásan csengő nevét. Warren Spector és piciny csapata azonban nem egyenlő az állandó ego-trippen tartózkodó John Romeroval és gárdájával – ők a különféle szexuális tevékenységekre felszólító reklámmondatok kiagyálása helyett (a *Daikata* elhíresült reklámja 1997-ből: „John Romero will make you his bitch. Suck it down!”) keményen dolgoztak. A *Deus Ex* tagadhatatlanul Spector korábbi sikerjátékából építkezett: a *System Shock* űr-környezetét lecserélték a közeljövő Földjével, a játék kissé nehézkes irányítását és interfészét a sokkal kézre állóbb *Thief* szerű kezelést váltotta fel, a grafikai megjelenítésről pedig az *Unreal* engine gondoskodott. A játék jött, látott és győzött – magas pontszámok a szaklapokban, jó eladások a boltokban. Spector ismét megcsinálta. A siker nem csak hogy túlélést hozott

a szakállas veterán divíziójának (Romeroék dallasi irodáját a következő év nyarán bezárta az Eidos) de fejlődési, bővülési lehetőséget is: az akkoriban szélinek eresztett Looking Glass Technologies (szintén az Eidos állt a leépítés háttérben) gárdájának krémje az Ion Austinnál landolt, magukkal hozva a *Deus Ex-re* is nagy hatást gyakorló *Thief* harmadik részét.

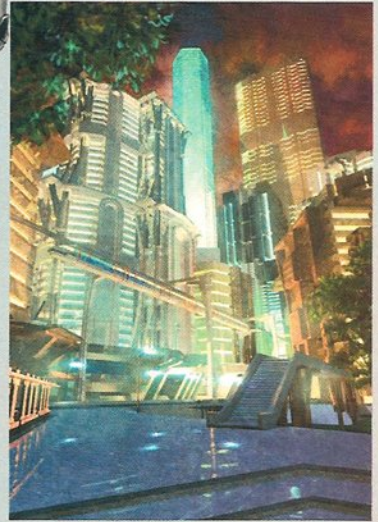
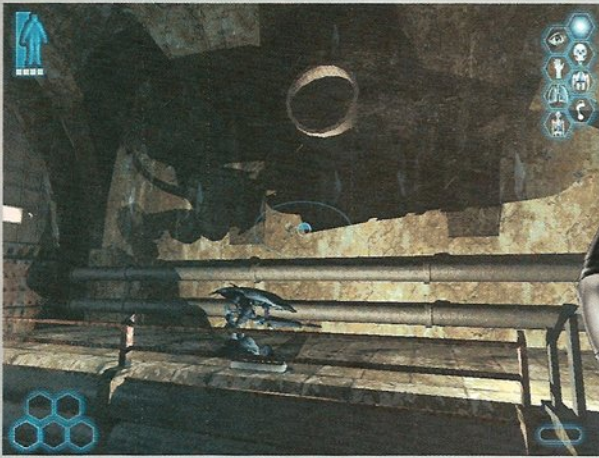
KONSPIRÁCIÓS ELMÉLETEK

A *Deus Ex 2* (alcíme is van a játéknak: *Invisible War*, azaz *Láthatatlan Háború*) története tizenöt évvel az előző játék történései után játszódik – egyelőre titok, hogy az előzmény három lehetséges befejezése közül melyik vált „hivatalossá”. Egy biztos: a jó öreg JC Dentonnak ezúttal búcsút mondhatunk, a *DX2* elején négy új szereplő közül kell majd választanunk (mindegyikük Denton génkészletéből lett klonozva). A négy lehetséges főszereplő közül kettő nő – ez egy olyan lehetőség, amit Spectorék már az előző játékban is meg akartak valósítani, de végül idő- és helyhiány miatt (a játék nem fért volna rá a megcélzott egy cédére) dobta a dologot. Már az előző rész is szépen körberépett minket a Földön (New York, Hong Kong, Párizs), és ezúttal sem kell majd egy városban eltöltenünk

az egész játékidőt: a *DX2* Seattle-ben indul, a későbbiekben pedig Kairóba és Németországba is ellátogathatunk. A korábbi „nagyon sok helyszínen van, futkározzon csak a játékos” szisztémát a „kevesebb, de sokkal nagyobb és jobban kidolgozott pályának van, így nagyobb lesz a felfedezés öröme” rendszer váltotta fel. „Nagyon sok játékos nem fejezte be a *Deus Ex-et*, mert rengeteg (79) pálya volt benne. Most arra törekszünk, hogy nagyobb legyen a játékot végigpörgetők aránya” – mondja Harvey „Witchboy” Smith, a *DX2* projekt vezetője. A játék világa az előző részben kifejtett áldásos tevékenységünknek köszönhetően ugyan megváltozott, de a korábban megismert politikai csoportok és frakciók még mindig léteznek, sőt az első rész karizmatikusabb személyiségei (mint például a hongkongi klánvezér, Tracer Tong) is visszatérnek.

VALÓ VILÁG

A *Deus Ex* játékmenete a valóság szimulálására épített: a játék által eléld állított problémáknak több megoldása volt, és csak rajtad múlott, hogy melyik utat követed. Ez a törekvés jellemzi a második részt, csak most már jóval magasabb színvonalon megvalósítva. A játék által használt *Unreal* engine (az Ion Storm az *Unreal Warfare* motort licen szelte) lehetőségeit a maximumig



illúzióját. Vizuális téren kökemény támadásra számíthatunk az állkapcsok ellen – jobb, ha mindenki felkötözi őket, mielőtt először leül játszani egy rund DX2-öt. Tessék elfelejteni az első rész párszáz poligonból álló karaktermodelljeit: a folytatásban átlag háromezer poligonból épülnek fel a szereplők, de ezek a mostanság divatos polybump technológiának köszönhetően (a *Doom III*-nál, vagy a valahol errefelé bemutatott *Far Cry*-nál is alkalmazott módszer: a nagyon részletes, igen magas poligonszámú modelleken kialakított textúrákat húzzák rá a játékokban alkalmazott a low / mid-poly megfelelőjükre) úgy néznek ki, mintha tízszer ennyi háromszög alkotná őket. Az igazi nagy durranás azonban mégsem ez, hanem a DX2 által alkalmazott árnyékolás-technika. A játék által preferált lapokodós / rejtőzködős / csendben gyilkolás játékmotort szinte üvölt a professzionálisan megvalósított fény-árnyék viszonyokért, és a második rész végre elhozza a tökéletesen beárnyékolt mennyországot. A *Deus 2*-ben mindennek reális, a fényforrástól függő árnyéka van: ez egyik bemutatott videón egy hatalmas mechanák tűnő árnyékáról derül ki fél perc múlva, hogy csak a folyosó végén mászkáló, az alulról történő megvilágításnak köszönhetően óriási árnyékok vető apró robotról van szó. Minden fény és árnyék dinamikus: mozoghatnak, megsemmisülhetnek – egy masszív

kihasználva, és egyes részeit keményen módosítva próbálják megteremteni Spectorék a valóság

robbanás után a szobában lévő fényforrások részben / egészben megsemmisülnek, a lelőgő, villogó lámpatestek pedig zavaróan változó fényviszonyokat teremtenek a helyiségben. A *Deus Ex* folytatás fizikáját is hasonlóan gondos kezek készítik: idő hiányában az lon egy népszerű, a való világ fizikáját modellező szoftvercsomagot (a *Havocot* – mostanság a Blizzard és a Valve is ezt használja) vásárolt meg, és implementált a játékba. Kökemény előrelépés történt a hangok terén is: a *Deus* első részében hiába csuktad magadra az ajtót egy irodában, az odakint szobrozó ór pont úgy „hallotta” a benti szöszmötölésed, mint ha nyitott ajtónál tevékenykedt volna. A második rész hangokat kezelő rendszerre ennél jóval fejlettebb: a magadra zárt ajtó reálisan nyeli el a benti zajokat, a hangok visszaverődnek a falakról – egy rossz helyen és időben az asztalról levert virágos váza ezúttal végzetesnek bizonyulhat. A fejlesztők nem túl büszkék az előző rész mesterséges intelligenciájára: bevallásuk szerint a kiadás előtti utolsó hónapokban, rohamunkában dobták össze az egészet. A siker időt vásárolt a csapatnak, most van idő mindennel foglalkozni (Spector: „Addig nem szállítjuk a játékot, amíg nem vagyunk vele teljesen elégedettek!”), így az AI kényes problémájának megoldására külön specialistát (Paul Tozoru – az új előzőleg a *MechWarrior* szérián dolgozott) hoztak a fedélzetre. Az új MI okos, kíméletlen, de egyben reális is – a stáb a „helyspecifikus viselkedésre” a legbüszkébb; ez teszi lehetővé, hogy egy ór másképp reagáljon ránk, ha egy tömeg közepén rohanunk (ilyenkor nyilvánvalóan kevésbé figyel fel

ránk), mint amikor egy kihalt utcán mászkálunk (itt értelemszerűen jóval feltűnőbbek vagyunk). Apró, de a realitást nagyban fokozó lehetőség, hogy a járókelők ezúttal beszélgethetnek egymással. Ne az első rész előre scriptelt beszélgetéseire tessék gondolni, ezért most az MI a felelős – az utcák népe egy tizenöt ezer szót tartalmazó adatbázisból választja ki a páromdatos csevely tartalmát.

EGY PROBLÉMA – EZER MEGOLDÁS

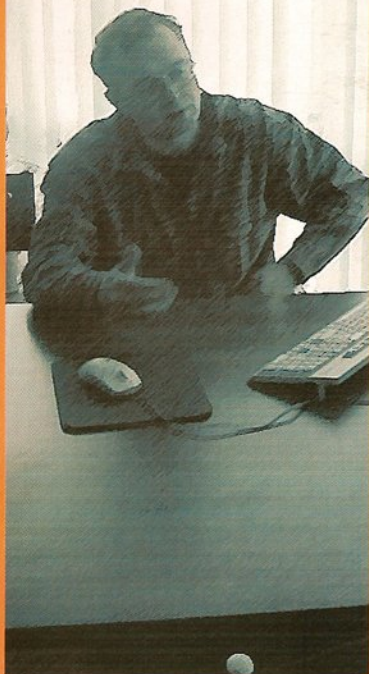
Emberszimulátor – az FPS műfaj megszületésekor sok szakrő ezzel a szóval kategorizálta a saját szemszögből játszódo lövöldéket. A kifejezés csak most, a *Deus Ex* stílusú játékok megjelenésével kap igazi értelemet. A *Deus Ex* tényleg szimuláció akart lenni; valós helyzeteket tárt elénk, és azokra a helyzetekre többféle megoldást kínált. A DX2 tovább megy: Spectorék kiirtják a játékból az első rész megkötéseit, eltűnnek a kényszerűen elbukott miszsiók (azok a helyzetek, amikor a sztóri miatt nem tudtunk győzedelmeskedni) a kötelezően lefolytatódo tűzharok – ha minden igaz, a DX2-t egyetlen gyilkosság nélkül végig tudjuk majd vinni. A feladatoknak nem három-négyféle, hanem rengeteg megoldása lesz, sokszori végigjátszást téve lehetővé – multiplayer móduoszt éppen ezért nem is terveznek Austinban. Teljes immerzió a grafika, a fizika, a hangok és történet által: a *Deus Ex 2* kirándulásra invitál a valótlán jövő valós világába.

Liquid

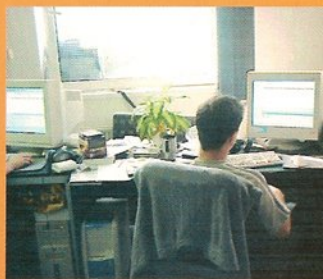
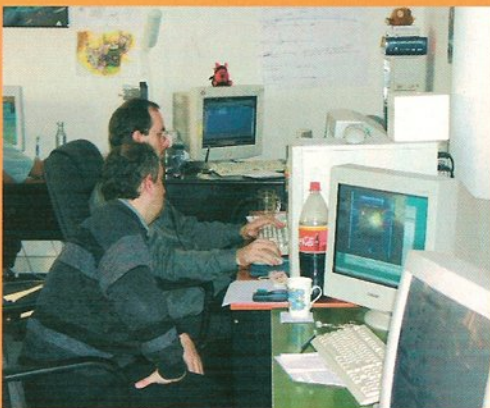


Haegemonia

Jöttünk, láttunk, meggyőzték



Fehér Gábor (Masell), CEO és Haegemonia Executive Producer



- sűrű bocsánatkérések után irány a prezentációs szoba. Világítás lekapcs, vakuk bekapcs. Kezdünk.

Kösz, fejtelenség, kapkodás. A **KByte** Kommandó túlságosan lassan, túlságosan esetlenül készülődött - most rohanunk. Dracoo-[invited], Liquid-chan, BWC (fotósként - meg azért, mert soha nem fér a bőrébe) és a Főszerkesztő alkotják az akciócsoportot. A megbeszélt időponthoz képest késünk - udvariatlan, pimasz dolog.

A **KByte** hendi képpel indít: az index portálról leszipantott várostérkép nem jelöli pontosan a megcélzott Digital Reality főhadiszállás pozícióját - gyanútlanul elbattyogunk mellette. Az utca végén, egy autókereskedés kerítésén bepislógva realizáljuk a tévedést - hátraarc. A kopasz, melegítő

üzletemberek autóvásárlási szokásait taglaló eszmefuttatásunk éppen kezd kibontakozni, mikor végre eljut az agyunkig: megérkeztünk - feltűnést kerülő, rideg irodaház előtt állunk. Behatolva csak egy gyors pillantást vetünk az információs táblára: igen, itt vert tanyát tényérnyi hazánk legnevesebb fejlesztőgárdája. Enter gyorsan.

Ha még egyszer ennyien lennénk, talán sikerülne oktaéder alakzatban kirajzani a felvonóból - így nemes egyszerűséggel kicsörtetünk, egyenesen Daubner „Dauby” Tamás [PR manager] és Fehér „Masell” Gábor [executive producer - *Haegemonia*] karjaiba. Nem csépeljük a szót

URAK AZ ŪRBŐL

„2104-ben járunk, a Mars kolonizálva, az ipari termelés nagy részét már a vörös bolygó adja. A politikai hatalom azonban még mindig a Földé, a kolonizálóknak nincs beleszólásuk a döntésbe - az ilyesmi mindig rossz vért szül. Tárgyalások kezdődnek, de a marsi delegációit megtámadják és megsemmisítik. A marsiak megkezdik a Föld felé tartó kereskedelmi forgalom feltartóztatását, a háború pedig elkerülhetetlennek tűnik: mint a történelemben már oly sokszor, ember embernek lesz farkasa. A háborús korszak csak akkor ér véget - vagy tán csak szünetel, ki tudja - mikor kényszeredetten megalakítják az „Univerzum Légőit”, egy újonnan érkezett idegen civilizáció ellenében...” - a történetet nem közérdekű MÁV információkat beolvasó markáns férőhang, hanem Masell szolid baritonja tolmácsolja. „A magyar szinkron éppen ezekben a pillanatokban készül,” teszi hozzá. A történet-gorstaipaló után rohamléptekkel belevágunk az első marsi küldetésbe (alternatív kampányként a földi erőket is választhatjuk, ekkor a marsi missziók másik oldalát ismerjük majd meg): öt darab kereskedelmi hajó megállítása lesz a feladatunk. Gábor kijelöli a rendelkezésünkre álló vadászrajt; először rájuk nagyít, majd távolabbra húzza a kamerát, és eikalandozik a Naprendszerben.

A Kommandó szóltan. A csillagászati adatok pontosságát kezdjük firtatni. Gábor a fejét rázza. „Nem, a távolságok és a bolygók nagysága valóban nem fedi a valóságot,” mondja „ha valós arányokat használtunk volna, akkor több óráig tartana eljutni az egyik bolygótól a másikig. Próbáltuk, de teljesen hazavágtá a játszhatóságot”. Az egyetértés halk moraja hullámlázik át a prezentációs termen - bár a **KByte** doktrínája szerint ha alternatív az univerzum, akkor legyen teljesen az - ne keverjük lde a Szoláris rendszert. Mindamellett - első a játszhatóság; ez nem tudományos igényű ismeretterjesztés, hanem monumentális csatákat felvonultató űrstratégia.



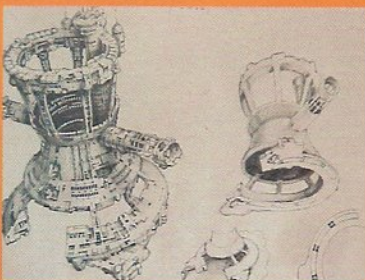
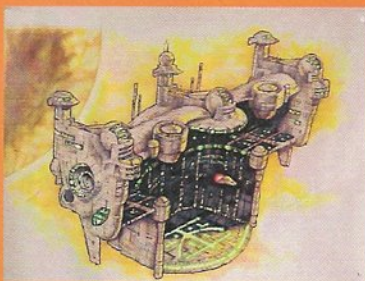


Mindent a játékművelő szolgálatába állítottak; még a háttérket is egy fokkal világosabbra vették, hogy ne vessen el bennük semmi... Közben a vadászraj utoléri az első hajót, gépeink tüzet nyitnak. Pár sorozat, a kereskedelmi hajó testén robbanások figyelhetők meg, az űrhajó hátuljáról apró darabok válnak le – a **KByte** pedig akkorát sóhajt, hogy beleremeg az LCD monitor. Sikertől a srácoknak. A bemutatásra szolgáló gép az erős középkategória képviselője, mégis – a *Haegemonia* nagy felbontásban is akadástól mentesen fut rajta. Ami, ha figyelembe vesszük a játék által produkált grafikai effektusparádét, meggyőző – és szinte hihetetlen – teljesítmény. A kód optimalizálása miatt nem halmozták fel túlságosan a különböző látványelemeket – tették ezt igen helyesen; a furcsa helyzet az, hogy a program még így is FANTASZTIKUSAN jól néz ki. Nem egyedül a grafikus kártyák trükkparádéjából áll össze a kép; a látványhoz éppúgy hozzátartoznak a részletesen kidolgozott, feltextúrázott egységek – legyenek azok akár harci-, szállító- vagy polgári hajók, űrállomások, vagy bolygók, kozmikus ködök. Képekből, vagy akár videókból leszűrni, mennyire látványos a program, lehetetlen. Vagy mégsem az? Ha a Nyájas Olvasó egy pillanatra becsukja a kezében tartott lapot, pontos képet kap a játékról – igen, borítónk nem egyszerűen promóciós „render” – ez maga a JÁTÉK. Alapjáratban folyékonyan elcsatározunk három Pentiumon, kettes GeForce-on. Borogtatást ide...

A kapitány jelentkezik be, és az életéért könyörög.

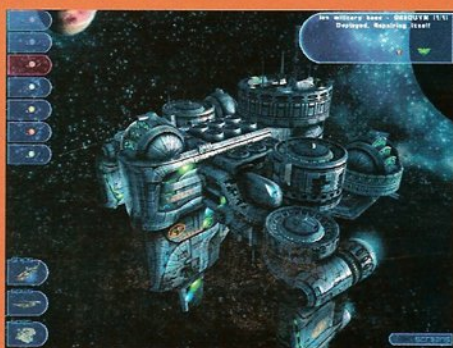


← Dauby keze mindenben benne van



Masell megkegyelmez, átvált a taktikai térképre (nagyon jól átlátható kétdimenziós térkép, egyetlen klikkel ki lehet rajta jelölni a távoli célpontokat), és becéllozza a következő hajót. „Nem kell őket elpusztítanom, elég, ha leállnak,” tájékoztat minket – „ha hármat szétlővök az ötből, akkor visszarendelnek”. Csalódottságunkat nehezen leplezzük: látnunk KELL, ahogy egy hajó ríptyára esik. Fortuna asszony felénk küld egy csókot: a küldetést rádióüzenet szakítja meg, egy földi börtönből szökött rabot kell eliminálnunk. Gábor célpontot vált – nem telik bele fél perc, és megkapjuk az áhított detonációt: a vadászok összütésében a szökevény hajója lángolva atomjaira hullik.

Házigazdánk megállítaná a játékot, hogy válaszoljon a történet további részét érintő kérdéseinkre, de véletlenül a shut down gombra tenyerel rá – a gép azonnal lekapcsol. Az újraindítást felhasználjuk arra, hogy a játék technológiai oldala felől érdeklődjünk: mi a helyzet a motor nevével adó *Walker* című játékkal? A kérdésre titokzatos mosoly a válasz – szigorúan bizalmas dologba botlottunk – Gábor elhínti, esetleg találkozhatunk még valamikor / valahol a játékkal. Remek. A gép bebootol, Masell pedig ráérvén egy későbbi állást tölt be; a Mars-Föld konfliktus itt már lezárult, és az időközben feltűnt idegen faj körül bonyodalmakkal vagyunk elfoglalva. Egy ismeretlen csillagrendszerben



húszennegy

Digital Reality

Az alapítás éve: 1995

HO Budapest, Magyarország

Alkalmazottak száma: 40

A cég honlapja www.digitalreality.hu

járunk, a **KByte** ismét dob egy hátast a grafikától: egy üstökös, majd egy fekete lyukat vizsgálunk be közelebről, a vizuális megvalósítás abszolút csúcscategóriás. Emlegettük a napkitöréseket? Az M típusú planeták komótosan mozgó felhőtakaróját? Lélegzetelállítóak. Itt már vannak nagyobb hajóink is, Masell egy izmosabb űtközetre gyűjti össze a flottát. Itt az idő, hogy megrohamozzuk a kérdésekkel. Fejlődnek e az egységek? Vannak e hősök? Lehet e kutatni és a felszínen csatázni? Mi a helyzet a multiplayerrel? Gábor ezúttal sikeresen pauzál, és megpróbál válaszolni az egyszerre három irányból záporozó kérdésöszörré (BWC közben sikeresen megvakítja a céges *Mavica-val*). Tíz perc múlva már sokkal okosabbak vagyunk.

A GYÖNYÖRKÖDTEŐ VÁLTOZATOSSÁG

Az egységek biza' fejlődnek - egyre tapasztaltabbak lesznek a pilótáik, legénységük. A rendszer célja az, hogy a játékosok megtanulják becsülni a megszerzett tapasztalatot, ne (csak) az egyszerű használatos gépezetek tömeggyártása felé tolódjon a hangsúly. Egységeink fejlődésével párhuzamosan az értékeik is javulnak; egy maréknyi veterán pilóta jóval nagyobb eséllyel indulhat megoldani egy-egy kényesebb feladatot, mint kétszer annyi újonc. Az általános fejlődés kulcsa azonban nem csak tapasztalatszerzés - sok múlik a minket segítő bolygókon tevékenykedő kutatókon is. A planetákon kazalnyi technológia fejleszthető ki - a technológiai fán 200 tétel várakozik. A bolygók fontos stratégiai pontok, alapos védelmet kell köréjük szervezni; lakosságuk morális szintjét alacsony adókkal tudjuk magasán tartani - háború esetén viszont könyörtelen sarcolt juthatunk gyors bevételhez. A bolygók körüli orbitális pályán építhetünk űrhajókat, űrállomásokat - az épülő űrállomás gyönyörű látvány, kicsit úgy néz ki, mint egy Borg kocka csupasz fémváza. Ugyanakkor felszíni egységek nincsenek, az *Imperium Galacticák* ismert felszíni csaták ezúttal elmaradtak, nem bonyolítják a játékot - igazából nincs is szükség rájuk.

Annál érdekesebb a kémkedés, amely ugrásszerű előnyhöz juttathatja alkalmazóját. A kémkedés rendszere a játék többi részéhez mérten kifinomult. („Pellus - a játék vezető tervezője, - egyszer kizárólag

a kémekre összpontosítva nyoma végig a játékot, meglátása szerint roppant élvezetes volt,” Jegyzi meg Masell beszámolója közben a helységet ciklusként vizitáló Dauby). Kémeinkkel akár szabotázscsakiókat is végrehajthatunk, felrobbantva az ellenfél nagyobb hajóit (ehhez persze megfelelő fejlettségű spionokra lesz szükségünk - a kémskolában frissen diplomázott újonc nem fog csak úgy hajókat



haverodat, aki becsatlakozik hozzád - így már sokkal nagyobb eséllyel gyűrhető le a kellemetlenkedő ellenség. Most, hogy a többjátékos mód felől megnyugodtunk, vadul fényképezni kezdünk. Lekapjuk a fejlesztőket, a hatalmas *Imperium Galactica II* plakátot, az egyik grafikus képernyőjén látható oszlopos wireframe, az asztalon található üres üdítőspalackokat – egyszerűval mindent. A képek 90%-a természetesen hulladék – profi fotográfus hiányában a „mennység, nem a minőség” lesz az alaptétel.

A fejlesztői szobából a hangstúdióba vezet az utunk – itt Fodor Tamás (Thomas),

a játék vezető grafikusa vár minket – őt pedig a feladat, hogy bemutassa nekünk a játék effektus szerkesztőjét. Thomas betölt egy tesztpályát, ahol a játékban szereplő összes hajó és űrjármű megtalálható egy helyen. „Az effektuszerkesztőt elég sokáig tartott kifejleszteni,” vág bele a dolgok közepébe mérsékelt lelkesedéssel (valószínűleg megérezte, hogy hamarosan ugyanezt a mesét elő kell majd adnia minden magyar lap derűsen toporgó stábjának). „Először megpróbáltunk más editort a célunk megtelelően átalkítani, de végül is egy teljesen új, kizárólag a *Haegemoniához* alkalmazható szerkesztő megírása mellett döntöttünk. Megérte a fáradozást, mert később nagyon megkönnyítette és felgyorsította a munkánkat.” Közben már mutatja is az effektusokat: egy minden létező fegyverrel felszerelt, gömbszerű űrjárgányból tüzelni kezd a körülötte pihenő hajókra. Ahány fajta fegyver, annyi találati effektus. „Nem csak a hajótestre, hanem például külön a hajtóművekre vagy a pajzsra is lehet célozni”. Egy nagyobb hajó pajzsát éri a következő találat - a védőpajzs első része felszik, majd elhalványul – mintha egy filmet néznénk. A pajzs lassan eltűnik a találatok tengerében, a lövések most már a törzset érik. Minden egyes becsapódáskor darabkák szakadnak le a hajóból. Thomas egy pillanatra megállítja a játékot és a szerkesztőben több százra nyomja föl a fémdarabkák számát - a hajó környékét őrsemét tölti be.

Tamás huncut mosollyal pöccinti meg az önmegsemmisítés gombját: a hatalmas hajó egy két hajódarabon tovább terjednek a robbanások, végül mindkettő ezer darabra esik szét. „A nagyobb hajók után roncok is maradnak, de ezek egy idő után eltűnnek, mert egy tisztességesebb csata során rengeteg roncs keletkezne, és ez nagyon visszadobná a framerate-et,” közli, majd elárulja, hogy rengeteg féle detonáció van - fajtájuk véletlenszerűen változik, esetenként más és más effektust láthatunk. Közben ismét csatlakozik hozzánk Dauby - őt a cég következő játékáról kérdezzük: természetesen elvetett próbálkozás; a még be nem jelentett projektekre vonatkozó

kérdéseket a világ összes fejlesztőcégénél mosoly és sajnálkozáson szétárt karok kísérik – Dauby is ragaszkodik a bevált gyakorlathoz. Annyit mindenesetre elárul, hogy a jövőben konzolra kívánnak fejleszteni (valószínűleg az X-el kezdődő, és Dobozra végződő kódnevű berendezést preferálják majd), de mindenképpen lesz még pécos játékuk is. Thomas időközben – a **KByte** legnagyobb örömeire – *Demolition Man* imitátorrá alakul, és vadul robbantgatja az űrhajókat - a képernyőn éppen egy tekintélyes űrbázis válik a tűz martalékává; a végső robbanás pont olyan, mint a felújított *New Hope* végén a Halálcsillag pusztulása. Nehezen álljuk meg, hogy ne tapsoljunk - augusztus huszadikai tűzijáték-hangulat uralkodik el a szobában.

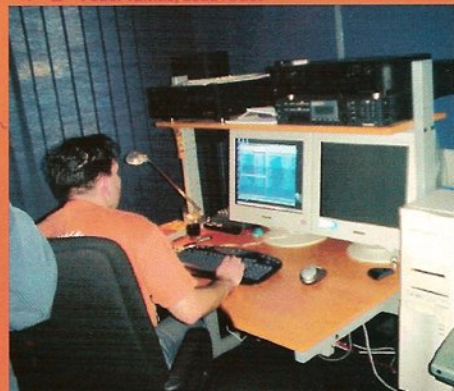
Bücsűzöld belehallgatunk a *Collector's Edition*-höz mellékelt soundtrack anyagába - Kreiner Tamás és Nagy Ervin instrumentális, lágy vagy éppen ellenkezőleg: erектű lüktető dallamaiba, melyekre természetesen most sem lehet panaszunk. Sőt! A játék alatt megbúvó dalhullámok észrevétlenül úsznak át az űtközetek tajtékzó tsunamijába: a váltás fokozatos, az élmény garantált. Megérdemelt volt az a **BAFTA**).

Mellesleg - a *Collector's Edition* büszkélkedik még egy, a program által ihletett regénnyel is, a hazai tudományos fantasztikum nagy őregének, Gáspár Andrásnak tollából. A honi szoftverbolton polcaira november elején érkezik - rajongói örömtüzeketl őrözve - a *Haegemonia*. Mert megérdemeljük.

dracoo-[lookingat:starshine](#) // Liquid // Reiker



← Fodor Tamás, Lead Artist





Nincs egyszerű dolga Ruttmayer Antalnak, a „Szakaszi” Philos Labs-emigráns pályatervezőjének: a játékhoz érve a **KByte** még mindig túlságosan lelkes, túlságosan lenyűgözött ahhoz, hogy el tudjon szakadni a *Haegemonia* nyújtotta örömtől. Mikor azonban a (megtekintés pillanatában még hang nélküli) intró első képkockái feltűnnek a Metro Goldwyn Mayer logót követően, sutba dobunk minden tervet, ami az ámulatba ejtő újstratégia teljes, végleges változatának megszerzésére irányul (lehetőleg emberáldozatok nélkül), és figyelni kezdünk.



A *Platoon* egy hétköznapi amerikai alaku-

lat „életét” és viszonyosságait kívánja bemutatni, valós idejű stratégiai játéknak álcázva önmagát. Ez a szakasz azonban nem AZ a szakasz – a játéknak a logón (és a furfangos marketingen) kívül nem sok köze van a mozihoz. Főhős: Martin Lionsdale őrmester.

A már a főmenü alatt is szemügyre vehető képi világ felelőse az itt erőteljesen módosított *Haegemonia* féle Walker motor – speciális, ám verszatilis (könnyed mozdulatokkal más projektek számára is elérhetővé tehető, sokoldalú) szerkesztőkkel megtámogatva. Ami kapásból feltűnik: a *Platoon*, fusson bár bármilyen felbontásban, megőrzi aranyos, plasztikus vizuálisát: a „námi dzsungelvilág olyan részletgazdag pompával vág minket képen az



első képen, mintha egy méretarányos diaporáma körül zümmögne a virtuális kamera. Igen, makettek – ugrik be, - élhető, háborús makettek. Még javában kortyolnánk a kelet-ázsiai vidéket, de Antí befeljezi a sűrű mentegetőzést (míserint most tért meg a nyárpótló szabadságáról; ha lehet, ne fotózzuk őt, mert túlságosan „relaxált” – a kérés természetesen NEM respektáljuk :) és elindítja az első bevetést. „Összesen 12, változatos misszió van,” mondja, a **KByte** pedig máris sorolja a szerinte „kötelező” scenario-kat: lassú lopakodás a vízmás mellett, lassú menetelés a kiterjedt rizsföldön át a közeli falu felé, villámgyors közelharc a párás dzsungel sűrűjében.



Platoon

Ruttmayer Antal, Level Designer



„Mind bent van,” örvend a háttérben Dauby. Anti a prezentációkon jól megszokott, sérthetetlenéget biztosító god mód után nyúl - kezdetét veszi az akció. A katonák nekilendülnek, és elindulnak a közeli ösvényen. Nem kell sokáig várnunk: az első „Charlie” néhány klikk után előgördül a fedezékéből és tüzet nyit. Felhőrdülünk.

„Szükséges volt, hogy a katonák nagyobb mennyiségű beállítások mellett a játékosok számára el tudjanak viselni, mert a játék valóságához való beállítások mellett játszhatatlan. Így mesterlövész fegyverből is két-három lövést kell leadni a sikeres célpont-annihilációhoz - rendkívül idegesítő, ha az ellenség egyetlen ravaszrántással kiiktatja a szakaszvezetőt - neki ugyanis túl KÉNE élnie a küldetést. Ugyanebből az elgondolásból nincs friendly fire sem - egy ideig volt, de bizonyos formációkban a hátul elhelyezett nehézfegyverből a nanoszekundum tört része alatt takarította ki a képernyőt...” kommentál sietve emberünk - de mi nem ettől sápadtunk el. Az ellenfél (látszólag hiányzó) intelligenciája borzolta a kedélyállapotot. „Ez nehézségi fokozattól függ,” mosolyodik el Anti, „míg magasabb nehézségi szinten izzadni fogtok, a legegyszerűbb fokozatban a Platoon valóban inkább három dimenziós Cannon Fodder, mint komolyan vehető stratégiai játék.”

Egy aknavető „sárga ördög” éppen egy társait rejtő, fákkal sűrűn benépesített szakaszon át páncélokkel terrorizál egy magányos amerikai katonát - nem marad más hátra, mint belátni a dolgot. A mindenre elszánt akciobarátok éber figyelmét azonban lankasztanánk egy cseppet - a játék - hogy fiatalabb korosztályt is elérjen, - vérmentes. A KByte röviden kifejté nemtetszését - bárhog is, a Digitál Reality kezdetben egy „hétköznapi” Vietnámot épített, annak minden velejárójával - vérrrel, verejtékkel, szenvedéssel; a forgalmazó Monte Cristo azonban meghintette



a Platoon licensszel, és lecsendesítette a morális ellenmondások mértékét. A KByte mindig is csodálkozott ezen a típusú hozzáálláson: ciciket szabad mutatni, de övön aluli ütést bevinni nem; embert ölni dicséretes (főként, ha arab / német / ázsiai / orosz az illető), de lehetőleg vér nélkül - bár rendes terroristának / bolsheviknek köztudottan nincs vér a pucájában („cowardly”, said Bush back then); a Profit az Profit. A KByte véleménye: Azok az emberek, akik a Platoon név MIATT veszik meg a játékot (gy.k.: jelent valamit számukra a '86-os Oliver Stone film), azok nem kiscsoportos Vietnámot akarnak. HÁBORÚT és a háborút POKLÁT. Hahó Monte Cristo, van ott valaki? Mindegy, lapozzunk.

Aggasztó volt a bemutatott előzetes változatban a járművek ösvénykeresése - ugyancsak a játszhatóság érdekében a csapat szállítók / tankok vagányul keresztülmásztak egymáson (elkerülve így az idegőrlő összeakadást egy-egy keskenyebb úton), de ijesztően lassan, ijesztően sokat forogtak össze-vissza útkeresés közben. Értsd: kiadva a céllokációt a páncélosok elkezdnek pörögni minden egyes fa közelében. „A végleges verziót természetesen finomhangoljuk majd,” nyugtat meg mindenkit Anti. Úgy legyen.

NAGY pozitívum: A remekül megtervezett, akcióorientált helyszínek / pályák archív fotók alapján készültek.

Beesteledik. Persze nem a játékban - az kötött belső „idővel” dolgozik, a küldetések nem nyúlnak át napszakokon, mint a klasszikus Lost Patrol-ban. Igaz, az alapvető struktúra is más. Alapvetően izgalmasabb.

A KByte tehát szedi a cókmmókat;



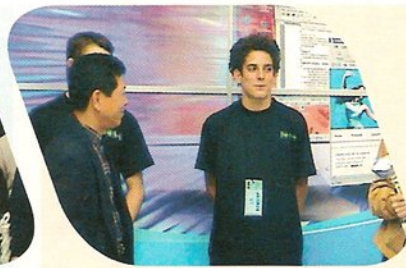
elköszön, megköszön, és angolosan távozik. A három kelet-európai Vietnám projekt közül az elsőt kipipálhattuk - a cseh Pterodon Kütöng-ja és a szlovák Outsider Call Sign: Charlie-ja még hátra vannak.

Hazafelé ballagva, a vélemények megoszlottak - egy valamiben azonban mindannyian egyetérttünk - a játék minőségét nem becsülhetők fel a látottakból. Kétség kívül több, jobb van a háttérben; a finalizált, kis- és nagykereskedelmi forgalom aknamezejére kihelyezett változat valószínűleg JÁTSZVA (a szó minden értelmében) túlmutat egy félkész, befejezetlen build god módban való végigrohanásán. A Platoon olyan, mint egy süti - amíg az ember nem kóstolta, fogalma sem lehet róla, milyen. Egy nyálgerjesztő, oszalgotó somló galuska is lehet műanyag ízű asztronautatáp, és egy hóbagoly-köpet színű, összehuht linzer is a mennyekbe repíthet. Az egyedüli fennmaradó, aggasztó dolog tehát, hogy a „Szakasz” kóstolójára HAMAROSAN sor kerül - a határidő TÚLSÁGOSAN közel. A KByte tekintete pedig a magyar fiúkon. Csodát várni tőlük - a Haegemonia után ez immáron bizonyos - nem örült fikció. Definitív teszt novemberben - stay (pla)tuned...

Reiker



// célkeresztben a FoP klán



Épp mélabús, semmibe meredő tekintettel toltam a madártejet – nagymami vasárnapi ebédjének utolsó felvonását – az arcomba, amikor megcsörrent a mobilom. Meglehetősen dühösen vettem fel (ki a rák zaklat vasárnap kora délután?), [187]kmm kollégám volt a vonalban és anyagi hangon érdeklődött, ugyan hol a francba' járok? Mondhatni a másodperc tört része alatt leesett a tantusz; nekem már rég a Samsung EarthQuake V-ön kéne lennem! Asztaltól felugrás, kocsi be, végigszáguldás a városon (az 50-es sebességhatár duplájának is többszörös átlépésével), a helyszín előtt közvetlen látványos ugratás hatvannal egy jól álcázott fekvőrendőrn (kocsi nullára ültetve, borzalmas koppanás, olajteknő majdnem ledobva), közben folyamatos mobil-kapcsolat kmm-vel a Counter-Strike döntő állásáról (FoP WS kontra xDK), közben saját magam szidása, hogy egy évben egyszer miért nem tudok időben odaérni egy ilyen jeles rendezvényre... Épületbe be, alagsorba lerohanás és mit látok? Sehol senki, mindössze MoTe ül lógó fejével magába roskadva a FoP klán főhadiszállásán. "Kikaptunk!" – Informál MoTe. Ámulok.

Gondoltam hagyom, hogy végiggondolja a történeteket, inkább körbeszágulászom a teremben. Izgatott csoportok taglalják a CS döntő eseményeit, hamarosan érdekes információk jutnak a fölébe szabályellenes scriptekről, az óvás lehetőségét is feldobja valaki a tömegből és "szokás szerint" előkerülnek az önjelölt hangadók is, akik az "ingyen flém" szágára gyűlve, válogatás nélkül, dögkeselyűként marják a két döntős klánt, a FoP-ot és xDK-t. Eredményhirdetés. Lemennek a különböző kategóriák, a nyertesek meglehetősen visszafogottan örülnek a dicsőségnek, majd legvégül jön a nagy meglepetés: a Counter-Strike kategória győztesének a FoP White Squad-ot jelentik be. Rövidesen már együtt ülök a fél órával ezelőtti állapotunknál láthatóan kismulattabb arcú bátor harcosokkal.

576 – Srácok, kezdjük a végén: amikor megérkeztem, éppen vége lett a döntőnek. Úgy hallottam, nem sikerült győznötök. Aztán végül mégis ti vittétek át a kupát. Mi történt? Szeretném, ha elmondanátok az olvasóknak, hogyan lettetek másodikkból elsők.

FoP – Ennek a versenynek köztét szabályai vannak. Mi ezek alapján küzdöttünk, egyetlenegy megrovást sem kaptunk a rendezőtől. Az ellenfél sajnos nem tartotta be őket.



Jelenlegi FoP korábbi

576 – A verseny nemzetközi szabályok szerint folyik?

FoP – Igen, azok szerint, némiképp módosítva a hazai viszonyokhoz.

576 – Tehát valaki az xDK-ból nem tartotta be a szabályokat, ezért elvették tőlük a győzelmet?

FoP – Igen, ez történt. Hozzáteszem, azon nincs mit ragozni, hogy megverték-e minket, mert... megverték..., hogy milyen módszerekkel... az más kérdés.

576 – Egy ember neve merült fel, vagy az egész kláné?

FoP – Nekünk egyvalakiról beszéltek. Mindenképpen el kell mondanom, nem mi kezdeményeztük az ellenőrzést, a szervezőség maga csinálta, nekünk csak ennyit mondtak el.

576 – Mutassátok be a klánt.

FoP – A döntőben DoZeR, TeTRIS, KODIAK, PredaTor4 és MoTe játszott.

576 – Nagyon röviden beszéljétek arról, hogy mit jelent nektek a Counter-Strike.

FoP – Sport. Cyber sport. Komoly sport. Életforma! Hobb.

576 – Hol voltatok tavaly?

FoP – Tavaly még más-más klánokban játszottunk. MoTe egyedül a "tősgyökerez" FoP-os.

576 – Lehet azt mondani, hogy a "sztárklánokból" jött létre?

FoP – Valahogy úgy! :)

576 – Mi kell ahhoz, hogy valaki bekerüljön közelek?

FoP – Hahaha, csomóan szokták kérdezni, hogy lehetnek-e FoP-osok. Ez nem így megy! Mi azért látjuk valakin, hogy milyen játékos.

576 – Van egyáltalán olyan, hogy jelentkezik valaki és teszteltek?

FoP – Jelentkeznek, de jelenleg nem kerülhetnek be. Mi ötven most már egy barát társaság vagyunk. Több ez, mint egy egyszerű klán! Játékos kívül is szívesen találkoznak.

576 – Látom szponzorotok is van. Ez nekem azt jelenti, hogy profi szinten nyomjátok a CS-t.

FoP – Lehet így is mondani...

576 – Mi különbözteti meg a profit a hobbijátékosról?

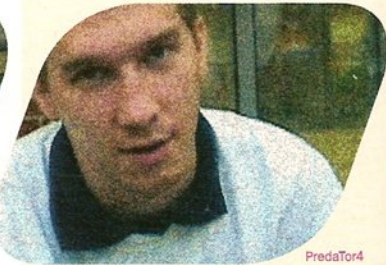
FoP – Az időráfordítás. A pénzbelefektetés. Tuningolni kell a gépeinket.

576 – Mi kell ahhoz, hogy valaki nagyon jó CS-s legyen? Született tehetség? Jó technikai feltételek? Miből "áll össze" egy jó játékos?

FoP – (Röhögnek a "született tehetség" kifejezésen) Kell egy nagyon jó gép és egy jó Internet



MoTe



PredaTor4



kapcsolat. Türelem is kell. Az interneten válnak az ember ismertté, sőt elismertté – ez is a válasz például egy korábbi kérdésre. Úgy lehet bekerülni a FoP-ba, ha a neten meg- és elismerik az ember nevét! De legfontosabb talán a "veleszületett" adottság. Itt van például MorTe, az őstehetség. Ő a Quake világából jött, bámulatos reflexei vannak. De egy bizonyos szinten túl már nem lehet "tanulni" a CS-zést. Talán, a tehetséget lehet pótolni sok-sok tapasztalattal...

576 – A netes és a LAN-os játék különbözik. Ti hol nyomultok?

FoP – Is-is. Interneten gyakorlunk többnyire, külföldi klánokkal.

576 – Jobbak? Mások?

FoP – Egész más minden...

576 – Hova tart szeretitek a magyar CS scene?

FoP – Valahol jó irányba halad. Példa rá ez a rendezvény is. Egyre több LAN buli is van.

576 – Sok támadás éri mostanság a magyar szervereket. Kiskirály, önhatalmú adminok és tahók nehezítik a tisztességes játékosok dolgát. Igaz?

FoP – Ez megy. Elkezdesz rendesen küzdeni, akaratlanul is kiképződnek. Még akkor is, ha FoP-os névvel jelentkezik be. A legszebb az, hogy van olyan szerver, ahonnan rendszeren ki van-

nak tiltva a "profi" játékosok. Profi jelzöt az "kap", aki rendszeresen leövi az admin. (Röhögés...): Sajnos nincsenek "hivatalos" reklámszerverek. Jobb lenne néhány ilyen is, ésszerű kontrollal.

576 – Hogyan készültek a klánhaborúkra?

FoP – Kielemezzük a mapeken lehetséges szituációkat. Tanulmányozzuk a felépítésüket. Hova, mikor érdemes löni. Tapasztalatokat gyűjtünk.

Átbeszéljük a hibákat.

576 – Láttam egy jópofa videókat, amelyben nagyon henteletek. Falon átlövés, saroklövés, padlólovés.

FoP – (Harsányan röhögnek) Ezeknek a trükköknek MorTe a nagymestere. Egyébként hallani is lehet, hol az ellenfél, hová kell löni. Kell egy jó fülhallgató, meg egy nagyon pontos egér. Le merem fogadni, ha valami olcsó egérrel játszánánk, nem teljesítenénk valami fényesen!

576 – Kedvenc map?

FoP – Eddig azt hittük, van egy, a Nuke, amin "verhetetlenek" vagyunk. Most már tudjuk, rosszul hittük. Emberek vagyunk, kiismerhetők...

576 – A magyar klánok kisujban vannak?

FoP – Mondjuk úgy, ismerjük őket. Persze vannak meglepetések, mint például a Gec, ők úgy lettek elhíresztelve, mint egy netes klán, akik LAN-on nem nyúlnak sem-



mit. Közben meg marha jól játszottunk velük! Meg nem szorongattak, de jobbak, mint gondoltuk. A másik pozitív csalódás az xDK, akik a mi pályánkon is meg tudtak fogni. Hozzáteszem, sokat edzettünk együtt, kiismertük egymást. Felkészültek izomból!

576 – Nem unjátok még az állandóan futó pályákat? Nem kellenének újak?

FoP – Próbáltuk az amerikai hivatalos mapeket; érdekes volt, de nekünk bőven elég a "magyar" pályákat észben tartani!

576 – Marad a klán így, ahogy most van?

FoP – Terjeszkedünk! Van már egy "junior" FoP is, Black Squad névvel, szintén CS-znek,

ezen a versenyen harmadikok lettek. De nem csak CS szinten akarunk szerepelni, Quake 3 és RtCW squadokat is szeretnénk létrehozni. A végcélunk az, hogy a FoP minden nemzetközi kategóriában is egyesítse a legjobb játékosokat!

576 – Mentek Koreába a világversenyre. Mit terveztek?

FoP – Nagyon komolyan akarjuk venni! Ismerjük a kinti klánokat, játszottunk már németekkel, osztrákokkal, angolokkal, svédekkel. Ki akarunk törni a csoportmérkőzésekből, jó lenne az elődöntőt is...

Sok függ a sorsolástól! Tavaly nagyon megkaptuk, az a két klán játszott végül a döntőt, akik a mi csoportunkból továbbjutottak! Persze ez nem szépít a tényeken...

576 – Komoly meccsek voltak?

FoP – Nagyon! Magyarországon sokkal könnyebb dolgunk van. Sőt, Kelet-Európában is jók vagyunk. Mondjuk a múltkor még az olasz menőket is elvertük.

576 – Jövőre is lesz EQ. Láttok-e olyan tehetségeket az itt szereplő klánokban, akik ha összeállnak, komoly erőt képviselnek majd?

FoP – A FoP Black Squadot is mi készítettük – és talán azt is lehet mondani, hogy fedeztük is – fel. Nagyon jól szerepeltek, büszkék vagyunk rájuk! Sok jó játékos van még más klánok tagjai között is. Egy év alatt sok minden változik. Nem tudhatjuk, addig milyen csapatok jönnek létre. Egy biztos: aki eddig még nem kezdte el a CS-zést, az nem valószínű, hogy egy év alatt annyit fejlődik, hogy "híres" játékos válhat belőle. Ritkán kerülnek elő a "semmből" nagy harcosok!

576 – Mi tanácsoltok azoknak az olvasóknak, akik az interjú elolvasása után kedvet kapnak a CS-hez?

FoP – Játsszanak sokat. Játsszanak csapatban! Ne legyenek magányos Rambók! Ez egy csapatjáték, csak csapatban élvezetes. Jó érzés a többiek oldalán küzdeni. Jó látni, amikor néhány ember egy célért küzd, a dolog működik, és egymást segítik a cél érdekében!

(Ezúton szeretném megköszönni a FoP menedzsmentjének, Mc-nek és Gonoszknak az interjú elkészítéséhez nyújtott segítségüket!)

[MCM]Martin



KODIAK



TeTRIS



DoZeR

Videojátékok és politika

Amikor már nem a józan ész diktál

Az **576 KByte** mindig elhatárolta magát a politikai huncutságoktól, és ettől a jövőben sem kívánunk eltérni, meghagyjuk a témát a szakirányú lapoknak. Régóta tervezünk viszont egy olyan cikket / cikksorozatot, ami a videojátékok és a politika viszonyát mutatja be a játékgépek megszületésétől napjainkig. A múlt hónap történései aztán hirtelen nagyon aktuálissá tették a témát, így most belecsapunk a dolgok közepébe, és az aktualitásoktól indítjuk a vizsgálódást.

2002. szeptember elseje, Görögország: hatályba lép a július végén elfogadott 3037-es számú görög törvény, amely nyilvános helyen és magánterületen is tiltja mindenféle számítógépes és elektronikus játék használatát és birtoklását. A törvény hatálya kiterjed a handheld (hordozható – pl. Gameboy Advance) esz-közön és mobiltelefonokon futó játékokra is, a Windows belső játékokskái (igen, az *Aknakereső* is) szintén a tiltólistára kerülnek. Az új törvény személyi hatálya meglehetősen tág; nem csak a görög állampolgárookra vonatkozik ugyanis, hanem az országba látogató külföldi turistákra is (**Ergo, ha Martin egyetlen héttel elhalasztotta volna hellászi nyaralását, az olyan kaliberű hír lett volna, mint Carlos Magyarországra rucanása** :). – **Reiker**). A törvény megsértésének szankciója a pénzbüntetés, mely 5 ezertől 75 ezer euroig terjedhet (számoljunk csak: ez napi árfolyamon minimum 1.2 millió, maximum 18.4 millió forint – azaz csinos kis összeg), súlyosabb esetben pedig egy évig terjedő elzárás. A görög kormány szerint a jogszabály az elektronikus szerencsejátékok megfékezésére szolgál – valami bizarr oknál fogva a görög törvényhozók nem voltak képesek megkülönböztetni a hagyományos (és a társadalomra való veszélyesség szempontjából teljesen ártalmatlan) játékgépeket az illegális szerencse-automatáktól, így nemes egyszerűséggel – MINDENT betiltottak. A kád vízzel együtt kiöntött kisgyermek tipikus esete – mindez a huszonegyedik században, egy EU tagállamban.

A görög (és vele összhangban az európai) gémer-társadalom egy emberként hördül fel: a legnépszerűbb görög online játéklapon tiltakozó petíció jelenik meg, ezt egy hét alatt több mint harminc ezren írják alá. A törvény által közvetlenül (anyagilag) érintett netcafé-tulajdonosok próbapert fontolgatnak, ez két hét múlva meg is történik – a kávéház tulajdonosok önmagukat jelentik fel a rendőrségen, tiltott online sakkolás miatt. A tesszalóniki bíróság gyorsan dönt: a törvény alkotmányosért voltára hivatkozva elutasítják a vádemelést, az ügyészség fellebbez. Közben folyik a törvény végrehajtása, Seressben, Larissában és Orestiadában a rendőrség gépeket foglal le, és letartóztatások is történnek. A tiltakozókhoz időközben csatlakoznak az európai játégyártók, de olyan japáni cégek is, mint a SEGA, vagy a Namco - az érintettek közös beadvánnyal fordulnak az Európai Közösséghez. A törvény szellemi atyja és legnagyobb támogatója, Apostolos Fotiadis (pénzügyminiszter-helyettes) hallani sem akar a törvény bármilyen módosításáról - szerinte a szigorítások politikai döntés következményei, és nem fogják az európai jogszabályok miatt visszavonni azokat. A tiltakozás hullámai egyre magasabbra csapnak, egy netcafé tulaj nyilatkozatában a tálibokhoz hasonlítja a görög hatóságokat.

Szeptember legvégén végre megszólal a józan ész hangja is, a több helyről a görög kormányzatra nehezedő nyomás meghozza eredményét. A pénzügyminiszter bejelenti, hogy a nem hasznoszerzés céljából üzemelő elektronikus játékok kikerülnek a 3037-es számú törvény hatálya alól, így most már senkinek sem kell rettegnie attól, hogy bilincsel a kezén távozik egy gyors *Quake III* meccs után.

A miérték és hogyanok kiderítése nem a mi feladatunk, de az eset több kérdést is felvet. Milyen mélységben szabályozható az online társadalom, és érdemes e szabályozni egyáltalán? Miért nincsen megfelelő szakértőgárda egy kormányzat mögött, aki felhívna a figyelmét a szép új elektronikus társadalom rendhagyó felépítésére, és a hagyományos szabályoktól eltérő sajátosságaira? Milyen mértékben mutathat fityiszt a törvényhozás a józan észnek?

Tessék elgondolkozni mindezen két rund *Counter-Strike* között, és erősen reménykedni abban, hogy a görög játékosok rosszkedvének hideg szeptemberre intő példává válik mások előtt.

Liquid



Recenziók

// TECHNOLÓGIA, MINT RÁKFENE

Az alant elterülő „al-bevezetőre” kapcsolódva elmés példaként hozta fel a középkor „értelmiségének” nagy dilemmáját valamikor a millenniumi évi környékén a (Martin szerint általunk immáron egészségtelen mértékben bálványozott) brit *EDGE* magazin: „Vajon hány angyal tud egyszerre táncolni egy tű fokán?” Bármilyen furcsa, hasonlóan bugyuta kérdések foglalkoztatják a fejlesztőket és a játékosokat egyaránt a XXI. század második évének végén. Hány poligont tud az X vagy az Y engine megjeleníteni? Hányszorosa ez a rivális engine teljesítményének? A játékok és a játékgépek a technológiai viták keresztútjébe kerültek: a PlayStation 2 ebben és abban tud többet, mint az „ócska, PC-s hardverből összetákoltt” Xbox (Na és?!); a GameCube annyi objektummal zsonglörködik, hogy a Sony szakemberei elsápadnak (Térdre kéne hullanunk?) – a PC persze, a megfelelő grafikus hidrogénbombával kiszerve (ára természetesen akár a duplája is lehet egy jelen-generációs konzolnak) mindent csúfosan megaláz. X játék *Unreal* motort használ, Y *LithTech-et*, Z egyenesen a *Doom III* engine-t licenzzel majd.

Őszintén, KIT ÉRDEKEL?

Senki sem hiszi, hogy a *Daikatana* akár MEGKÖZELÍTI a *Half-Life* minőségét, csak mert mindketten *Quake II* alapra épülnek... extrém DDR RAM hegyek, folyékony nitrogén hűtesű CPU-túlhajtás, buszok felhúzott sávszélessége, hihetetlen lebegőpontos aritmetikus kapacitás; MIP mapping, alpha blending, anizotrópikus filterezés, T&L. Technophillia minden sarkon. Alkatrész-fétis, poli-on-screen lsten, frame / second vallás.

Szemfényvesztés, olcsó cirkusz. Magára valamit adó fejlesztő tudja, hogy a játszhatóság az, ami VALÓBAN számít. Inicialisan túlságosan sok időt töltünk a technológia ragyogásának obszervációjával, pedig felesleges. Miután a játék megjelent, úgysis a JÁTÉKRÓL beszélünk majd. Kit érdekel, hány poligon van egyszerre képernyőn a *Counter-Strike*-ban? Mi a végteljesítménye a *Haegemonia* motorjának? Mekkora textúrák borítják a *Mafia* gengsztereit, vagy hány járgány rója egyidejűleg Liberty City utcáit?

Alapvetően, a technológiának LÁTHATATLANNAK kéne lennie – olyan tény ez, amit a legtöbb szoftver-összeszerelő csarnok előszeretettel elfelejt. Kevés ember figyel oda arra, mekkora szürkeállomány dolgozik a játék mögött – ideális körülmények között. Abban az esetben, ha ez az „intelligencia” nem retinába hajtott gerenda... Az internetes fórumokon észrt osztogató „hobby-programozók” könnyedén demagógiával vádolhatók. Egyszerűbb arról fecsegni, mire képes a technológia; roppant nehéz arról, mivel javíthatja / színesítheti a játékelményt.

Hogy ennek a sok betűnek mi köze van a tesztheinkhez? Ha a Nyájas Olvasó kettőt lapoz, könnyen arcon csaphatja az *Unreal Tournament 2003* értékelője.

Az *UT 2003* vitán felül GYÖNYÖRŰ és vitán felül jól játszható (függetlenül attól, hogy stábunk nagy része nem ezt a „szállunk a széllel, mint a győzelmű lobogó” jellegű játékmenetet kedveli). Ugyanakkor motorjának csillogásán-villogásán kívüli nem sok újat tud mutatni. Új benchmark? Igen. Új élmény? Tévedés. VÉLETLENÜL SEM AZ.

Az **576 KByte** pedig a krémbe nem technológiájuk után, sokkal inkább belső értékeik alapján kívánja beválogatni a játékokat. Hiszen a játszhatóság és a játékelményt nem öregszenek, míg a technológia igen.

Rohamléptekkel.

Reiker



Arról, hogyan értékeltünk

Az **576 KByte** tízes skálán pontoz, ahol – gyakorlatilag ezzel egyedül vagyunk az országban – ÉRTELEMSZERŰEN az ötös jelölő a középtérteket, ergo az átlagos, közepes játékokat. Ennek értelmében tehát az 1 pontos „játék” valójában nem is játék, a 2 pontos katasztrófálisan rossz; 3 pontot a súlyosan elrontott játékok kapnak, négyet az átlagos felhozatali nivóját alulról szemlélő termékek. 5 pontot az abszolút középszerű játékok, 6 pontot az átlagon felüli kap – 7 pont jár a megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatóipari produktumnak, 8 a nagyon-nagyon jó szoftver járandóságá. Kilenc a jussa mindennek, ami spirituális élmény, ami RENDKÍVÜL JÓ. Tíz pontot évtizedenként talán egy fél tucat játék kap majd – Jelenségek ezek: játékok, melyek új fejezetet nyitnak a történelemben. Az **576 Konzollal** ellentétben nálunk fél pontok nincsenek.

Arról, mi mit jelöl

Kiadó: A játék forgalmazója Európában.
Fejlesztő: A játékot összekalapáló firma elnevezése.
Eredet: A program származási helye (földrajzi lokáció).
Konfig: A fejlesztők által megjelölt MINIMÁLIS konfiguráció.
Formátum: Milyen platformon érhető el a játék (a megjelenés sorrendjében).
Web: A játék hivatalos internetes honlapja.

UNREAL TOURNAMENT

2 0 0 3

Kiadó: Infogames - ATARI

Fejlesztő: Epic Games / Digital Extremes

Eredet: Kanada

Konfig: PIII 733, 128MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC, Mac

Web: www.unrealtournament2003.com

Amú már megjelenése előtt fogalomná vált. az elvárások nagyok, én meg kicsi vagyok. Mosakodás következik Valami rosszindulatú szokás szerint a kiadók a legizgalmasabb játékokat alig pár nappal lapzárta előtt jelentetik meg. Frászt hozva ezzel a főszerkesztőre (ugye Reiker), aki gondosan titkolva elmeállapotát széles mosollyal nyújtja át a lemezeket sápatag tesztere kezébe. „Három napod van rá, ha nincs kész, szíjat hasítok a hájadból!” – suttogja kedvesen. Szemem már vörös, kezem remeg, szívem ki-ki hagy, de abba nem hagyhatom a meccseket. Csonkolófejéjszém forog, hullanak a botok, az időm kevés, hisz valamit Nektek is át kell adnom élményeimből, lehetőleg emberi nyelven. Legszívesebben VÁÓÓ-znék a látványtól és nyög-décselnék a gyönyörtől, és nyúszítanék hogy még és még és még. A cikk írása közötti szünetekben ezt meg is teszem. E titok közzétételével elárulom tehát: az *Unreal Tournament 2003* megfelel az igényeimnek, nagyon is, de ködös elmében még nem látom kristálytisztán a végeredményt. Az alábbiakban ezért elsősorban a tényekre hagyatkozom, az értő kritika várat magára...

KÖVÉR, DE NEM FALÁNK

Gépigénnyel kezdeném mesémet, mert nagy volt bennem a félsz. Masinám öreg, elavult, tamáskodtam tehát, hogy egyáltalán képes lesz e elbírnai az *UT2003* okozta megpróbáltatásokat. Kétségeim első körben megerősítést nyertek, a program három teljes lemezen terjeszkedik, installálás után ez több mint két és fél gíga, ha a futása közben felemészített lapozófájl méretét is hozzávesszük, simán karcolja a háromezer megabájtot. Kövér... Miután bekukkantott az 566-os Celeron tranzisztorai közé, megpöcögötte a GeForce2 GTS kártya diódáit, és rálehelte a 384 mega RAM-ra, kiosztott nekem egy 800*600-as felbontást, az ilyen-olyan grafikai részletességet vezérlő panelek pedig, legtöbbször a normális, vagy a közepes értéken maradtak. Ez volt az első, amit megnéztem. Jó, legyen egy kis fight, bele a közepébe; és végre kifújhattam a levegőt, mert nem képregényt kezdtem olvasgatni, hanem egy kiválóan játszható, és szerényen jelezve: cseppet sem csúnya játék lett a végeredmény. Pillanatokkal később már levegőért

kapkodtam, mert megjelentek az ellenfelek és az *Unreal Tournament 2003* megmutatta, mire képes. Még egy utolsó szó az igényekről: kisebb pályákon, nem túl sok ellenfél statisztálásával a felbontást tovább tudtam emelni (1024*768), némileg a grafika részletességét is! ...de nem falánk.

VÉRES SPORT

Észrevételem lenne, több is. Az *Unreal Tournament* sorozattá válik; ha nem is évente, de legalább két évente fogunk találkozni vele, csakúgy, mint a hivatalos, „reális” sportjátékokkal - például az EA Sports alkotásokkal. A szabályok, a kezelés, vagyis a belbecs, ahogy mifelénk nevezük, marad a régiben, de minden évben új ruhát kap a király. Szébbet, csicsásabbat, hajlékonyabbat, nincs is ezzel semmi baj. Az *UT2003* ruhájáról sokat lehetne mesélni, de nem érdekes. Minek? A mellékelt képek bizonyítják, hogy jelentős alkotással van dolgunk, melyről szavakat csépelni lehet, de betelni vele - nem. Még egy észrevétel, amivel nem vagyok egyedül. A belbecs mégiscsak megváltozott, ez az *Unreal Tournament* játékmotójában már nem olyan, mint két évvel ezelőtti elődje. Befopfátlanodott zsigereinkbe egy olyan csoda, melyet szerényen *Quake III*-nak nevezünk. A *Quake* mindenhol ott van,



ebben az *Unreal Tournament*ben sokkal inkább, mint bármelyik elődjében. Lehet, hogy most sokan szívesen megnyomnák delete-gombomat, de mint említettem, az érzéssel nem vagyok egyedül. A fegyverek, a pályák még inkább, a vad öldöklések mind a *Quake III* hangulatát idézik, persze picit másképpen. Mégis ott bujkál az emberben ez az *Unreal Tournament 2003* számára nem feltétlenül előnyös érzés. Az egyéniség csorbulása, amiről





beszélék - bár lehet, nem kellene, mert ez elképzelhető, hogy csak a rövid tesztelési idő alatt kialakult téves benyomás. De akkor is.

CSATAFAJTÁK

Az *Unreal Tournament 2003* öt fajta játékmódot tartalmaz - jelenleg. Hiszen máris ígérnek egy következőt, szintén csapatmunkát igénylő ütközet-típust, az Assaultot. Most az első a Deathmatch, bemutatni ugye nem kell, mindenki-mindenki ellen, lödd, ahol éred. A Team Deathmatch ugyanez még egyszer - csapatok között. Szintén jól ismert a Capture the Flag; az ellenség zászlaját kell bázisunkba cipelni - pontot csak akkor kapunk, ha a miénk a helyén van. Double Domination a jelenlegi kedvencem: fejlett csapatmunkát igényel, de rettenetesen pergő, vad játékmenetet kíván. Lényege, hogy a pályán két pontot (A és B betűkkel jelezve) kell egyszerre birtokolni. Ponttal akkor jutalmaznak, ha ezt a kényes és nehéz műveletet nem tudja az ellenséges csapat hét másodpercen keresztül megakadályozni. A Bombing Run már furcsább kreáció a magyar lélekek. Egyfajta amerikai fociról van szó. A pálya közepén található labdát (mely felvételt után vörösös, forgó gyűrűként jelenik meg a hordozó körül) kell az ellenséges csapat kapujába (futurisztikus teleportkapu) dobni. Passzolni a lasztit lehet, akárcsak a tengerentúli

fociban. Lényeges elem a saját kapunk védelme is, valószínű ez a játékfajta igényli a legkidolgozottabb csapatmunkát.

A Ladder számláltra szabályozza lehetőségeinket; a játékmódok közül kezdetben csak a Deathmatch nyitott, ahogy sikerrel teljesítjük a feltételeket, úgy nyílnak meg előtűnk a következő pályák, de nem kell egy adott típusból az összeset megnyerni, hogy megnyíljon a következő játékmód első állomása. A Roaster érdekes újítás. Csapatunk összeállítása történik itt. Több tucat karakterből választhatunk magunknak társakat. Az igényesen kidolgozott figurákról némi vicces biográfiát és (ami fontosabb) tulajdonságaikat értékelő statisztikát kapunk. Százalékos értékek alapján minősítik a botokat, az állóképességtől elkezdve a lövöldözési pontosságát a csapatmunkára kényszeríthetőségig. Egy-egy pályára összeállíthatjuk a legmegfelelőbb figurákat, majd a győzelem után nem csak újabb pálya nyílik meg, de esetenként egy újabb, eddig még látott, de ígéretes zsoldos jelentkezik csapatagnak; de le kell cserélni valakit, ha döntésünk pozitív.

A botok magatartása előzetesen is befolyásolható. A meccsek előtt öt-hat, jellemző magatartástulajdonság közül választhatunk, természetesen azt érdemes megkísérteni, hogy a kiváló célba lövő botnak a „védekező” harctípust megadni és a bázis környékére parancsolni

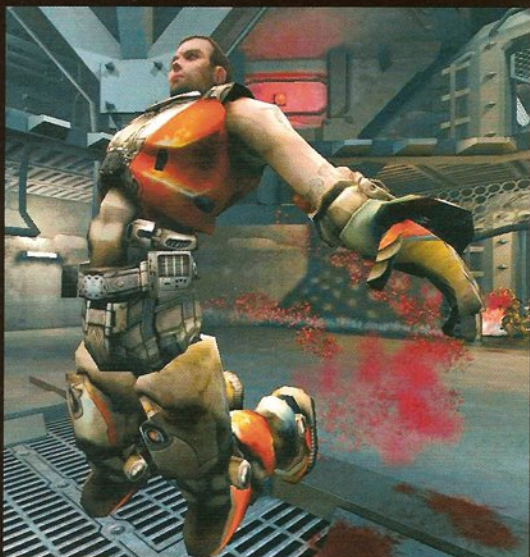
Capture the Flag küzdelmek alatt. Igazán igényes „botos” partit lehet összeállítani, ha jobban belemerülünk, ami eddig tulajdonképpen nem volt probléma. A futás, a harc, a taktika különböző módozatait lehet minden figurán külön-külön belőni (képességeihez illően), de ez még nem feltétlenül jelenti, hogy híven követi utasításainkat minden robot, hiszen egyfajta „személyiséggel” is rendelkeznek. Igazán remek!

Harc közben a „V” gombbal a „V” menüt aktiválhatjuk, melyben a harci helyzetek rövid leírását (pl. Base is uncovered!), szitkozódásokat (You like that? Die, bitch!), rövid, a botoknak címzett parancsokat (Freelance.), de akár a győzelmiunk utáni harci táncunkat is kiadhatjuk (Ass smack).

BÖKÖK

Assault rifle: alapfegyverünk. Kicsi, de annál mérgeesebb daráló. Sok kárt lövedékeivel nem tesz az ellenfélben, de hasznos pótlékként a néhány töltettel bíró gránátlőveje kiegészíthet minket szorult helyzetünkben.

Flack Cannon: sokak által ismert kedvenc, repesz-lövedékei még közepes távolságból is rendkívül veszélyesek. Erezhetően erősebb lett, mit a korábbi játékban. Gránátlővedékeivel jól lehet tisztogatni, a löszer ilyenkor csak földet érése után szórja áldását.



visszavettek képességeiből, hiszen elveszítette célkövető tulajdonságát, betárazni pedig már csak maximum három lövedéket lehet. Ezzel szemben szerintem tűzgyorsasága és a lövedék sebessége növekedett, ha rosszmájúan akarom mondani: *elQuake*-esedett.

Shieldgun: ez a műszer különös technológiai hibrid. Alapesetben egy nagyon közelharcú fegyver, test-test elleni küzdelemben használható. Másik lehetősége pajzsot biztosít számunkra, mely nem csak felfogja a találatokat bizonyos hányadát, de vissza is veri azokat. Mondanom se kell, nem ezzel a fegyverrel fogjuk megváltani a világot; amolyan veszett fejse nyele, bár menekülés közben (pl.

zászlómentési akcióban) lehet, hogy jól funkcionál.

Shock Rifle: az a puská jól ismert az *Unreal* világából. Piciny módosításokon átesett, így kitűnő Railgun vált belőle. Első módban tüzeje növekedett; egy páncél nélküli, de százszázalékos életenergiájú ellenféllel két lövedék már végez. Viszonylag gyors és jó lehet vele célozni. Második tüzelési fajtája egy lilás energiaágyú, mely jócskán kevesebbet sebez, de némileg területre hat és „meglőki” az ellenfelet. Sajnos ez a golyó mintha lassabbá vált volna. A „gömb kipukkanása az első típusú lövedékkel” trükk is vesztett hatékonyságából, mindezek ellenére erősen javult a fegyver kezelésének elsajátítása, profi módon.

Ion Painter: a célpont sikeres megjelölése után, mely egy szinte teljesen ártalmatlan, kis energiájú lézerpötytyel történik, jön a durvuika. Mega-ion bűntetés, becsapódás előtt kezelőjének is érdemes fedezékbe húzódnia. Teleszkópos rendszere segít a tájékozódásban.

Lightning Gun: szinte felvillanyozott ennek a számszámának a használata. Magasfeszültségű elektromos csóvát köp hihetetlen távolságra, sebése rendkívül impresszív. Hatásos használatához elengedhetetlen a pontos célzás. Lehetőség van egy nagyoptikájú célzó rendszer igénybevételére is, de ilyenkor a látómező szűkül és nagyban romlik a környezet látványvilága. További tulajdonsága, hogy pár másodperces célra tartás után a célpont „jelet” kap, amit a lövedék bizonyos körön belül sikeresen meg is talál.

Minigun: csipőre kapása után csak tartasuk nyomva a tűzgombot, az eredmény végső igazságosztás. Alapesetben rendkívüli tűzgyorsasággal megáldott, egészen pontos, nagy erejű fegyvert kapunk. Alternatív tüzelési lehetősége egy közelharcban hatásosabb, lassabb, pontatlanabb, de még erősebb fegyvert eredményez, melynek már a hangja is megrémisíti a kezdő ellenfeleket.

Rocket Launcher: a forgótáras rakétalövő. Némileg

Biorifle: savpötytyőket szóró drágaság, mellyel egész folyosókat lehet időlegesen járhatatlanná amortizálni. Néhányan szeretik, sokan utálják, főleg akiket éget a műtűr köpete. Alternatív módban felszív egy jó nagy adag trutyimót, amit aztán a lábunk elé böföent. Ajánlatos a futás, hiszen a köpet megdagad, és *gejzirként* fröccseni szerte szét ajándékait. Talán a legönveszélyesebb fegyver. Link: szintén közkedvelt számszám, kis energiájú lézerlövedékekkel piszkít, melyek pillanatok alatt nagy területet tudnak betéríteni. Célra tartás után érdemesebb a *Szellémirtők*ből ismert energiacsőva használata, mely büntetés a testnek és a lélekek egyaránt.

Ion Cannon: telepített büntetőegység, ajánlott a terület legmagasabb pontján felállítani. Folyamatosan pásztáz célpontokat, ha sikeresen befog egyet, két Twatt-os ajándékot küld neki.

Ball Launcher: új eszköz, csak a Bombing Run játéktípusban használható, egyszerűen a labdakezelő. A csapattársaknak passzolni, illetve a kapuba löni lehet vele.

Translocator: a teleportáló eszköz, melynek profi használatával érdemes az örületbe kergetni az ellenfeleket.

Redeemer: miniatűr taktikai atomcsapó, messze a legerősebb szerszám a játékban. Egy lassú, de borzasztó hatóerejű rakétát fő alapesetben, legfőbb figyelmünket fordítsuk a menekülésre a ravasz meghúzása után. Második lehetőségként magát a lövedéket irányíthatjuk, a rakéta szemszögéből, természetesen sebezhetetlenné vagyunk. Hogy a fegyver nehogy tönkregyegye a játékelményt, csak egy lövés leadására képes.





EGYÉB ÉRDEKESSEGEK

Spree: ha öt ellenfelet sikerül egymás után kivégezni, anélkül hogy elhaláloznál, a Killing Spree elismerést kapod. Ha tíz ellenfél bukott el kezeld által, Rampage szintre lépsz; sok van még ezen kívül, cél a legyőzhetetlenség!

Dodging: opcionális lehetőség, melyet ki-be lehet kapcsolni. Ha kétszer egymás után nyomjuk le valamelyik iránybillentyűt, karakterünk „elvetődik” abba az irányba. Tapasztaltabb játékosok biztosan előszeretettel alkalmazzák majd.

Headshot: a pontos célzás nem sebez többet az ellenfélen, de ha sikerül leszakítani buksiját, vállveretést kapunk.

Adrenaline: érdekes újítás a játékokban; az életerő és a pajzs mellett megjelenik egy harmadik személyes mérőszám is: az adrenalin szintje.

A pályákon öt egységet tartalmazó boggyókban szedhetjük fel őket, egészen száz egységig. Különböző billentyűkombók alapján lehet felhasználni. Négyeszer egymás után „előre”: sebességnövelés, négyszer „hátrafelé”: száz életerő pont fölé regenerálódás. Ha valamelyiket kiváltottuk, már nem lehet módosítani a hatást, míg az adrenalin szint nullára nem csökken. Kiváló ötlet, további összetettséget ad a játékoknak.

VISZLÁT WAREZI!

Az Epic elhatározta, hogy komolyan fel fog lépni a nemkívánatos on-line játékosok ellen, legyenek az akár egyszerű kalózkópiát használó userek, netán a játékmotort belezavaró csálók. Szerintük komolyan fel kell lépni a vásárlók érdekeiért, hogy komoly szellemben folyhassa-

nak az Interneten keresztül megrendezendő versenyek. Felkérték ezért Dr. Sin bácsit, aki az anti-cheat project vezetője, hogy vegye elejét a netes huncutságoknak. A doktor úr több mint fél évig dolgozott a megoldáson, ami jelenleg még működik, ki tudja meddig. Magyarán a CD kulcs felértékeléséről van szó - ha egyszer egy kulcs már bekerült az adatbázisba, többé nem lehet másnak ugyanazzal próbálkozni; illegális netes játék: agyó.

ZENEBOONA

A hanghatásokra mindig is büszkéek lehettek az Unreal fejlesztői, most is kielégítően jól sikerültek a fegyverek hangjai, a robbanások, vagy az eleső, széteső testek puffanásai. Viszont kevésbé vonzóak a bekiabálások, a szöftvenyszer hallott káromkodások előbb-utóbb visszatszést kelthetnek, és keltenek is; nem baj, ki lehet kapcsolni (Hála az öt világvallás minden Istenének. - Reiker). A bementő hanghordozása szintén nem nyerte meg a tetszésemet. Dominációs játékokban ettől a hangtól rögtön viszketni kezd a tenyerem, bár lehet éppen ez volt a cél. Zeneileg sokkal visszafogottabb lett a játék, igazából fel sem tudom idézni magamban milyen háttér muzsikák szólnak, ellenben az előző Tournamenttel, ahol kiváló, játékokban addig még nem nagyon hallott, progresszív elektronikus zenei megoldások voltak hallhatók. De elég ennyi kukacoskodás, igazán nem az audio rész fogja eldönteni, milyen játék az UT2003 (Ugyanakkor az említett hangok oroslánrészt téptek maguknak a döntésből, melynek eredményeképpen

sikerült örökre száműznünk a játékok a szerkesztőség repertoárjából. Marad a HL / CS. - Reiker).

MILYEN JÁTÉK?

Az idő adja meg a választ. Két hét, egy hónap kemény nyüstölés után már mindenki határozott véleményt formálhat a műről, mely nem lesz elhamarkodott. A számtalan karakter, a háromtucat, túlnyomórészt jól kitalált, de néhol túlszűfolt pálya kiismerése után. Az összenyomás mindenesetre jó, nagyon jó. Az Unreal Tournament 2003 sokáig a figyelem középpontjában fog maradni. Megkockáztatom az agresszív, pergő (és nem a taktikai) lövöldözős játékok trónjáról lelőkdösi a Quake III részét: annál is inkább, mert a jövő nagy reménységéi, mint a Duality vagy a Doom III elsősorban a történetközpontúság felé fordulnak, ahol nem lehet harmincketten egyszerre verekedni úgy, mint itt.

Balage

értékelő

| | |
|---------------|-------------------------------|
| Látvány: | 8 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 8 |
| Audio: | 6 |
| + | tanítani fogják az iskolákban |
| - | némi kvékesezés érezhető |

7/10

BATTLEFIELD 1942

Kiadó: Electronic Arts

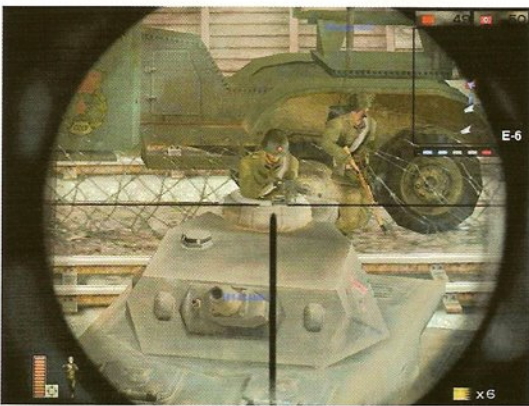
Fejlesztő: Digital Illusions

Eredet: Svédország

Konfig: PIII 500, 128MB RAM, 3D 32MB

Formátum: PC, Xbox

Web: www.battlefield1942.com



Több mint egy éve már, hogy szájtátva bámultuk az EA előző hasonló témájú játékaról, a *Medal of Honor: Allied Assault*-ról bemutatott partraszállásos videót. Aztán kijött maga a játék, eljutottunk a partraszállásig, és az élvezetől szinte remegve újra meg újra végigcsináltuk (A populáció nagy részénél inkább a gyenge hardver remegett, azért kellett újra és újra nekifutni a dolognak... - Reiker). És akkor feltűnt valami... A második alkalommal még csak tudat alatt derengett, de a harmadik nekifutásra egyértelművé vált: ez előre meg van írva; ahányszor elkezdjük, annyiszor fog ugyanaz történni, az égvilágon semmi beleszólásunk nincs a történésekbe. Amikor a semmiből előtűnő katonák is rendre hátra löttek az előzőleg kitisztított bunkerekből, akkor sokunknál elszakadt a cérna. Hihetetlen volt, hogy egy ekkora kiadó képes ilyen elénk tolni. Bár többjátékos módban kimondottan jó volt, de a végigjátszásnak több köze volt egy C kategóriás *Rambo* képregényhez, mint a valós háborús történésekhez. Bennem egy világ omlott össze, és az addig fényesen ragyogó EA logo valahogy megfakult. De elteit pár hónap és új reménységű csillant fel kezdődő depresszióm fekete égén. Megláttam pár képet a készülő *Battlefield*-ről, és elolvastam a hozzájuk tartozó cikkeket. Féltség mosoly jelent meg az arcomon, de amikor megtudtam, hogy a fejlesztő a svéd Digital Illusions CE, ki mertem

Jelenteni, hogy itt a felmentő sereg, az EA tisztázta magát, és végül mindenki megkapja, amire vágyik.

Lássuk hát, igazam volt-e háromnegyed évvel a megjelenés előtt!

SCRIPTEK VS. BOTOK

Előre jelzem, hogy helyenként összehasonlítási alapként szerepelni fog a *MoH:AA* és az *Operation Flashpoint*, de nem minősíteni szeretném ezáltal a szóban forgó játékokat, csak érdekességként állítom szembe a különböző elemeket. Az egyik alapvető újítás, amivel találkozhatunk a *BF*-ben, hogy a készítők maximálisan mellőzték az előre programozott cselekedeteket, ezért a játékban csak és kizárólag „gondolkodó” botok oldalán és ellen fogunk harcolni (ez így önmagában nem újítás, de a hasonló jellegű játékoknál ezzel még nem mert próbálkozni) (Mondtam: DID téle *Wargasm...* - Reiker). Míg a *MoH:AA*-ban egy idő után már előre lehetett tudni, mikor mi fog történni, itt még csak tippelni sem érdemes, ugyanis véletlenszerűen dől el, hogy melyik katona melyik tankba ül be, vagy milyen fegyvert választ. A játékmenet gyakorlatilag az *Unreal Tournament*

rendszerére épül (bár nem biztos, hogy ez zudatos volt). Adottak különböző (valós) háborús helyszínek, amiket sorban el kell foglalni, és csak akkor mehetünk tovább, ha ez sikerült. Mi választhatunk, hogy melyik oldalon akarunk harcolni. Itt is Afrikában kezdünk (akárcsak a *MoH:AA* esetében), de egy pillanatig sem érezhetjük magunkat háborús szuperhősnek, ugyanis csak egy csapat részeként harcolhatunk. Természetesen a *BF* épp ezért mellőz minden kalandos történeti szálát, itt kizárólag a harcról van szó. Mivel társaink és ellenségeink is mind botok (alapból 25-30 van belőlük a pályán, de ezt a számot gond nélkül megsokszorozhatjuk, ha elég erős a prociánk), így hiába küzdünk vérszomjas anyatigrisként, attól még simán elveszítethetjük a csatát, illetve ha szerencsénk van, akkor is a győztes oldalon végezhetjük, ha végig egy biztonságos bunker egyik sarkában kuporgunk. Ez végül is teljesen valós vonása a játékrendszernek, ami nagyban segít maximálisan átélni a háborús hangulatot. Minden pályán x darab zászlós állás várja, hogy



elfoglaljuk, és ezzel térdre kényszerítjük az ellenséget. Az a csapat nyer, akinek hamarabb nullázódik a „ticket” számlálója. Ezt hogyan érhetjük el? Mindenekelőtt ha meghal valaki a csapatból, eggyel (alapértelmezett) csökken a szám, de akkor van igazán nagy baj, ha az ellenség az adott pályán meghatározott számú állást elfoglalta (általában az állások fele, de néha az összes kell). Ilyenkor a ticket számlálónk villogva visszaszámol, és csak úgy állíthatjuk meg, ha visszafoglalunk egy-két állást.

Ha meghalunk, az általunk kiválasztott „spawn point” mellett indulhatunk újra harcba, de nem azonnal, hanem a következő respawn-hullám eljövetelekor. A szabályokból és a botok viselkedéséből kifolyólag szabadon dönthetünk, hogy milyen taktikát választunk. Néha azzal segítünk a legtöbbet, ha a pálya szélén, sunyi módon, kezünkben egy távcsöves puskával megfigyeljük, melyik állást nem őrizik éppen, és elfoglaljuk; de vannak pályák, ahol nincs más választásunk, mint fejest ugrani a húsdrárlóba, és előre nyomulni mindenáron.

A HADITECHNIKA

A játék egyik legnagyobb érdeme a rengeteg jármű irányítása és használata. Maga az irányítás jócskán irva butítva a játszhatóság kedvéért, de még így is hihetetlen a lista, ami a használható járműveket tartalmazza. Az egyszerű terepjárótól kezdve, a tankokon, csapatszállító harckocsikon, partraszálló hajókon, tengeralattjárókon és ágyúnaszádokon át a B17-es bombázókig és az anyahajóikig mindent vezethetünk, és adott esetben akár négyen is beülhetünk pl. egy hadihajó ágyúja vagy légelhárító lövegei mögé. És ez még nem minden, ugyanis minden oldalnak megvannak a saját gyártmányú járművei. Itt már viszont egy komolyabb probléma is felmerül. Szerintem jobb lett volna, ha nem minden katona vezethet minden járművet. Az addig rendben van,

hogy autót mindenki tud vezetni, de a valóságban nem sokan voltak, akik egy tankból kipattanva beültek egy Messerschmitt botkormányára mögé, hogy leszálljanak egy közeli anyahajó fedélzetén, és utána elhajóközazanak a sziget másik oldalára. Ez kicsit öli a játékélményt, de végső soron nem nehezíti a játékot, hisz mi is megtehetjük mindezt.

A fegyverekkel már nagyobb a probléma. A játékban szereplő öt nemzet (amerikai, német, orosz, japán, angol) összesített fegyverarzenálja csöppet soványka. Az amerikaiak és a németek fegyverei még csak rendben lennének, de az oroszok például félig az amerikaiak, félig a japánok fegyvereit használják, akik viszont a jelek szerint a németektől kapták a felszerelésük nagy részét. Az angolok pedig akár amerikaiak is lehetnének.

Magá a fegyverhasználat is kettős érzelmeket vált ki az emberből. Egyrészt pozitív, hogy nincs automata tárazás, tárcseréni pedig az előző tárban lévő golyókat is elveszítjük. Szintén pozitív, hogy lövés után a fegyver elmozdul, és a célkereszt nem ugrik vissza a kezdőpozícióba, vagyis pl. a *Counter-Strike-ban*, vagy a *MoH:AA-ban* működő lövészetnél itt egy újonc 1% körüli találati arányt produkálna. A sebzés is rendben van; fejre pisztollyal is elég egy lövés, és még sorolhatnám a különböző realisztikus elemeket. Ami nem tetszett, hogy a hangok közelről gyengécskéik, és az animációk is kicsit darabosak.

GRAFIKA, HANGOK

A grafikával tökéletesen meg lehetünk elégedve, gyönyörűen fut átlagos gépeken is, a modellek elég szépen ki vannak dolgozva, a robbanások, becsapódások szinte tökéletesek (a vetélytársak összességében alulmaradnak; akkor is, ha bizonyos részletekben egyértelműen jobbak a *BF-nél*). A *Delta Force: Land Warrior-ban* már tapasztalt grafikai megoldással találkozhatunk itt is, ami abból áll, hogy a távolabbi objektumokat csak 2D-ben jelenítik meg, és ahogy közelebb megyünk hozzájuk, a grafikus motor átmozsa a sprite-okat 3D objektumokba. A hatás tökéletes. A természet kimondottan szép, a fizika elég komoly, a fák ugyanis hajladoznak a szélben, és még a hadihajó is bedől egy-egy oldalra leadott összűz után. A karakteranimációk viszont nem épp a csúcskategóriát képviselik. A hangokkal nem sok gondom volt, azt leszámítva,

hogy némelyik fegyver hangja földre hulló fagyolyók kopogására emlékeztet. A távolban bekövetkezett robbanások csak tompa puffanás formájában jutnak el hozzánk, ami igen valós hatást kelt.

A TÖMÖR LÉNYEG

Kivételes élmény lehet a *BF-et* végigjátszani, de az igazán komoly élmény itt is a multiplayer. Nem annyira komoly, mint a *Flashpoint*, de a méretei miatt mégis gigantikus ütőerőket vívhatunk benne, ha elegen vagyunk. Multiban akár Capture the Flag-et is játszhatunk (ilyenkor nincs ticket, hagyományos a pontozás), ami ekkora pályákon (átlag 5-10 négyzetkilométer) nem gyenge móka, és főleg nem egy rövid délutáni kikapcsolódás. Egy szóban kifejezve: háború. Nem véres, brutális, de nem is bugyuta lövöldözés - egyszerűen csak szórakoztató és megfelelő társasággal játszva vesztél izgalmas tud lenni. Ami viszont a közelharcot illeti, abban egyelőre a *MoH:AA* real mod a király, ugyanis a *BF-ben* túl gyors a mozgás ahhoz és kidolgozatlan a lövés és találat, hogy normális, látványos közeli tűzpárbajokat lehessen vívni.

-FREAK-

| értékelő | |
|------------------------------------|---|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 8 |
| Élettartam: | 5 |
| Audio: | 7 |
| + hatalmas, óriási és egyedi | |
| - reméljük, lesz hozzá real-mod... | |

7/10

FORGOTTEN REALMS ICEWIND DALE II

Kiadó: Black Isle Studios / Interplay

Fejlesztő: Black Isle Studios

Eredet: Egyesült Államok

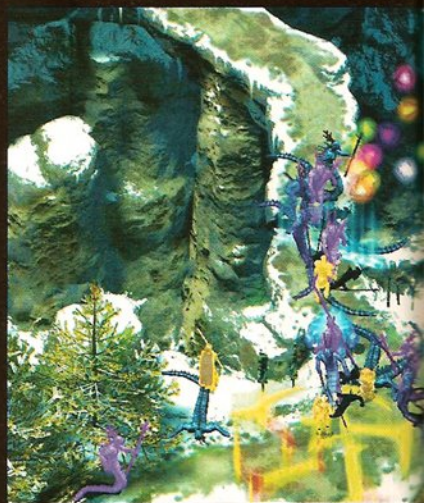
Konfig: PII 350, 64MB RAM

Formátum: PC

Web: icewind2.blackisle.com



Tedd próbára megfigyelőkészségedet - számold össze a gombákat!



Van, aki hisz a feltámadásban, s van, aki / ami ki is próbálja azt. Nem kivétel ez alól az Infinity néven dübörgő szerepjáték motor sem, mely '98-ban történő bemutatkozásával még Lord *Diablo* domináns piaci jelenlétének dacára is robbantani képes. Lőn, legott *Baldur Kapui* s a közönség szája nagyra tárulának, igen. Feltámadásról beszélünk, s ez magyarázatra szorul. Az Infinity voltaképpen megjelenése óta bírja jelentős rajongóbázisának feltétlen ragaszkodását, így az engine szinte változatlan formában képes az általa definiált CRPG generáció kiszolgálására, méghozzá éveken keresztül. *Planescape*, *Icwind Dale*, *Baldur's Gate II* – a motort illető érdemi fejlesztés gyanánt az immár csillagos égig kitalható felbontást köszönhetjük, melyek 800x600 feletti értékei azonban – „hivatalos támogatottságot nem élveztek.” (S nem élveznek máig sem.) A korral ugyanakkor haladni illendő, mely kor már a *Baldur's Gate II* megjelenésének idején is kényes mód hangsúlyozza a poligon-alapú CRPG dimenziók üdítő voltát. Lásd csak *Wizards and Warriors*, *Gothic*, *Dungeon Siege*, avagy ez a relatív újabb játék – a címe nem jut eszembe, de *Morrowindben* játszódik, ez tuti. A Bioware természetesen nem kíván kimaradni a „háromdés” RPG-piacról sem – álláspontjuk komolyságát a közelmúlt során megjelent *Neverwinter Nights* satírozgatja. Mitől is Istencsászár a *Neverwinter*? Kesző nevű barátom szerint attól, hogy: lehet DM-kedni, no és különben is és egyáltalán – a *Neverwinter* már a D&D harmadik kiadásának szabályrendszerére épül. S láss Csodát az Te Sze-middel: a szinte még frisibben illatoló *Neverwinter* nyomában már érkezik is az *Icwind Dale II*, mely – mint az már sejthető – az ódon Infinity motor szépségeit s örömeit párosítja a 3rd Edition-ös szabályrendszerrel. Na szóval így jön ki az, hogy újjászületés.

HÓ BORTOS NÉPSÉG

A karaktergenerálás viszonylag egyszerű folyamat – voltaképpen a 3rd Edition szabályrendszer számítógépre optimalizált, rugalmas „kivonatával” ismerkedhe-

...minék is mentem veleeddi



tünk meg. Ehhez természetesen hozzájönnek még a *Forgotten Realms* univerzummal együtt járó természetes adalékok: beszélünk itt egyedi, játszható kasztrókról, mint pl. a Helm zászlajára felesküdt Paladín, avagy Pap – ezek a karakterosztályok az aktuális *Forgotten Realms* készletekben kinyilatkoztatott írások – ha úgy tetszik, szabályok – nyomán kerülnek bemutatásra. Most pár gondolatot arról, mire is érdemes, s mire nem (annyira) érdemes odafigyelniük karaktereink megalkotásakor. A 2nd Editionból visszamaradt legfontosabb szabályzó elv az ugyancsak kasztrérendszert hasznosító harmadik kiadásban is apellátát nem ismerő érvényt élvez. Ismerős duma: a póp legyen bölcs, a tolvaj legyen ügyes, a harcos legyen erős, a mágus legyen intelligens. Nem véletlenül maradtak ők utoljára – az őket érintő szabályok ugyanis rendkívül elegáns formában módosulnak a 3rd Edícióban. Mágusaink megalkotásakor bizony-bizony tessék csak feltornászni azt a karizmát 18-ra, lévén a varázstudónk által elkasztrálható maximális varázslatszint egyes arányt mutat mágusunk 10-es karizmán túlmutató plusz pontjainak összegével. Hogy érthető legyen: a mindössze 11-es karizmával büntetett mágusnak bizony meg kell elégednie az első szintű spell-repertoárral. Mint az megszokott, a különböző fajok – leszámítva a módosított mentes emberi fajt – ezúttal is buszokkal illetve minuszokkal számolnak alap tulajdonságaikat, mentődobásai-

kat, képességeiket illetően. Képzettségeken túl, a szerzők implementálták a 3rd Edition „Feat” rendszerét is – jöllehet egyik esetben sem szükséges az eredeti, teljes repertoárt rettegünk. Sőt, a skillék bizonyos hányada, míg a featek java része (!) teljes mértékben használhatatlannak bizonyul. Példák: Forester: „minden, vadonban való túlélésedet illető szakértelemdobásodhoz kapsz +2 pontot!” De jó! Mindez hogyan s mint hat a játékra, tessék mondani? Sehogy. Még ennél is jobbabb (Whoa! – Reiker) a Heroic Inspiration – azaz Hősies Inspiráció :). „Ha 50% felé csökken az életerőd, +1 pont üti markodat mind kezdemény-dobásod, mind seb-zésértékeid megállapításakor!” Képzeljük csak el, mily katartikus módon jön is le mindez a monitorról – már ha valóban jegyzi / kezeli a játék a körvonalazott algoritmust, ugyebár. Nem szívesen ugyan, de élek a kételkedés jogával. Természetesen akadnak használható adottságok is – így bionikus húsdrá-lók számára jó választás lehet a Power Attack feat

felvétele – egyébként érdemes minden feat ismertetését elolvasni.

A harmadik kiadás révén végre hivatalos formában is megalkot-tatik az „underground” körökben már évek óta használatos, házi készí-tésű spell progression metódus: nincs szükség többé házardjatek-ala-pon meghatározni, az elkövetkező órákban vajon mely s miféle büvigéknél láthat-nánk hasznát. Az új mágiarendszer persze vadonatúj varázslatokat is jelent egyben, melyek a *Forgotten Realms*-es specialitásokkal, illetve a régi rendszerből visszamaradt alapvető büvigékkel párosítván

– ruleznek erősen. Nem így a több kasztba tartozó karakterek modellezése. Figyelem! A szabály-rendszer hosszas szemöldökfelvonásra készített sajátossága jön: dualizáció. A harmadik kiadás hiperliberális kasztrendszeré immár semmiféle korláttal nem sújtja a dualizáció elkötelezett híveit – mindenki olyan kaszt szintjén fejlődik, amely kaszt szintjén csak kedve tartja. Továbbra is rugalmas, érzésem szerint továbbra sem következetes megoldás. Akárhogy is, elvi s gyakorlati síkon sincs akadálya a szimultán módon négy, akár öt kaszt berkeiben is jeleskedő karakter / demigod létreho-zásának – legalábbis emberekkel, papíron, kockák-kal biztosan nincs. S akkor most idézet az *Icwind Dale II* hivatalos readme állományából: „A D&D



harmadik kiadásának szabályai szerint, a játékosok csaknem végtelen számú kaszt-variációt állíthatnak össze. Ennek okán az *Icwind Dale II* csupán három szimultán karakterosztályt támogat hivatalosan, jöllehet nagyon valószínű, ám nem garantált, hogy további kasztok felvétele esetén SEM történik probléma.” :|. Meg vagyunk nyugodva...

HULLA, HÓ, ÉS HAUZIK - ORK BARBÁR

Az *Icwind Dale II* cselekményszerkezete nem várja el az első epizód ismeretét, jöllehet az első generációs karakterek importálására készséggel lehetőséget biztosít. A történet szerint ezúttal egyre erősebb hullámokban, egyre jól szerve-zettebb goblinhordák ostromolják a Targos nevű kikötőváros körzetét, míg nem a már támadás alatt álló dokkokra befut egy hajó, telepakolva lusكاني zsoldosok-kal. Közismerten kétes arcok. Annál is inkább, lévén ezek a lusكاني zsoldosok megegyeznek az általunk generált karakterekkel. A kis csapat attitűdjüktől függően szegődik a goblin fenyegetés forrásának nyomába – hogy morál, arany, avagy vér-e az inspiráció, az rajtunk áll(hatna). Az Infinity motor révén már meg-ismert, lapozgatós kalandjátékok nyomdokain szőtt cselekményszál ellenben itt is teljes mértékben determinált, jöllehet egészen szórakoztató sztorit takar. S noha az alaptörténet meglehetősen elcsépeltnek tűnhet – ez mind attól van, hogy az is – az ügyesen szerkesztett forgatókönyv révén az *Icwind Dale II*-vel töltött idő minden egyes perce remek, fordulatokban bővelkedő játékelményt ígér. A szer szavatosságára sem lehetne különösebb panaszunk, lévén a forgató-könyv önmagában is több lehetséges úton közelíti meg a végkifejletet. A játékot, helyesebben: a motor prezentációs képességeit érzésem szerint sem pozitív, sem negatív irányba nem befolyásolta az új szabályrendszer bemutatása. Az Infinity összes szépsége, összes büja beüt rendületlenül – szóval ugyanazon a hangon, ám más nyelven kommunikálja magát a program. Jéééé, ezt mintha Balage írta volna... A szoftvercsomag egyetlen, ám számomra nem túl – csak egészen picit – zavaró sajátossága, hogy időnként elfelejt támadtatni. Már-mint a szörnyekkel támadtatni. Ilyenkor vagy lecsapokdjuk őket nyugodalm-as tempóban, avagy moralista módra mozgunk egy keveset – így rövid idő múltán észhez téríthetjük az opponenseket. Hasonlóan a motor eddigi kikeltséihez, az *Icwind Dale II* is lehetőséget biztosít az eredeti egyjátékos mód multiplayer alapú végigjársásához, mely szolgáltatásnak máig is értelmét kutatom, jölle-het máig sem lelem.

by GyZ

Márpedig csak addig élsz!



értékelő

| | |
|---------------|----------------------|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 7 |
| Audio: | 8 |
| + | az Infinity legjava |
| - | sehol egy plazmavető |

7/10

WORLD WAR II PRISONER OF WAR

Kiadó: Codemasters

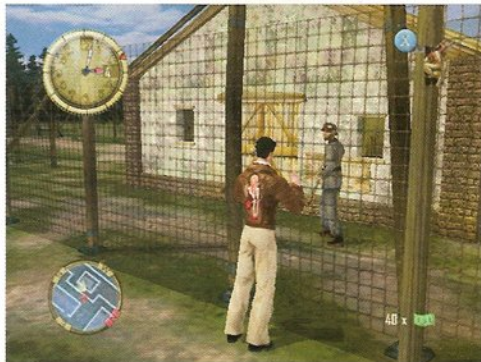
Fejlesztő: Wide Games

Eredet: Egyesült Királyság

Konfig: PIII 500, 128MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PlayStation 2, Xbox, PC

Web: www.codemasters.com/pow/front.htm



Az idei év a háborús játékok jegyében telt. Kommandósok csaptak le terroristákra, szövetségesek várták el Hitler ördögi terveinek szálait. Ez utóbbi téma gazdagodott egy újabb variációval a PoW „személyében”. Am ezúttal semmi zajos realizmus, sőtét götlika – se fegyverek, - csak könnyed, mesébe illő kalandtúra a második világháború fogolytáborában. A játék azt a klisészerű világot színesíti tovább, amit a regények (pl. *Halálraitét szakasz*) vagy a filmek (lásd később) sugallnak: hogy tudnillik a német hadifogolytáborokban saját arroganciájuktól elvakított – már-már naivnak látszó - tiszték és a fronton kiselejtett örök mit sem sejtve hagyják, hogy a foglyok bolondot csináljanak belőlük. Ez lett volna az igazság? Megjegyzem: Colditz város egyik honlapján egyenesen vicces anekdotának titulálják az egykori angol foglyok kegyetlenségéről szóló visszaemlékezéseit.

A dolog komolyságát sem a tárgykört boncolgató filmek, sem a korai játékfeldolgozások nem tudták elég szemléletesen a szemünk elé tárni. De melyek voltak ezek? A teljesség igényével, azonban ennek megfelelően képtelenül: az első mozi, ami talán legközelebb járt a valósághoz (nem utolsósorban azért, mert időben nem sokkal a háború után készült) Jack Lee *The Wooden Horse* című 1950-es műve volt. Ezt követte az osztrák születésű Billy Wilder a *Stalag 17-e*, majd John Sturges a *Great Escape-e* (a helyszínek / díszletek a játékban szegről-végéről felismerhetőek), ami már sokkal inkább megfelelni igyekezett az akkori hollywoodi elvárásoknak, vagy egyszerűen nem akarta elborzasztani a nézőközönséget a fogságba belerokkant sorsok bemutatásával. Aztán volt még egy szimplán nevetséges John Huston „remek”, a *Menekülés a győzelembe* a jó öreg Sly-ai a főszerepben. A filmeknek jó táptalajt biztosított a számos sikeres szökés szövetséges részről (több tucatnyian jutottak vissza Angliába, így talán még sem túlzó a kép, amit a fritzek slendriánságáról festenek a filmek?). Ami azonban számomra igen érdekes, hogy mindössze egy dokumentált német menekülésről tudunk. Csak Franz von Werra, egy

vakmerő Luftwaffe pilóta volt képes elhárítani fogvatartói vendégszeretetét. Az ő kalandjait Roy Ward Baker 1957-ben *The One That Got Away* címmel vitte vászonra.

Ami a számítógépes játékokat illeti, némi kutatómunkával sikerült három korai próbálkozást előadni a múltból: kettő a Commodore királyság alattvalója volt egykoron. 1986-ban az Ocean fejlesztése a *Great Escape* (C64) (ZX Spectrum

tőzse, változatlan minőségben. - Reiker), és a Gibson's Games *Escape From Colditz* (Amiga) - már megint ez a név, lásd még később, - névre keresztelt könnyefakasztója már megcsillantottak valamit a gondolkodás alapú, ma már egyre nagyobb teret hódító stílus erényeiből. A harmadik a Spektrumos *Skool Daze* - nem kifejezetten foglyokról szól, de a szökés, illetve a lelepleződés elkerülése már ebben is jelen volt, így tehát említésre érdemes.

Nos tehát, Colditz és Stalag Luft. A PoW helyszínei. Az előbbi egy kastély a hason nevű kisvárosban, a legrettegettebb náci katonai börtön, ahová a nehéz elemeket zárták, akik már többször mutattak erős affinitást a drótkerítésen túli világ irányában. Vagyis a szökés bajnokait. A hely állítólag tényleg foglyobiztos volt, bár a háború után találtak egy tervrajzot, ami egy „home-made” sárkányrepülő „blue-printje” (Tervrajza. - Reiker) volt. A rajzok alapján a 60-as években vállalkozó szellemek megépítették a szerkezetet, és tényleg repült! Szóval, ki tudja, mi lett volna, ha a megfelelő időben bevetik?

A Stalag Luft kifejezés egy rövidítés. A „Stammager Luftwaffe” kifejezetten a repülő hadifoglyok elszállásolásra épített mobiltábor neve volt. Nem egy specifikus hely; volt ilyen rengeteg Németországban, Lengyelországban, Litvániában és Oroszországban. A PoW Stalagjai

minden valószínűség szerint ezek legáltalánosabb ismérveit foglalják magukban.

A történet tulajdonképpen semmi meglepetést nem tartogat: Lewis Stone kapitány bombázóját találata éri, fogságba esik (másodszíntje J.D. pedig egy a fronton harcoló német tiszt frauleinjének ölel karjai közé, kúl). S mint, hogy a hadifoglyoké-dex szerint mindenki köteles megszökni, és a Genfi Egyezmény garantálja a foglyok „biztonságát” (ja, és biztos, mint valami FIFA ellenőrt, kiküldtek minden táborba egy genfi pókját, hogy ellenőrizze a fürdővíz hőmérsékletét meg azt, hogy hány fokon sül a pulyka vacsorára) az általunk megszemélyesített Stone neki is veselkedik. Hamarosan kiderül azonban, hogy a táborok csak egy titkos német terv elfedezésére szolgálnak, a szökés egyben ennek leleplezését is jelentené. Érdekesség, hogy Colditzben találkozhatunk Harding ezredessel, aki valóban létezett, SOE (special operations executive) ügynök volt. Ez afféle kémtevékenységet jelent, az egységet maga Churchill hozta létre 1940-ben, tagjai főleg Franciaországban működtek.

Hősünkkel 5 pályát (5 tábor) kell teljesíteni, min-



den esetben 4 alküldetést. Hol saját érdekünkben, hol a rátermettségünk bizonyításaként. A feladatok logikusnak tűnnek, és talán változatosnak is (fűjtató, tervrajzok, feszítővas, utazási okmányok, kulcsok stb.), de sajnos csak a megadott sorrendben lehet megszerezni őket, még akkor is, ha mondjuk a harmadik utunk során, ugyanabba a barakkba kell is visszatérni valamilyen, ahová az első lopódzás alkalmával. Ráadásul minden esetben nehézkes módon el kell juttatni a tárgyat a Szőkési Bizottsághoz. Az aktuális feladatról a fogolytársakkal való párbeszéd (némi interaktív a dolog, mert 2-3 válaszból mindig lehet választani) mozik során szerezhetünk tudomást.

Ez rögtön két problémát vet

fel. Egyrészt a szokásosnál jobb angol nyelvismeret nem árthat, másrészt gyakran szinte csak az öröket nem kell kikérdezni, mert a legfontosabb részlet valahogy mindig a legkevésbé beavatott ember birtokában van. Másrészt a játéknak van egy értékelő rendszere, ami a szőkési teljesítményünket minősíti (A-tól F-ig, mint az amerikai iskolarendszer). A táborban eltöltött órák, a lelepleződések száma; az, hogy hányszor lőttek ránk az örök, hányszor kerülünk a gyengélkedőre ÉS, hogy hány verbális segítséget vettünk igénybe az objektívák teljesítéséhez, mind-mind számít. A kiértékelés mellett a program rendelkezésre bocsát minden pálya végén egy kódot, amit beírva a megfelelő helyre aktiválhatók a csalások. Nem igazi cheat-ek ezek, inkább csak olyan opciók, amivel könnyíthető, vagy nehezíthető a végigjátszás. Pl. nézetváltás, az örök természetének befolyásolása, éberségük fokozása etc.

A PoW talán egyetlen nagy erénye a hangulat. Megismerhetjük a táborok életét: éberszót, reggeli, torna, ebéd, szabadfoglalkozás, vacsora, takarodó minden nap ugyanabban az időben, lélekölő napi rutinként. Az időjárás változik, a napszakok rendk

vül megkönnyítik a beleélést. Az idő természetesen egy belső óra szerint telik, meglehetősen gyorsan (gyakran nem elég egy fél nap sem a kalandozásra, és ha kihagyunk egy névsorolvasást, jönnek az SS katonák és felforgatják a tábor) sőt módunkban áll előre is ugrani, ha szükség van rá. Ha a délutáni szabadprogram alkalmával tettünk némi felderítő sétát és kipuhaitottuk a katonák járőrözési útjainál, jöhet a nappali, vagy éjszakai séta. Ehhez segítséget nyújt a rabtársainktól beszélhető cipőpaszta arcunk befektetéséhez, vagy egy kincstári német egyenruha (raktárból lopott). Mindkettőt tükör előtt lehet csak applikálni.

A záratok átkulccsal, pajszerrel nyithatjuk, vagy a kulcslyukakat leselkedésre használhatjuk. A különböző helyszíneken érdemes összegyűjteni mindent, amit később elcserelelhetünk, vagy pénzre válthatunk a megfelelő embernél. Készpénz, cigareta, konzerv, bor (ez utóbbi előfordul még a személerakónál is, lyukas gumiabroncsok között). A megszerzett kincseket egy ládában tarthatjuk, itt sosem keresik őket. A barok területek kószálni nem mentes minden kockázattól. De lássuk vajon kijátszhatók-e az őrszemek? Igen is, meg nem is. A rejtőzést egy *Metal Gear Solid*-os radarernyő segíti. Ez mutatja, melyik stráza merre megy, merre néz éppen. Ha gyanút fog, a fehér jelzés sárgára vált, ha meglátott, vörösre. De ekkor már valószínűleg lövések is csattannak. Elfogatásunk magánzárkával, sebesülésünk esetén gyengélkedővel jár (a nővére igen bővére). Igen ám, de a katonák ostobák (köveket hajtva zajt csaphatunk, és az eltereli a figyelmüket), így tehát nem az acélos Al jelenti a kihívást, hanem az Xbox verzió „csökevényes” kistesztójának, a PC adaptációnak rendkívül rossz irányíthatósága, és a nézetek használhatatlansága. Eredendően külsőnézetben kell szenvednünk, ami a szabad egérmozgást erősen korlátozza. (A szabad egérmozgás korlátozását pedig egyelőre nem tartalmazza a Genfi Egyezmény... – Reiker) Oldalazás nincs, csak ten-

gelykörüli forgás, amit nem követ a „kamera”. Ez pedig kivétel nélkül lelepleződéshez vezet. Mindezt még a fura mentésrendszer is nehezíti. Csak is kizárólag a barakkunkban menthető az állás - vagyis ha elkapnak, az többnyire hosszú, kínkeserves lopódzást hiúsít meg. Ez először izgalmas, később bosszantó, végül nagyon könnyen uninstallt eredményezhet. Én a magam részéről nem szeretem a sztereotipizált akcentusú szereplőket felvonultató játékokat. Az hagyján, hogy szörnyű a szinkronszínészek játéka, de amit a németekkel műveltek az felháborító. A 'Halt' és a 'Schnell' mellett csak is buta dialektusú angolt képesek felmutatni. A foglyokhoz beszélve mindez OK, de egymás közt? Grafikailag a PoW nem csúcsmínőség, de azért elmegy. Silány textúrák, minimális árnyékok, sehol egy tükröződő felület (a tükörök nem tükröznek vissza semmit, csak az akcióikon villog, figyelmeztetve a teendőkre). A németek sokan vannak, de csak 3-4 arc variációban. Az időjárás képszerúsítése jól sikerült, ezzel azonban nem lehet pályázni az Év Játéka címre.

A brightoni Wide Games nem mutatott fel ez idáig semmi különöset, és félt, hogy a PoW sem válik a portfoliójuk büszkeségévé.

Prisoner of War egy igen nehéz játék, talán a pályák rövidségét kompenzáló. Mivel nincs multiplayer, szinte csak az aktivált kódok kínálta változatosság szól az újrajátszás mellett. Mennyivel élvezetesebb lett volna, amolyan RPG stílusban különböző képességgel, játszható karakterek hadrendbe állítása! (Eredetileg négy szereplőt terveztek, akiknek segíteniük kellett volna egymást. Nem jött össze. – Reiker) Na, de majd a folytatásban, nemde?

Ender Wigglin

Csaláskódok

Ezen jelszavakat a CHEAT menüben kell beírni, és a Secret menüben aktiválnak egy-egy opciót:

Secret Menu

QUINCY : „Minden secret hozzáférhető”.

MUFFIN : „Az örök természet befolyásoló titok”.

FATTY : „Az örök éberségét befolyásoló titok”.

DINO : „Minden pénzre válható tárgy megszerzése”.

FOXY : „Fejtető fölül kameranézet”.

BOSTON : „FPS nézet”.

FARLEMYDGO : „Minden secret hozzáférhető”.

Az új játék menübe kell írni a következőket:

GER1ENG5 : „Minden pálya játszható”.

DEFAULTM : „Visszazárja a még be nem fejezett pályákat”.

értékelő

Látvány: 7

Játszhatóság: 6

Élettartam: 6

Audio: 6

+ a hangulat, a történet

- nehéz, rossz irányítás; és egyébként

6/10

BEACH LIFE

VIRTUAL RESORT: SPRING BREAK

Kiadó: Eidos Interactive

Fejlesztő: Deep Red Games

Eredet: Egyesült Királyság

Konfig: PII 450, 128MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC

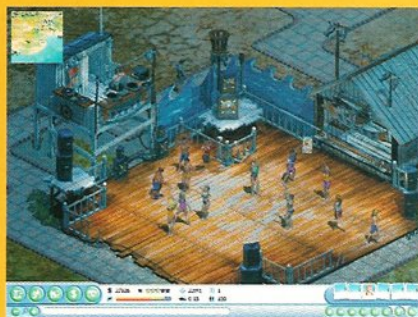
Web: www.eidosinteractive.co.uk/games/info.html?gmid133



Az ősz eljövételével beköszöntött játékdömpingből természetesen nem maradhatnak ki a „tycoon” programok sem. Az igaz, hogy a „Beach Life” névből még nem derül ki, hogy ez is ezen egyre népszerűbb kategória egyik képviselője, de a játék elkezdésekor rögtön egyértelművé válik, hiszen mi más körül forogna benne minden, mint a pénz körül. A cél tehát most is minél nagyobb profitra szert tenni, minél rövidebb idő alatt, mindent a szórakoztató ipar, pontosabban a turizmus berkein belül. A „Deep Red Games” nevű csapat programjával valahol a Csendes Óceán trópusi szigetvilágában találjuk magunkat, és az ott lévő szigeteken kell jól működő turistaparadicsomot létrehozni; majd azt működtetni az üdülői vágók, és természetesen a befektetőink minél nagyobb meglepedésére. A játékban kétféle módon vehetjük bele magunkat a pénzszerzés nem kis feladatába. Az egyik lehetőség, hogy egy kampány-sorozatban haladunk végig, melyekben pályánként különböző nehezítő feladatokat kell leküzdeni az eredményességhez. Így például a rendelkezésre álló pénzből adott számú épületet kell felépíteni (az induló tőke természetesen nem elegendő hozzá), az üdülőtelepen eluralkodó környezetszennyezést kell megoldani, vagy éppen a vendégeket megóvni a cápától. A legizgalmasabb például az volt, amikor valóságos szerelmi fészket kellett varázsolni az üdülőből, vagyis el kellett érni, hogy legalább ötven szerelmes pár legyen a vendégek között, mindezt persze időre. A küldetések során minden alkalommal egy előre felépített üdülőtelepet kapunk, ami persze még nem tökéletes, hiszen hiányzik még egy csomó épület, ami a vendégek kiszolgálását hivatott magasabb szintre emelni. Az építkezéshez rendelkezésre álló hely természetesen meglehetősen szűkös, úgyhogy időnként sajnos át kell rendezni a terepet, hogy elférjen minden. Kezdetben például nincs egyetlen hely sem, ahol a turisták csillapíthatnák az éhségüket vagy a szomjukat, nincs biztonságí őrség, nincs karbantartó és takarító személyzet, a tengerpart (mivel elsősorban ott szeretnek a vendégeink kikapcsolódni)

meglehetősen kopár képet mutat, és természetesen a szállodai férőhelyek száma is eléggé szűkös. A vendégek többnyire naponta háromszor érkeznek és rövid terepszemle után elég gyorsan elkezdnek reklamálni, hogy mi az, ami szerintük hiányzik még az önfelelt kikapcsolódásukhoz - ha nem teljesítjük a kérésüket, gyorsan összezepakolják a bőröndjeiket, és odébb állnak. A pénzed persze nem elég mindenre, hiszen akkor elveszne a játék kihívása, úgyhogy okos mérlegeléssel neked kell eldönteni, hogy milyen épületek és mikor lesznek felépítve. Az épületeknek alapvetően két kategóriája van. Az elsőbe tartoznak a kiszolgáló blokkok, így például az energia telep, a biztonsági szolgálat, az elsősegély hely, a takarító személyzet szállása, a karbantartók műhelye, ill. a tengerparton az életmentő tornyok. Ezek felépítése ugyanúgy pénzbe kerül, mint bármely másik, ráadásul a személyzetet is fizetni kell, így ezen építmények csupán a kiadásokat növelik, viszont nélkülük belátható, hogy nem működhet az üdülőtelep. A másik kategória a vendégek kiszolgálását hivatott biztosítani, és ezek az építmények már tisztes hasznát is hoznak, ha kellő számú látogatót sikerül rávenni, hogy használják is őket, amit legjobban az árakkal és a felépítetük helyének megfontolt kiválasztásával lehet befolyásolni. A szórakoztató épületek három kategóriába sorolhatók; így azok, ahol megszállhatnak, és nem kevés pénzt költve szórakozhatnak (apartmanok, uszodák, bárók, játéktértek, áruházak, ajándékboltok), azok a helyek, ahol szomjukat ill. éhségüket csillapíthatják (gyorsbúfék, éttermek, koktélbárók, beach bárók), s talán a legfontosabbak, a homokos tengerparton felépíthető építmények, melyek a nyaralás igazi ízeit adják (napozóágy-, szőrf-, vízbicikli kölcsönzők, horgász, jetski és vízi sí stégek). Ezek az

épületeken kívül lehetőség van az üdülő barátságosabbá tételére is; vagyis lehet füvesíteni, járdákat építeni, fákat, virágokat, bokrokat ültetni, padokat, különféle méretű kandelabereket elhelyezni, óriásplakátokkal népszerűsíteni a szponzorokat - egy szóval a környezet akár teljesen átalakítható, hogy a vendégek minél jobban érezzék magukat. A szigeten dolgozó személyzet létszáma az őket befogadó épületek számától függően állítható, kivétel ez alól az építőmunkások, akikből maximum nyolc lehet alkalmazásodban. Az általuk végzett munka minőségét és gyorsaságát nagyon befolyásolja a fizetésük nagysága, és hogy mely napszakban dolgoznak. Minden alkalmazottnak külön be lehet állítani, hogy mettől meddig dolgozzon - fixen nyolc óra naponta, - és mennyi legyen a fizetése. Az elégedetlen dolgozó hanyagul végzi a munkáját, amit legjobban fizetésemeléssel lehet megelőzni,



A másik játékmódban, amit a „Sandbox” menüpont alatt találtok, gyakorlatilag az előző módban megismert helyszíneken játszhattok, azzal a különbséggel, hogy itt induláskor csupán egy szállodátok lesz, és az építő munkások telephelye. Az üdülőterületen nem lesz semmi, többnyire még egy árva fa sem, úgyhogy mindent nektek kell felépíteni, hogy egyáltalán megjelenjenek az első vendégek. Ebben a módban nincs semmilyen előre meghatározott feladat, így ez a mód tulajdonképpen egy szabad játéknak tekinthető, minden kihívás nélkül. Pont ez volt az oka annak, hogy nem igazán értem, hogyan illeszkedik egy „tycoon” programba a szimulátor mód, hiszen itt kicsit olyanná vált a játék, mintha a *Sims*-el játszottam volna. A játék megjelenése és a zenéje pontosan azt nyújtja, amit egy ilyen programtól elvárhatunk. A látvány három lépésben nagyszerű; bár legnagyobb nagytításban a kontúrok kicsit életlenné válnak, mindaz, ami látszik rendkívül élethű. Az érkező vendégek a bőröndjeikkel betódulnak a szállodába, kis idő múlva nyaraló, vagy éppen fürdőruhában ellepik az üdülő épületeit, sorban állnak a gyorsbűfénél, sétálgatnak, beszélgetnek, a tengerparton leterítik a törölközőjüket és kifekszenek napozni, majd időnként úsznak egyet, vagy elmennek szörfözni, vízisízni; ha megjelennek a cápák, sikítva rohannak ki a vízből, és fürdés után lemosás magukról a sós vizet. Egyszóval minden él és mozog, mintha egy valódi nyaralóhelyet néznénk madártávlatból.

ami sajnos a befolyó profit rovására megy - viszont ha a melósok rosszul dolgoznak, akkor a vendégek kezdenek el zúgólógni; elmennek, ami megint csak a várt haszon elmaradásához vezet, úgyhogy meg kell találni az egészséges egyensúlyt. A vendégek hangulata jól nyomon követhető, ugyanis amelyek jól érzik magát, az időnként a feje fölött megjelenő feltartott hüvelykujjat ábrázoló ikonnal másképp, az elégedetlenkedők fölött pedig egy piros felkiáltójel jelenik meg. Az elégedetlenkedő vendégre kattintva megjelenik egy ablak, amiből megtudhatjátok, hogy mi nem tetszik nekik - de ha valamivel a többség elégedetlenkedik, akkor az a képernyő alján lévő vezérlőpulton is megjelenik, egy üzenet formájában. Érdeemes azokat az üzeneteket időnként átböngészni, mert legegyszerűbben innen tudhatjátok meg, hogy mire van szükség a vendégek hangulatának javításához.

Hogy mindez ne legyen elég, ahogy változnak a napszakok, besötétedik, este kigyúlnak a fények a sétatúryokon, az épületekben, és mikor kinyit a diszkó betódulnak a vendégek és elkezdnek táncolni. Természetesen egy nyaralóhelyen sem mindig tökéletes az időjárás, így van olyan nap, amikor beborul az ég és elkezd esni az eső, ilyenkor a part elnéptelenedik, és zsúfolásig telnek a bárók és a játéktértek. A látványhoz párosuló hangoktól nagyjából azt kaptam, amit vártam. Ahogy változtattam a nézőpontot, attól függően változott a hang. Ha a sorban álló tömeget néztem, akkor a beszélgetésüket lehetett hallani, az építőmunkásokat figyelve a fűrészelés és a kopácsolás hangjai hallatszottak, és egy bár, vagy egy diszkó fölé mozogva igazi slágerzene hallatszott a hangszórókból; amikor pedig eleredt az eső, akkor mindent elnyomott az eső zaja.

Nem mondhatom azt, hogy valami egetverő nagy durranás lenne ez a program, vagy netán meghatározó szerepet töltené be a műfajában, mégis üdítő színfoltot jelent a maga mozgalmasságával és a hangulatával. Azoknak, akik szeretik ezt a műfajt, mindenképpen ajánlom kipróbálásra; főleg hogy vésszen közelednek a hideg, borongós esték, és belefeledkezve a tengerparti élet könnyed hangulatába, egy kis trópusi vídamságot varázsolhattok a szobába.

Clemi

értékelő

| | |
|------------------------------------|---|
| Látvány: | 5 |
| Játszhatóság: | 4 |
| Élettartam: | 4 |
| Audio: | 5 |
| + a dél-tengeri szigetek hangulata | |
| - nem lehetek ott :) | |

4/10

STRIKE FIGHTERS PROJECT I

Kiadó: Strategy First

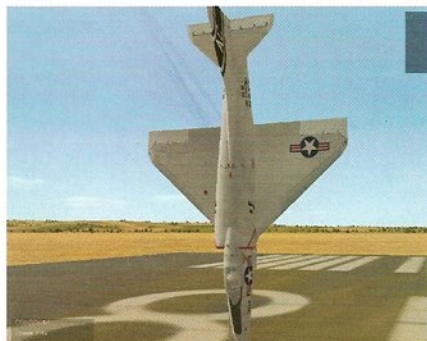
Fejlesztő: Third Wire Productions

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: PII 400, 64MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC

Web: www.thirdwire.com/projects/rt/rt_index.htm



Az *Aerodancing 4* című – általam korábban szimulátornak vélt – PS2-es remekmű tesztje volt az a cikk, amelynek segítségével sikerült átjutnom azon a bizonyos „poroszosan szigorú rostán”. „Ezek után nem okozhat problémát” gondoltam magamban, és a Tisztelt Főszerkesztő Úr figyelemztetésére – miszerint ez VALÓBAN szimulátor – fittyet hányva nyugodt szívvel vállaltam el a teszt megírását. Nem véletlenül keres azonban stábunk repülőgép-szimulátor specialistákat: az egyre hűvösebb szeptemberi délutánokon is izzasztó volt egy átfogó műbírálat elkészítése.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a telepítést követően csodával határos módon futottam csak át a readme.txt állományt, és ekkor vettem észre, hogy nem a teljes verzióval, hanem egy áprilisi előzetessel állok szemben (Melyet a kiadó egy „REVIEW COPY” matrica CD-tokra illesztésével törvényesített... lehet, hogy április óta nem változott semmi?! – Reiker). Ettől függetlenül nincs lelkismeret furdalásom, mert a megjelenési időpont felkutatását célzó munkámban a program ötletszerűen frissített, hanyagul felépített, ráadásul az előzetesnek több ponton is ellentmondó hivatalos honlapja semmiféle támogatást nem nyújtott. Szerencsémre az Információhiány fajtógató érzését hamar félelemmel vegyes érdeklődés váltotta fel, amelynek hatására sikerült rászánnom magam a kezdésre.

Az indítást követően azonnal a lehetséges beállításokat vettem szemügyre, azon belül is az irányítást. Meglepetés talán csak azért ért, mert a rendelkezésre álló, több mint hatvan billentyűnél, illetve billentyűzetkombinációnál jóval többre számítottam. Nem nevezném ezt különösebben soknak már csak azért sem, mert a kombinációk közel háromnegyede nem is az irányítást, hanem a különféle nézetek állítgatását szolgálja. Érdemes időt szánni a fontosabb lehetőségek memorizálására, mert menet közben nincs idő a kísérletezgetésre.

Az opciók közt külön csoportosítva találtam meg a játékmenetre kiható legfontosabb beállításo-

kat. Ezekkel lehet belőni, hogy VALÓBAN szimulátorral akarunk-e játszani, vagy csak egy könnyed felüdülésgérettel kecsegtető, az annak idején nagy sikert aratott pénzbedobós *Afterburner* hangulatát idéző shoot'em up-al. A könnyített repülési modell például még a laikus számára is észrevehetően irreális, nem úgy, mint a nehezített, mivel ekkor még a levegőben maradás, vagy egy meghatározott irányba történő navigálás is célit képezhet. A radar kijelzésének feleltelen piszkálgatása szintén komoly akadályokat gördíthet virtuális pilóta pályafutásunk elé, hiszen az elviekben valószerű beállítás használhatatlanul halvány villódzó pálcikákat eredményez a radarképernyőn, a támadó – vagy épp támogató – repülőgépek pozíciójáról tájékoztatandó. A hang és grafika kapcsolói közül említést talán csak az idegesítő lens-flare effekt kiiktatásának lehetősége érdemel. Ezen nagyszerű húzás gyakorlati jelentőségéről már az első berepülés alkalmával tanúbizonyságot nyertem.

A beállítások alapos kivésése után már nem maradt türelmem sem a Single Mission, sem pedig a Campaign menüpontok alatt terpeszkedő millióegy további opcióra, így minden átmenet nélkül egy dogfight instant akció közepébe csöppentem. Türelmetlenségem két MiG használta ki, annak rendje és módja szerint azonnal le is vadásztak. Több egymás utáni becsapódás tudott csak lehűteni annyira, hogy átéljem egy saját hadjárat kreálásának nehézségeit. Ekkor fedeztem fel, hogy a berepülhető gépek palettája nem valami széles, hiszen az F-100 Super Sabre, az F-104 Starfighter, az A4 Skyhawk valamint az F-4 Phantom II konstrukciók kivételével a szövetséges (C-130 Hercules és B-57 Canberra), valamint az ellenséges (MiG, Tu, Su, IL és An gyártmányú) repülő eszközök is a „non-flyable” kategóriába tartoznak. A fegyverzenáiról ugyanez nem mondható el: bombák és rakéták fajtáiból nincs hiány, annak hogy milyen felszereltség-

gel indulunk csatába csak gépünk tárolókapacitása, illetve teherbíróképessége szab határt.

A fejlesztők nem titkolt koncepciója volt a hatvanas évek jellemző légitáitának bemutatása, ebből adódóan a fiktív küldetések végrehajtása során csak a pontos manőverezés és a gyors fegyverhasználat egészséges

egyensúlyának tökélyre fejlesztésével érhetünk el átütő és tartós sikereket.

A prezentáció egyébként önmagáért beszél, ami elsősorban a repülőök hiperrealisztikus, ennél fogva gépigényes, de káprázatos külső-belső kivitelezésében ölt testet. A játék nyílt architektúrájú, így 3DStudio meg Photoshop birtokában bárki kedve szerint alakíthatja a vadászokat.

Tekintettel arra, hogy a teszt alapját nem a teljes verzió képi, kivételesen szemet hunytam a nagyobb hibák felett is, így azokat most nem említem (Akkor majd én: anonim környezet, maximális realitás bepöckölése mellett is gyenge szimuláció – a gíroszkópikus effektusok, a nehézségi erő ill. a szél / légellenállás modellezése messze elmarad a *Sturmovik* vagy a *Flanker* mögött. - Reiker). Megkegyelmezek a Third Wire brigádjának, még ha a pontszámok nem is ezt tükrözik.

[D a e]

értékelő

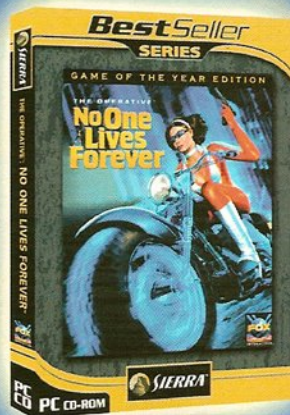
| | |
|------------------------------------|---|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 5 |
| Élettartam: | 6 |
| Audio: | 5 |
| + hiperrészletes modellek, kihívás | |
| - hallatlan gépigény | |

6/10

PC CD-ROM-ok

www.ntec.hu

ÚJ TERMÉKEINK



CLICK
entertainment



battle.net



SIERRA

N-TEC

Magyarországon forgalmazza:
N-TEC KFT
1102 BUDAPEST SZENT LÁSZLÓ TÉR 20.
tel.: 06-1-261-1219, fax: 06-1-261-0236

WWW.NTEC.HU

AIRBORNE ASSAULT

RED DEVILS OVER ARNHEM

Kiadó: Battlefront / Panther Games

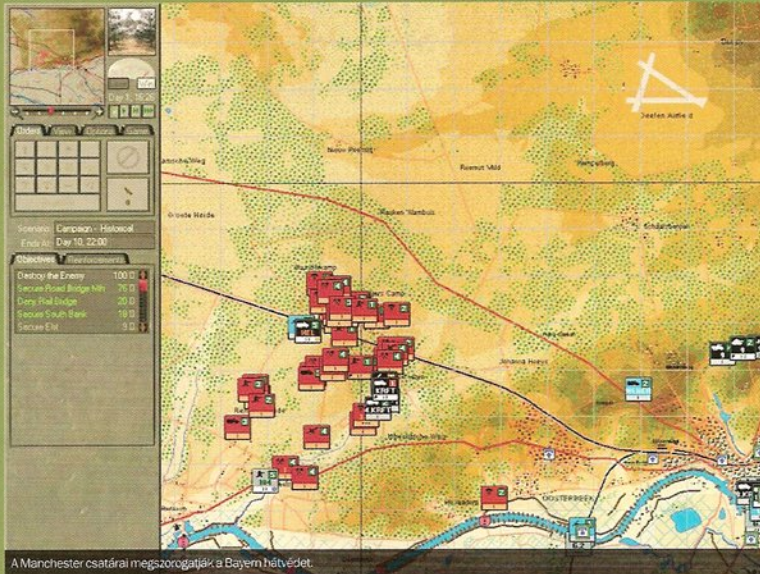
Fejlesztő: Panther Games

Eredet: Ausztrália

Konfig: Celeron 366, 64MB RAM, 3D 2MB

Formátum: PC

Web: www.airborneassault.com



A Manchester csatárai megszorogtatók a Bayem hűvédet.



Rusty Nail támadásba lendül (06 óra 10 perc, GMT+1)



Rusty Nail támadásba lendül (14 óra 22 perc, GMT+1)



Mechagodzilla pusztító kék kézersugarával porig rombolja Tokiót.

A hollandiai Arnhem megfátogatására fokozott kedvet érző turistaszervezet tartalmaz napoknak nézhet elébe. Itt van mindjárt az *Openlucht* múzeum. Hihetnénk hogy ezen arnheми hozzáférhetőségű emléktár is „csak” olyan múzeum, mint a többi – de nem. Az *Openlucht*, azaz Nyílt Levegő Múzeum szabadtéri tálalásban vonultatja fel a mítikus Holland malmok történelmét, illetve betekintést enged az 1600-as, 1700-as évek Holland polgárának mindennapjaiba (is). Akkor *Hoge Veluwe Nemzeti Park*: pipacsparadicsom s esszenciális természet-boost egyben. S lám, még csak szót sem ejtettünk a kultusz övezte, kamionkeréknyi holland sajtórl, a holland fapapucsrl, avagy Eric „Renkie” Renkemárl, ki főállásban hálózat karbantartó, szabadidejében *Half-Life* lsten („...és Winschotenben lakik, nem Arnhemben”) – Reiker. Arnhem ellenben, nem csak szép napokat látott. Az Úr 1944. évében például rendkívül veszedelmes kondíciók között lettünk vón’ sanszosak letűdözni a Panzerfaust lportól súlyos arnheми levegőt. Második Világ-háború, Harmadik Birodalom, Kétszázötvenkilencedik Ikonstratégia. Ezúttal mesterfokon – s mint rendesen, ezúttal is mestereknek.

KÉSZÜLTÉL?!

„1944 szeptembere. A Szövetséges Erőknek fokozott esélye lehet a náci fenyegetés teljes eliminálására Észak-Európa egész területén. A Market Garden Művelet (ínyenceknek: Plackert Projekt) végső célja elit ejtőernyős osztagokat – paratroopereket – csoportosítani az Arnhem körzetben fellelhető, Rajna menti hidak mellé. Ezen objektumokat biztosítván, a Szövetségeseknek esélyük lehet direkt földi folyosót létesíteni a meggyengült Német csapatok felé, melyen keresztül – a tervek szerint – még karácsony előtt felörlhetik a Birodalom hadi tartalékait.” Letül-

hatsz kisfiam; hármás, mert születésnapod van. Az *Airborne Assault* főbb célja a fentiekben vázolt történelmi leosztás pontos modellezése. Lévén szó ugyanakkor játékról, a rögzített történelem valósnak s így egyben mérvadónak nyilvánított eseményei / kondíciói – még ha bizonyos keretek között is, de – módosíthatóak. Így a Szövetséges s náci csapatok haderő-utánpótlásán, morális felkészültségén, sőt a startpozíciókon túl lehetőségünk lesz az időjárás jellemzők megváltoztatására is. Vizuális effektus ugyan nem jár mellé, ám sorsfordító jelentőséggel bírhat. Az *Airborne Assault* alapértelmezett felhozatala így tuatnyi, szükség szerint parametrizálható hadjáratl szolgál, – 0,1%-os használhatóságú kvocienssel bíró tutorial included – melyeknek mindkét érdek színeiben nekirugaszkodhatunk. Mondanom sem kell, de ha nem mondanám, nem derülne ki, hogy a csomag küldetésszerkesztővel érkezik. S noha feltelepíteni nem mertem, az ikonstratégia mestereinek részéről tanúsított kedvező fogadtatás egyértelműen igazolja annak remek használhatóságát.

NŰR FŰR PROFISI!

Állott a papírból összeragasztható Parlamenten. S állhatna az az *Airborne Assault* – *Red Devils over Arnhem* dobozán is. Tárnyunk nem csupán az ikonstratégia roppant műfajának büszke vazallusa – ám semmiféle fáradtságot sem vesz a háromd (de?)generáció elkápráztatására. A játék komplexitása ugyanakkor még a hozzá hasonló szemelvényekhez mérten is kimagasló, így a szabályrendszer lehetőségeinek megismerésig pár héten keresztül a felfedezés öröme is garantált. (Aztán akár el is lehet kezdeni némi vélt / valós tudatosságot csempészni hadműveleteink mögé.) Minősíthetetlen prezentációs jegyei vegett, tárnyunk szélesebb közönségréteg megnyerését

illető sansza mindkét irányból nullával kacérkodik, ám ne feledjük: az Ikonstratégia – nem játék. Köz hely jön: életforma. Újabb köz hely jön: a köz hely azért köz hely, mert igaz. Így a kartográfiai precizitás jegyében prezentált térkép rendszer, az azon szimulált harci helyzetek s történelem-hű kondíciók professzionális, s nem utolsó sorban évekre szóló stratégizást szavatolhatnak az éra lránt komolyabban érdeklődő játékos számára. Reiker, egy LAN? (Jer befelé, aztán gyalulunk. – Reiker)

Rusty Nail

értékelő

| | |
|---------------|---|
| Látvány: | 1 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 8 |
| Audio: | 1 |

+ é(l)(v)e(t)(k)re szól
- ronda tájmodell (?! – Reiker)

7/10

STRATEGIC COMMAND

EUROPEAN THEATRE

Kiadó: **Battlefront**

Fejlesztő: **Fury Software**

Eredet: **Kanada**

Konfig: **P166, 32MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: www.battlefront.com



Gondolom, mindannyian hallottatok már arról, milyen jó üzleti lehetőség kínálkozik a második világháború játékba ültetésében. Először is: egy háborúért nem kell jogdíjat fizetni. Másodsor: pont a második világháború eseményekben, fordulatokban bővelkedett, s nem úgy zajlott le, hogy az Egyesült Államok ment, látott, győzött (az újkorban ilyen ritkán fordul elő, de persze előfordul, gondoljunk csak Vietnamra – azóta is játékok szízeit ad alapötletet). Arról nem is beszélve, hogy az utóbbi időkre hallatlan magasságokba szökött népszerűsége, bizonyos időszakoként ez ugye, előfordul.

A képekből nehezen ítélik meg, hogy ez egy stratégiai játék; annak is jóformán az egyszerűbb változata: körökre osztott, hexatáblán zajló gondolkodtatás. Az egész mintha egy táblás játékra emlékeztetne, és valóban, sikereket elérnie talán azon a fronton jobban sikerülne, mint az elektronikus szórakoztatóiparban. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, kivételesen ott kezdem a leírást, ahol a kedves játékos a programmal való ismerkedést: a telepítésnél. Sok helyet nem foglal, ez nyilvánvaló; korunkban talán már visszasságot kelt, hogy néhány demonstrációs anyagnál még kibontva sem nagyobb. Nem a méret a lényeg. Vagy mégis? A főmenü akadovba bár, de előmerészkedik, miután a képernyő felbontását kedvére beállította, aztán nekilendül az első – és egyetlen – hallgatható aláfestő zenének. Választásunk után az általam tesztelt minimum konfiguráció közeli masinán megakadt, és bevárta a dallamot; amíg az tartott, valószínűleg cigi-szünetet tartott. A számtalan beállítási lehetőség végignézése után lendülhetünk bele a hat küldetésből álló játékba, aztán eldönthetjük, ugyan a nációk, avagy a szövetséges csapatok oldalán kívánjuk végigszemlélni, sőt, befolyásolni a híres-hírhedt csaták végkimenetelét. Én megpróbáltam korhó maradni, lerohanni és annekntálni Lengyelországot, megkerülni a Maginot- vonalat, Belgiumot keresztül.

Egységeinket nem tervezték túl, csupán kártyákkal mutatják, milyen csapatokkal számoljunk,

ami grafikai nem emeli túl magas szintre a programot; bár, ha jobban belegondol az ember és a célszerűséget tartja szem előtt, a megoldás jó, jobb nem is lehetne. Ha mégis, akkor egy teljesen más szemlélettel fogadnám, nem pedig úgy, mint a táblás játékok elektronikus átiratai általában. Európát sikerült felosztani úgy, hogy nem maradt lefedetlen terület. Kétféle oszlanak a vízi és szárazföldi hatszögek, ily módon az egységek is. Egységek szempontjából nem sok eltérést tapasztaltam a két harcoló tömörülés között, de lehet, hogy mutatkozik csekély mértékű technikai főlyen német részről, jó lenne tudni. De az egész mintha tudatosan arra építene, hogy az ellenfelek egyenrangúak legyenek, ugyanolyan kevés egységgel induljanak, ugyanolyan fejlettségi szinten. Talán az e-mailen játszottam multi miatt. Hát, nem is tudom, nem tűnik valami reálisnak. Alapvetően kétféle egységünk létezik: táborok és mozgó egységek (tévédés ne essék, a táborokat is át lehet költöztetni alkalomadtán). Mozgó egységnek a gyalogosok, tankok, repülő, hadihajók számítanak, s minthogy a kör meghatározott időtartamot ölel fel, aszerint léphetünk velük többet-kevesebbet. Ezek az egységek alkalmasak a támadásra is; földiek szomszédos mezőkre, léglek távolabbra is küldhetik a pusztítást. Táborainkban fejleszthetjük ki a különböző harci egységeket, extra milliót toborozhatunk, tankokat indíthatunk, és így tovább. A mozgó egységek kifejlesztésük után tehát a táborok közvetlen környezetéből indulnak útjukra, érdemes tehát stratégiailag jó helyre költözni velük. No de miből fejlesztünk? Hát MPP-ből! A pontokat minden körünk végén kapjuk meg – és mindig az ellenfél körének végén veszíthetünk belőlük, - eredményeink tekintetében. Ebből aztán bevásárolhatunk, vehetünk általános egységeket, de akár hírhedt hadvezéreket is, akik nyilvánvalóan jó hatással vannak bizonyos szám adatokra, események kimenetelére. De kifejleszthetünk bizonyos gépeket, tudományokat, fegyvereket, melyek ugyancsak a szebb, jobb, erősebb hatalom kialakításában segítenek. Mélyebben nem bonyolódna bele, a kézikönyvben

mindent megtalál az érdeklődő, egységeket, számadatokat, stratégiai tippeket. Összességében nem kifejezetten rossz játék a *Strategic Command*, de nekem a kellenél jobban üzletszagú. Bizonyára inkább örülnék, és feljebb pontoznám, ha ingyen hozzá lehetne jutni, akár mosóporhoz mért ajándékként, akár a hálóról letöltve. Így azonban csak egy egyszerű stratégia maradt, a *General-ok* és *Frontok* színvonalát meg sem közelítve. Jelen formájában csak az egyszerűségéhez mért lassúsága, komoly programokhoz mért egyszerűsége érzékelhető belőle. És mindettől egy alaposabb fejlesztés kisujjal megszabadíthatna volna, programozók optimalizálásával, grafikusok munkájával (igen, az optimalizált programozó valószínűleg remek munkaerő. Ajánljuk minden fejlesztőnek!). – Reiker). Mert jelenlegi formájában egyszerűen kevés. Kár érte.

dracoo-[romm(al)el]

értékelő

| | |
|---------------|---------------------|
| Látvány: | 2 |
| Játszhatóság: | 5 |
| Élettartam: | 4 |
| Audio: | 3 |
| + | jobb, mint malmozni |
| - | de nem sokkal |

3/10

LARGO WINCH

EMPIRE UNDER THREAT

Kiadó: Ubi Soft

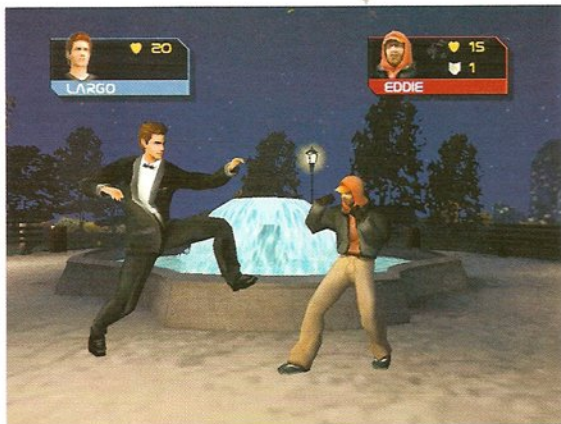
Fejlesztő: Ubi Soft

Eredet: Franciaország

Konfig: PII 300, 64MB RAM, 3D MBM

Formátum: PS, PC, PS2, Xbox, GameCube

Web: www.largowinch-lejeu.com



Valóban beigazolódni látszik az tendencia, hogy minden sikeres mozi vagy TV filmből előbb utóbb készít valamelyik fejlesztő cég egy videójátékot. A *Largo Winch* számai még 1990-re nyúlnak vissza, mikor Jean Van Hamme és Philippe Franc ötletéből (és forgatókönyve alapján) a Dupuis Publishing elkezdte a *Largo Winch* képregény sorozatot. Az azóta eltelt több mint 10 év alatt a képregényekből több mint 3 millió kelt el. A képregény sikerén felbuzdulva elkészült a képregényhős kalandjairól szóló TV sorozat, ami 2001 márciusa óta ülteti le esténként nézők millióit a képernyő elé. Az ilyen nagy népszerűségnek örvendő történetek természetesen előbb vagy utóbb felkeltik a játékképzőket a figyelmét is. Nem történt ez most sem másként, így a Ubi Soft 2000 végén megszerezte magának a „megjátékosítási” jogokat. Először a PS változatot készítették el, de ez év őszén, - a kalandjátékot kedvelők nem kis örömeire - (na majd meglátjuk) piacra dobták a PC / PS2 változatot, és már készül az Xbox ill. GameCube verzió is.

A történet szerint, Largo-t, az árva jugoszláv fiút a világ egyik leggazdagabb embere, a „Group Winch Enterprises” tulajdonosa örökbe fogadta. A jóképű, és szemtellenül fiatal (még csak 26 éves) Largo mostohaapja halála után hirtelen a megörökölt vállalat élén és a gazdasági élet útvesztőiben találja magát. A számára eddig ismeretlen világ - örökbe fogadója szándékosan távol tartotta a cég ügyeitől - és az, hogy megtudja: apját tulajdonképpen megölték, meglehetősen sokkolja Largo-t. Nincs azonban

ideje ijedezni, hiszen ott van a háta mögött a legalább 10 milliárd dollárt érő vállalat, amit irányítani kell; ráadásul meg kell találnia apja gyilkosait is, mielőtt azok csapnak le rá. A játék során Largo feladata tehát a háttérben munkálkodó ellenfeleinek és az apja gyilkosainak megtalálása. A nyomozás során nagyon sok információt kell begyűjtenünk a párbeszédéből, különféle tárgyakat összeszedni és használni - akár egy információért cserébe, - mindeközben nemegyszer szinte *James Bond*-i kalandokat átélve. A játék teljesen 3D-s, ráadásul rendkívül jól etalált, „követős” kameramozgással kísérhetjük figyelemmel az eseményeket. Igaz a látvány kidolgozottsága még csak meg sem közelíti a *Syberia*-ban látottakat, viszont cserébe valóban alacsony a gépígyénye, így már az ajánlott konfigurációjú gépen is élvezetesen lehet vele játszani. A látványbeli hiányosságokért mindenesetre kárpótol a történet érdekessége, a sok helyszín, és a még több szereplő, akivel Largo találkozni fog. A szálak felgöngyölítése során persze nem csak beszélgetni kell majd, hanem néha harcolni is, amit érdekes módon nem valós időben, hanem körökre osztva oldottak meg, vagyis egyszer Largo, - előtte kiválasztva, hogy kézzel, vagy egy nála lévő eszközzel harcol - majd az ellenfél következik; egészen addig, amíg egyikőjük ki nem dől. Az irányításhoz csak a billentyűzetre vagy egy gamepadra, illetve joystickra lesz szükség - ebből következik, hogy nincs szükség a billentyűzet-kiosztás magolására az élvezetes játékhoz :). A főhősünk tud sétálni és két fokozatban futni, a számára hasznosnak tűnő tárgyakat felszedi és az eseményekről minduntalan jegyzeteket készít. Azok a tárgyak, amiknek valamilyen jelentősége van, elhaladva előttük kivilágosodnak, és az [ENTER] megnyomására meg tudhatjátok mi az, a [SPACE] lenyomására pedig, - ha felszedhető - Largo magával viszi. A felszedett tárgyakat csak ott és akkor lehet felhasználni, ahol és amikor arra szükség



van, és minden pályaszakasz elején hősünk kiüríti a zsebeit. A párbeszéd során a történet nem változik attól függően, hogy kivel mikor és milyen sorrendben beszélünk, és a választható kérdéseket milyen sorrendben tesszük fel. Ennek csupán a kapott információmorsák összerakásában van jelentősége - így sem tétútra térni, sem elakadni nem igazán lehet, ráadásul minden párbeszéd többször is megismételhető, akár különböző sorrendben. A történet megértéséhez így csupán kezdő angol nyelvtudásra van szükség, ezért akik most tanulják a nyelvet, azoknak egy szótár segítségével akár remek nyelgyakorlási lehetőség is lehet... mindez szórakozás közben.

Clemi

| | értékelő |
|---------------|----------------------------------|
| Látvány: | 4 |
| Játszhatóság: | 5 |
| Élettartam: | 5 |
| Audio: | 4 |
| + | a kezdő játékosoknak is ajánlott |
| - | idejélmúlt grafika |

DIVINE DIVINITY™

CREATE YOUR OWN DESTINY!



Tiéd a döntés
Sorsod a kezvedben van!

Választhatsz, kinek a
bőrében akarod átélni
a **Divine Divinity** világát.
Harcos, Varázsló vagy Kalandor...

Hát kell ennél több....?

Kapható az

automex
MULTIMEDIA

Wesselényi utcai üzletében,
szaküzletekben és áruházakban.
Automex Kft. 1077 Budapest,
Wesselényi u. 24.,
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu
Email: info@automex.hu



Olvasói kérdőív

Az élet rövid. A mi célunk (a meggazdagodás mellett, persze), hogy szürke hétköznapjaidat szebbé tegyük egy olyan kiadvány elkészítésével, ami IGAZÁN a kedvedre való. Ez meglehetősen nehéz feladat úgy, hogy nem tudjuk PONTOSAN, mit szeretnél. A segítségédet kérjük hát – az alant terpeszkedő kérdőívet mihamarabb töltsd ki és juttasd vissza hozzánk, hogy a lapot úgy alakíthassuk, ahogy neked, az OLVASÓNAK jó. Köszönettel (a saját nevedben is :),

576 KByte Team

Majdnem elfelejtettük: a beküldők között 1 értékes szerkesztőségi kegytárgyat sorsolunk ki, szóval ne felejtsd OLVASHATÓAN feltüntetni a borítékon a neved és a címed. Igen – természetesen fénymásolt kérdőívet is elfogadunk, nem kell az olló. Aki pedig kényelmes karosszékéből szeretné befolyásolni a hazai videojáték-zsurnalisztika jövőjét, keresse fel bátran a www.576.hu címet - elektronikus formában is leadhatja voksát.

1.

Nemed:

Fiú / Férfi
Lány / Nő

2.

Életkorod:

..... Év

3.

Foglalkozásod:

Diák
Főállásban dolgozó vezető
Főállásban dolgozó alkalmazott
Részidőben dolgozó (heti 8-29 óra)
Munkanélküli

4.

Milyen gyakorisággal vásárolod az 576 KByte-ot?

Előfizető vagyok
Minden számot megvásárolok
Majdnem minden hónapban megveszem (négyből legalább hármat)
Ritkán (négyből egyet-kettőt)
Nagyon ritkán (megesik, hogy négy, egymást követő számból egyet sem)
Soha (kölsön kapom / kölcsönzöm)

5.

Hány ember olvassa a TE példányodat?

9 vagy több
6-8
4-5
2-3
1

6.

Mennyit olvasol el átlagosan egy számból?

Mindent, borítótól borítóig.
Többet, mint a lap háromnegyede

Többet, mint a lap fele, de kevesebbet, mint a háromnegyede
Többet, mint a lap negyede, de kevesebbet, mint a fele
Megközelítőleg a lap negyedét
Kevesebbet, mint a lap negyede

7.

Mit teszel majd a Kbyte kezében tartott példányával, ha kiolvastad?

Elrakom referenciaként.
Odaajándékozom valakinek.
Eldobom.

8.

Mióta játszol számítógéppel, vagy konzollal? (évszám)

19.....

9.

A felsoroltak közül melyik berendezéssel rendelkezel? (többet is bejelölhetsz)

Sony PlayStation
Sony PlayStation 2
SEGA Dreamcast
Nintendo 64
Nintendo GameCube
Nintendo Gameboy Color
Nintendo Gameboy Advance
"Asztali" DVD lejátszó
Számítógép (PC / Mac)
Microsoft Xbox
Handheld (Palm, Pocket PC)

10.

A felsoroltak közül melyik berendezés vásárlását tervezed? (többet is bejelölhetsz)

Sony PlayStation
Sony PlayStation 2
SEGA Dreamcast
Nintendo 64
Nintendo GameCube
Nintendo Gameboy Color
Nintendo Gameboy Advance
"Asztali" DVD lejátszó

Számítógép (PC / Mac)
Microsoft Xbox
Handheld (Palm, Pocket PC)

11.

Megközelítőleg hány EREDETI számítógépes, vagy videojátékot vásároltál / kaptál ajándékba az elmúlt 12 hónapban?

8+
7-8
5-6
3-4
1-2
0

12.

Mi volt taval a három kedvenc számítógépes vagy videojátékod?

.....
.....
.....

13.

Milyen típusú játékokkal játszol a legszívesebben?

Szimulátorok
RPG-k (szerepjátékok)
FPS-ek ("first person shooter-ek")
Akciójátékok
Sportjátékok
Versenyjátékok
Stratégiai játékok
RTS-ek (valósídejű stratégiai játékok)
Verekedős játékok
Lövöldözős játékok ("shoot 'em up-ok")
Más (definiáld)

14.

Mi befolyásol leginkább vásárláskor?

Az 576 Kbyte recenziója
Más magazin recenziója
Barátok ajánlása
Szóbeszéd
Reklám / Hirdetés

MAGIC: THE GATHERING ONLINE

Kiadó: Wizards of the Coast / Hasbro

Fejlesztő: Leaping Lizard Software

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: PII 333, 64MB RAM

Formátum: PC

Web: www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline



„Házunk tája, kincsébánya.” – a gyűjteményem



„Ereszd el a hajam!” – párbajképernyő

Nagy pénz van a kártyában. Mielőtt tapasztalt zslugások nekikezdenének felidézni éjszakába nyúló póker és ulti partikat, gyorsan leszögezném, hogy ezúttal a Wizards of the Coast által meghonosított *Magic: The Gathering* című gyűjtögetős kártyajátékra gondolok. Újak kedvéért: a játzó felek varázslókat személyesítenek meg, s a lapok által reprezentált varázslatok segítségével próbálják meg ellenfelük életerejét minél gyorsabban nullára redukálni. A hagyományos kártyajátékokkal ellentétben itt mindenki saját maga állítja össze pakliját a rendelkezésre álló több száz fajta lapból, így egyrészt sejtései is alig lehetnek ellenfele szándékairól, másrészt pedig a játékban rejlő lehetőségek száma is felülül sűrölja a végtelent. S az igazi móka: az egyszeri játékos 15 lapos csomagoként vásárolhatja meg a lapokat, melyek mibenlétére csak a pakli felbontása után derül fény; ekkor derül ki, hogy hasznos (s a kereskedelemben jó áron forgó) lapokat, avagy kukatöltelekeket sodort utunkba a szerencse. Így aztán egy jobban szereplő 60 lapos pakli kedvéért kénytelenek vagyunk akár több száz lapot is összevásárolni, a gyártó legnagyobb örömére. Idén jött el az idő, hogy a több-kevesebb sikerrel járó eddigi számítógépes feldolgozások után az online piacot is betámadja a fejlesztő, a játékos társadalom legnagyobb örömére.

A játék az eredeti, papír-alapú verzió tökéletes adaptációja, egy óriási plusszal, ami nem más, mint a rendelkezésre álló ellenfelek rendkívül nagy száma és változatossága. Akit eddig a partnerek hiánya

riasztott el a játéktól (lásd pl.: jómagam) az most fellélegezhet: a regisztrált felhasználók száma már most 50.000 felett, a szerveren egy időben fellelhető játékosok száma több ezer.

A játék csak online játszható, a single player módot a rendkívül hasznosra megírt tutorial képviseli. Bizton állíthatom, hogy nulláról induló emberek egy-két óra múlva bátran továbbléphetnek a training room-ba, ahol előre összeállított paklikon rögtön próbára is tehetik stratégiai érzéküket hasonszorű kezdő játékosok ellen, mindezt bármilyen díj fizetése nélkül. Mivel a játék ingyen letölthető, így ez az élvezet mindenki számára elérhető, aki rászánja idejét és nem tart függőség kialakulásától.

Jól értettétek, függőség. Nagyon könnyű eljutni arra a pontra, amikor az ember úgy dönt, hogy kipróbálna magát élesben is, ehhez viszont lapokat kell vásárolnia, ráadásul elég borsos áron: egy 15 lapos kiegészítő jelenleg \$3.29. Biztos vagyok benne, hogy ez jelentős gátat szab a játék magyarországi elterjedésének, bár egy-két eredeti játék árát már össze lehet szedni egy akkora induló lapbázist, amit némi cseréberével játszható szintre lehet fejleszteni.

Szinte minden játéktípust beépítettek a programba: a hagyományos, előre összeállított paklikkal való játék (constructed) mellett megtalálhatóak a draft (a 8 játékos meghatározott szabályok szerint választja ki lapjait egy 360 lapos labomból), a sealed deck (minden játékos egy adag véletlenszerűen kapott lapból épít paklit) és a különböző multiplayer (egyszerre kettőnél több játékos gyűri egymást) változatok is.

A versengések tárháza is roppant nagyra sikeredett: a tét nélküli gyakorlójáték (casual play) mellett megtalálhatóak a különböző díjakkal (különböző számú kiegészítő csomag) kecsesgető szankcionált versenyek, melyek lehetnek kieséses rendszerűek, illetve jóval hosszabb, akár 7-8 óras elfoglaltságot jelentő többfordulós csörték is. Ezekre a versenyekre a belépés sajnos különböző számú, \$1 értékű event ticket-be kerül,

de a nyerhető díjak ezért könnyen kárpótolhatnak. Vannak legendák játékosokról, aki a kezdeti 10\$ befektetés óta egy fillért sem költöttek a játékra, csak a nyereményeket forgatták vissza, sajnos jómagam nem tartozok közéjük...:(

A játék egyéb lehetőségei közé tartozik egy jelenleg még elég kaotikusan működő lapcserélgető feature (rengeteg eladó, jóval kevesebb vevő jellemzi), valamint a sakkban is használatos Élő-pontok alapján számolt ranglista-rendszer, mely segítségével teljesítményedet összemérheted a nagyvilággal.

Maga a kezelőfelület csillagos ötöst érdemel, mind a pakliszerkesztő, mind a játékfelület vagy akár a lapjaidat tartalmazó mappa is teljesen áttekinthetőre és használhatóra sikerült, egy egér segítségével navigálható. Az összes valaha kiadott lap gyönyörű grafikával került be a játékba, külön esztétikai élmény akár csak végignézegetni is őket. Magára a játékmotrre nem is érdemes több szót pazarolni - aki kipróbálja az látni fogja, hogy minden egyes opció magáért beszél; ezért egy külön nagy gratula jár a fejlesztőknek.

Zárszóként összefoglalva biztos vagyok benne, hogy akinek anyagi lehetőségei megengedik, hogy próbát tegyen a játékkal, nem fog csalódni benne és rengeteg kellemes órát tölt majd el a lapra szerelt varázslatok világában. Aki magyarként egyedül érezné magát a szerveren, Jissi1 néven szinte minden este megtalál - keressen meg, szívesen segítsek bármiben.

Radeczky Zoltán

„Harry Potter és a Roxfort.” – casual játékszoba



értékelő

| | |
|---------------|--------------------------|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 9 |
| Élettartam: | 10 |
| Audio: | 5 |
| + | tökéletes konverzió |
| - | hővegi bankszámlakivonat |

SNIPER

PATH OF VENGEANCE

Kiadó: Xicat Interactive

Fejlesztő: Mirage Interactive

Eredet: Lengyelország

Konfig: PIII 500, 128MB RAM, 3D 32MB

Formátum: PC, Xbox

Web: www.xicat.com/sniper_home.html



Enézést... Folytassák csak uraim, már itt sem vagyok...



Mindig is imádtam az olyan játékokat, amelyeknek az égvilágon semmi közük a címükhöz. Aki már a CS-ben is kizárólag az AWP társaságában érzi jól magát, és az összes játékban csak a távcsöves puskák izgatják fel, és a kímélje meg magát egy családostól azzal, hogy ki sem próbálja a Sniper-t. Persze, ha a címtől elvonatkoztatunk, már jobb a helyzet; de még így is túl kevésnek érzem a motivációt, hogy komolyan leüljek vele játszani.

ÚJÍTÁSOK

Nos, sok új dologgal találkoztam már rögtön a játék elején. Először is meglepve tapasztaltam, hogy egy mesterlövész fegyver (nem mernék rá megesküdni, de mintha egy lézerrányzóval szerelt Dragunov lenne...) kitűnően alkalmas utcai közelharcra. Aztán ott az érdekes tény, hogy az áldozatokból kifröccsenő vér merev pacaként áll meg a levegőben, jó egy méterrel a holttest fölött, ráadásul a talajra merőlegesen. Azt is most tudtam meg, hogy egy börtönből kijutni gyerekjáték - minden rács gombnyomásra nyílik, és a halott börtönőrök látványa kicsit sem zavarja az épp reggeliző vagy kondizó fegyencet. Igazi sokk volt számomra megtapasztalni, hogy egy gumibot egyetlen ütése végezhet egy emberrel, míg 9mm-es pisztolygolyóból 8-10 kell egy kezdődő fejfájáshoz. Az is biztossá vált, hogy a sors valóság, nem csak feltételezés. Akármennyit löttem ugyanis egy rács túoldalán mereven pözölő örbé, nem akart meghalni; viszont a rács kinyitása után egy semmiből előugró fegyenc egy mozdul-

lattal kivégezte. Ilyet utoljára a MoH:AA-ban láttam, ott pl. egy már halott náci katona kiabált és borogatta az asztalokat... Ja, és azt tudta valaki, hogy létezik olyan Mercedes modell, amelyikhez egy Jaguar karosszériáját használták fel, és a csillag fejjel lefelé van az orrán? Nem vicc!

LÁTVÁNY

A híres LithTech engine gondoskodik róla, több-kevesebb sikerrel. A '98-as szintet épp meghaladja, de már 2000-ben is a gyengébbek közé tartozott volna. Tele van bugokkal, az ajtók többsége az állunkig ér, bizonyos tárgyak gond nélkül leválnak és hasonló nyalánkságok. Összességében egy nagy átlag, kicsit nosztalgia feelinget ad.

AI

Az nincs. Scriptek scriptek hátán triggerrel össze-fűzve. Semmi nem úgy történik, ahogy az a helyzetből adódna, hanem minden szépen előre van programozva; mi csak moizunk lövöldözés közben. Kérdem én, izgul erre manapság még valaki?

TÖRTÉNET

Mint már említettem, aki egy bérnyilkos mesterlövész szerepébe szeretné beleélni magát, annak itt nem sok babér terem. A jó öreg John Mullins (gy.k.: SoF) viszont simán beilleszkedne, sőt még jól is érezné magát. Persze hiányozna neki a leszakadó végtagok látványa (bizony ezt már egy Q2 alapú motor is tudta...), meg a pörgős interkontinentális kommandós akció, de minden bizonnyal ismerős lenne neki a situáció: egy mindenki ellen. A sztori kicsit sem sablonos, és semmilyen körülmények között nem nevezhető laposnak, kivéve, ha félretesszük minden tiszteletet és az objektívítás hálátlan, rögzös ösvényére lépünk. Nézzük csak az első akciót (csak hogy mindenkinék elmenjen az életkedve :) A hibrid Jaguar-Mercedes mellett állva kezdünk, zuhog az eső. A

híd alatt vár a megbízónk, aki egy piros pulóveres férfit akar holtan látni. A célpontot négy rendőr őrzi az utca végén álló benzinkútnál. Nos, ha megvan a benzinkút, álljunk meg egy józút röhögni. A látvány ugyanis egyszerűen röhejes. Négy rendőr és egy piros pulóveres ürge céltalanul bolyong a kútnál, akár órákig is. Tényleg csak arra várnak, hogy kiirtsuk őket, de ez a kisebbik gond, már maga a helyzet is könnyefakasztóan kretén, na de ezt látni kell...

A legnagyobb távolság, ahonnan rájuk lőhetünk, az kb. 20 méter - na ezt nevezem én precíz mesterlövész munkának! Szerintem jobban jártunk volna két gránáttal meg egy M1911-gyel, de úgy látszik a név kötelez: a Sniper az Sniper, emberünk minden bizonnyal a kesztyűtartóban is távcsöves puskát tart...

IDEJE LENNE FELNŐNI

Remélem, nem csak én érzem úgy, hogy ez már gyerekes szinten folyik. Gazdag, de istentelenül buta emberek pénzre ölnek olyan játékokba, amikkel legfeljebb ezek játszanak világsgzerte, és arra is lenne egy ezresem, hogy ők sem boltnan veszik meg az eredeti CD-t...

Na de ki vagyok én, hogy beleszóljak a nagyok dolgába? Hajrá fiúk, csak így tovább, remegve várjuk a Sniper 2-!!!!

-FREAK-

| | értékelő |
|---------------|----------------------|
| Látvány: | 4 |
| Játszhatóság: | 4 |
| Élettartam: | 1 |
| Audio: | 2 |
| + | RPG - szerű fejlődés |
| - | maga a létezése |

2/10

MIDNIGHT OUTLAW

ILLEGAL STREET DRAG

Kiadó: ValuSoft

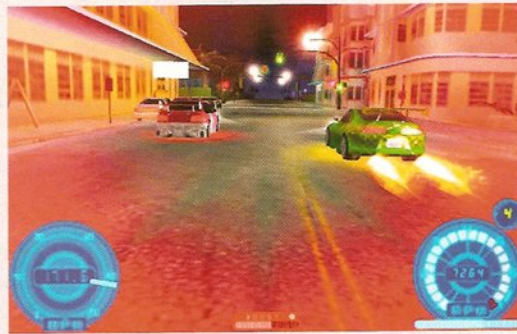
Fejlesztő: ValuSoft

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: PII 400, 128MB RAM, 3D 8MB

Formátum: PC

Web: www.valusoft.com/products/midnightstreetdrag.html



Éjjel fél kettő, tőkhideg, a lány karja a magasba lendül és elstartol a két autó. Aki hamarabb elér a negyedmérföldes táv végére, nyer (persze a lány nem játszik, csak a két kocsi :) Ez a bolondéria az ötvenes években kezdődött. Később kialakultak a dragster-pályák, de aki saját utcai autóját és képességeit akarta kipróbálni, annak maradt az éjjeli illegális gyorsulási verseny. Meg ahogy a szőke csajszi mondja: „Az olyan izgi, nem...?”

ELŐZMÉNYEK ÉS KÖVETKEZMÉNYEK

Hogy milyen ugyanez egy próbáiban? Az első gyanús jel Reiker elnéző mosolya volt, amikor odaadta a játékot. Sebaj, gondoltam, biztos a viccesen hosszú cím miatt gondolja, hogy ez egy tré program lesz. Majdnem tévedett :).

A feladat annyi, hogy legyőzzük a többieket, ehhez kapunk egy autót és 400 dolcsit. Elsőre nem is rossz. Az autót magunk választjuk ki, de csak a sziluettet látjuk, azt pedig eléggé, khm... leegyszerűsítve...broáf. A játékban ez és még néhány más dolog erősen hajaz a gyerekrajokra, persze nem a jó értelemben. Szóval autóválasztás: hat verda, gyakorlatilag mind ugyanazt tudja (a programban :). Van itt Toyota Supra és Celica, Honda CRX régi és új változat, Ford Focus és egy ismeretlen járgány, szerintem Holden Commodore, de mások szerint az egy Impreza (pedig tuti, hogy nem :). Amit választottunk, az marad végig a fejlődésünk során, autócsere nincs, csak ha újakezdjük az egészet... A négy száz dolcsiból elkezdhetjük felszerszámozni a paripánkat; lehet venni mindenfélét, pl. a motorhoz, amit most nem is részleteznék nagyon - két lényeges dolog van: a turbó és a nitro-készlet. Mindenképp vehetünk jobbat és drágábbat, négy szint áll a rendelkezésre. Ugyanez igaz a versenytársakra: négy liga van, az elsőben elég kicsi az elnyerhető pénz (30 dolcsitól indul), a legvégén felmegy ezer dollárig a tét. Kiválasztjuk az ellenfelet, aztán hajrá. Ha a csaj elrajtolta, már késő :), picivel hamarabb már el lehet (és érdemes) indulni. Persze csak manuális váltás van, hiszen itt épp ez a lényeg: ki mikor vált, az ideális úgy 7000 rpm környékén van. Ha már van nitronk, azt az első kettő fokozatban nem érdemes eldurantani, tartogassuk a harmadik-negyedik,

illetve később a negyedik-ötödik fokozatra. A helyes váltókezelést csiszolhatjuk a próbaút alatt, néhány tuning után - főleg a teljesítménynövelő apróságok beépítésére gondolok - mindenképpen érdemes megtudni mi lett az eredmény. Bár teljesen haszontalannak tűnik lefesteni az autót - főleg ennyi pénzért, - de csak ezután juthatunk hozzá olyan fontos dolgokhoz, mint a leültetett kasztni és a szárnyak. Ja, még valami: a rendőrök néha bizony lecsapnak ránk, olyankor fizetni kell, továbbá végignézi egy filmcsekét, amely olyan borzalmas, hogy... de erről majd később.

VEZETÉS

Az nincs. Váltani kell, meg nyomni a gázt, néha előlőni a kék gáz adagot (N2O, azaz a nitro) és kész. Persze lehet menni balra-jobbra - csak nem érdemes, mert csak elvesztjük az uralmat az autó felett. Néha a kocsi magától megbolondul és elkezd imbolyogni (ez főleg akkor van, ha aránytalanul tuningoltuk: a motor fullos, de a futómű és a szárnyak nem) és egészen látványos kaszkadórmutatóványokat produkál: felugrik a levegőbe, orra bukik, oldalvást kétkerekezik, meg minden ilyesmi, aminek a való élethez semmi, de semmi köze. Hát ez biza kissé kiábrándító, főleg, ha a fáradságos munkával összekapirgattott pénzüket egy ilyen futam miatt veszítjük el. Ám nemcsak a saját autónk mond ellent a fizikának: amikor megérkeznek a rendőrök a kocsikkal, egészen egyedül módon bírnak mozogni, oldalazni a járgányaiknál. Kábé, ahogy a homokozóban tologatják a Matchboxokat az ovisok, egészen egyszerűen hihetetlen csokkerság?! - Ez olyan, mint a gyorsorosság? - Reiker), hogy erre nem figyeltek...

KÉPI ÉLMÉNY

Vannak jó pillanatok, de sehol sem kiemelkedő. Átlagban hozza egy két évvel ezelőtti játék színvonalát, és ezzel el is lennének, csakhogy jönnek a zsaruk a doboz alakú kocsikkal és a helikopterekkel, amelyből egy-egy tölcser lóg lefelé (ez a reflektort akarja

jelenteni) és ájultan zuhanunk a székünk mellé. Ha ezt egyszerűen kihagyják, sokkal jobban járunk. Egyébként meg csak külső nézet van...

HANGOK

Vagy az összes autónak ugyanolyan zaja van, vagy az én fülemmel van valami baj. Amikor elkezdődik egy futam, az ellenfél autóját a start előtt mindig jobban halljuk, mint a miénket. Talán nem is baj...

VÉGÜL NÉMI HUMOR

Ha összeütközünk a másik autóval, akkor büntetést kell fizetnünk. Ha erősen összeütközünk vele (pl. elérjük a fejét és beletapunk a fekébe) akkor a kocsi felrobban, az emberek kiesnek és elterülnek a földön. Ezután kapunk egy feliratot, hogy a robbanás csak vicc volt, a kocsink megvan, de a büntetést behajtják. Végeredményben egy játszható progit kapunk erős hibákkal és hiányokkal. Ráadásul négy óra alatt végigjátszható és utána már nagyon uncsi :).

Patrik

| | értékelő |
|---------------|-------------------------|
| Látvány: | 2 |
| Játszhatóság: | 5 |
| Élettartam: | 1 |
| Audio: | 3 |
| + | hangulatos |
| - | mintha nem lenne készen |

3/10

HYPER RAILS

ADVANCED 3D ROLLER COASTER DESIGN

Kiadó: Pantera Entertainment / Digital Steelworks

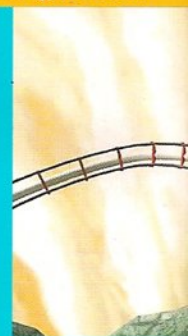
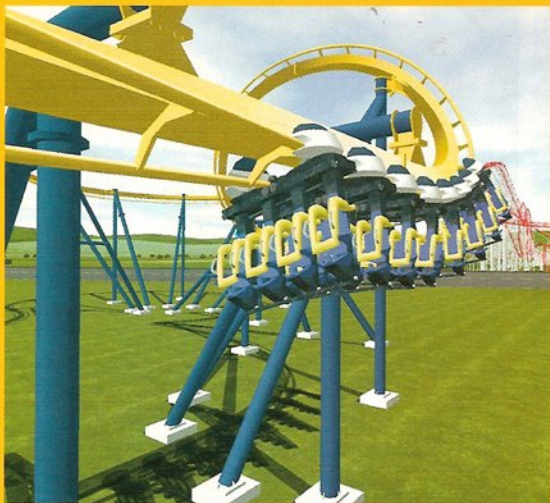
Fejlesztő: Pantera Entertainment

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: PII 300, 64MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC

Web: www.hyperrails.com



Ha azt mondom hullámvasút, vajon mi jut először eszetekbe? Van egy olyan érzésem, hogy először azok a fergeteges és gyomorforgató, furmányos fémvázon futó csoda szerkezetek, amiket szinte minden nagyobb – mondom nagyobb! – vidámparkban megtalálani. Na és másodsor mire gondoltok vajon? Lefogadom, hogy egy tycoon programra – mármint olyanra, amiben egy vidámparkot kell építeni, és jobbnál jobb hullámvasutakkal szórakoztatni a nagydéműt. Nos, majdnem talált / süllyedt. A különbség csupán annyi, hogy a *Hyper Rails*-ben nincs nagydémű (teljesen egyedül leszel a parkodban), ezáltal nincs bevétel, így aztán kiadás sem; vagyis ez „csupán” egy hullámvasút építő program. Hogy miért az időzöfel a hullámvasút szóra? Nos a cikk végére ki fog derülni, legalábbis remélem.

A Digital Steelworks nem kisebb célt tűzött ki maga elé ezzel a programmal, minthogy gyomorforgató élményben legyen részetek a monitor előtt ülve (**Ez a fejlesztők nagy részének általában hullámvasút téma nélkül is össze szokott jönni**). – Reiker). Ha azt mondom sikerült, közel járok az igazsághoz. Az egész program kezelőfelülete elsöre úgy néz ki, mint bármelyik *Windows* felületű grafikai program. Felül a menüsor, ahol a fájl, a szerkesztési és a nézőpont beállítási műveletek, valamint a program beállításai találhatók. A menüsor alatt és a képernyő alján, úgy mond a tálcán pedig az eszközsor, amivel a szerkesztési műveletek végezhetők. Egyetlen nagy hiányosságot – ami szerintem komolyan rontja a játszhatóságot – rögtön itt találtam, nevezetesen azt, hogy egyetlen gombnak sincs felirata. Sem állandó, sem olyan, ami rámutatásra bukkanna elő. Ebből következik, hogy kézikönyv nélkül csak találgatni lehet, hogy a különféle ábrák a gombokon vajon mit is jelenthetnek, ugyanis a legtöbbnél egyáltalán nem egyértelmű, hogy mire való (**Nem adtam volna oda a kézikönyvet?** – Reiker). A hullámvasút építését úgy lehet elkezdni, hogy ki kell választani, mégis milyen fajta lesz a szerkezet. Hatféle szerkezet közül lehet

maszolni, így az úgynevezett „4D”, ahol egy sorban 4 utas csücsül, de a levegőben, vagyis a kocsik két oldalán; a „Lift”, aminél a fülke a sín alatt fut; a „Lim”, amelyiknél a két sín pár közé van felfüggesztve a fülke. A „Hyper Coaster” és a „Steel Looper” esetében csak a kocsik mérete különbözik, a „Stand Up”-ban pedig az utasok állva fordíthatják fel a gyomrukát. Ha kiválasztottad milyen szerkezettel kezdesz, akkor jöhet egy indító állomás, majd a pálya megépítése. Húsz féle, előre elkészített pályaelemet lehet lepakolni, és már ezekből is olyan kacifántos vasutat lehet összehozni, hogy nem biztos, hogy vállalkoznék a kipróbálására. De hogy a variáció még nagyobb legyen, a pálya elemeket gyakorlatilag tetszés szerint lehet a tér minden irányába emelni, süllyeszteni, fordítani, csavarni, nyújtani. Ha összeraktad a pályát, akkor következnek a kocsik mozgását szolgáló további pontok elhelyezése, és a szükséges helyeken a fékek beépítése (**Melyek működését a Vörös Királynő nevű mainframe kezeli**). – Reiker). Ezután gyakorlatilag már használható a pálya, és akár ki is próbálhatod, amihez a képernyő jobb felső sarkában lévő menüből lehet kiválasztani, hogy tesztelni akarod a pályát (külső madártávlatos nézet, vagy bent ülsz a kocsiban), vagy a „Ride” menüpontot választva, az állomáson találd magad a beszálló helyen - beülhetsz a kocsiba, ami elindul veled és futsz egy próba kört. Ahhoz, hogy tökéletesebb legyen az illúzió, a pályaelemek alá szintén húszféle támasztékot lehet elhelyezni; az üres helyekre és a pálya köré pedig fákat, sziklákat, lámpatesteket, valamint utakat építeni, melyeken, ha mint vendég lépsz be a saját parkodba közlekedhetsz egyik hullámvasutadtól a másikig. Ezekkel a kiegészítő elemekkel csak annyi volt a bajom, hogy még véletlenül sem oda teszi le a program, ahová kattintasz, ráadásul a

kandeláber csak egy irányba világíthat. Áthelyezni ugyan lehet ezeket a cuccokat, de forgatni már nem. A változtatóságot hivatott szolgálni az a funkció is, hogy az égbolt kinézete kicserélhető, a napos nyári égtől az éjszakai csillagos égit - összesen itt is húsz féle kinézetből választva. A park talaja szintúgy - itt csak tíz féle közül lehet választani - a fűvetől az agyagoson át, egészen a havas tájig. A próba futam közben valóban azt látod, és úgy érezheted magad, mintha egy igazi hullámvasúton ülnél, és ehhez még a hangok is rátesznek egy lapáttal - mármint a kocsik hangja, ahogy a fémvázon haladnak; sajnos egyedül lévén az utastársak kiáltozása és sikítozása híján a hangulat mégsem az igazi. Kezdetnek tehát nem rossz az elgondolás, de nekem az a véleményem, hogy van még mit dolgozni a fejlesztő csapatnak ezen a programon.

Cleml

értékelő

| | |
|-------------------------------|---|
| Látvány: | 3 |
| Játszhatóság: | 3 |
| Élettartam: | 2 |
| Audio: | 2 |
| + az illúzió majdnem az igazi | |
| - kissé összecsapott az egész | |

3/10

MAXIMUM G-FORCE COASTERS

Kiadó: ValuSoft

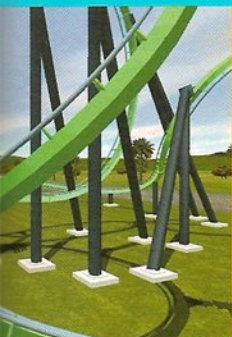
Fejlesztő: Fusion Digital

Eredet: Egyesült Királyság

Konfig: PII 400, 128MB RAM, 3D 8MB

Formátum: PC

Web: www.valusoft.com/products/maxgcoaster.html



Az elköveto a Fusion Digital, a kiadó a Valusoft. Kell ennél több? Naná, hogy kell, eddig ugyanis nem túl biztató a történet. A teljes kétségbeesés előidézéséhez pedig elég annyi, hogy egy hullámvasút építő játékról van szó. Legjobb tudomásom szerint ez a stílus a köztudatban még aránylag friss (tojásbé) a megfelelő helyen, bár az első virtuális hullámvasutas élményem már nem igazán tegnap volt. Sem a játék címére, sem a megjelenésének idejére nem emlékszem, de annyi biztos, hogy akkoriban már keményen fel lehetett vágni egy 300 Mhz-es processzorral (Az első PC-s hullámvasút-építő talán a Disney féle '89-es Coaster. Akkoriban fel lehetett vágni egy 14"-es VGA monitorral is ;). – Reiker). Bár kicsit furcsa, de azóta sem találkoztam jobb darabbal, valahogy ebben a stílusban olyan magasra került a lécz az első próbálkozásnál, hogy azóta nekem az összes egyformának tűnik.

PRÓBÁLTAD MÁR?

Őszintén bevallom, az adrenalin ilyenfajta túladagolási módszere eddig kimaradt az életemből. Emellett őszintén remélem, hogy a *Maximum G-Force Coasters*-ben átélhető sebességélmény álmában sem közelíti meg az igazi hullámvasutakon tapasztalható, mert ha ez tényleg ilyen, akkor én legközelebb vídamparkba csak rohogni megyek a hullámvasútból kikészülő, falféher arcú „sportemberek” tömegén. Először is sehol egy ember, csak az amúgy szépen összetakolt zene szól, és a legveszettebb zuhanásoknál is csak a sínek fémes zaját halljuk. Azért egy kis halálhörgéssel kevert

üvegrobantó sikoly jót tett volna az idegrendszeremnek; vagy ha már egyedül kell jó képet vágnom a dologhoz, legalább a menetszél süvítetne a fülem mellett, de hiába is álmodozom ilyesmíró, ha a fejlesztők nem találtak semmi vonzót egy hangulatos játék elkészítésének gondolatában.

Másodszor ott a grafika... Erről bővebben majd kicsit később, de azt már most elárulom, hogy ez sem kimondottan az a tényező, amelyik sokat nyomott a latban, amikor a szám felelő görbítésén fáradozva pozitív érveket kerestem. Lényeg, hogy ettől nem kaptam kedvet a hullámvasutazáshoz.

JÁTÉKMELET

Ez azért kicsit erős kifejezés. Négy dolgot tudunk csinálni a játékban: saját hullámvasutat építeni, meglévőket kipróbálni (óriási élmény), különböző bonyolult feladatokat megoldani és kilépni a programból. Mondanom sem kell, az utolsó funkciót találtam leghasznosabbnak, mert egyrészt bug nélkül működik, másrészt meg szívesebben kattintgatok céltalanul a start menüben, mint hogy céltalanul lógjak egy gagyi virtuális hullámvasúton... Ha építgetni akarunk, választhatunk a különböző típusok között (fától a svédacélig), és – ami engem igazán felvillanyozott – eldönthetjük, hogy melyik sívár, kihalt, kísértetjárta sivatagi gödörben óhajtunk majd percekig unatkozni, ha valahogy sikerül a vasút végét az elejével összeilleszteni. Bár ez majdnem lehetetlen, érdemes vele gyötörödni, elvégre nem tudhatjuk, mikor futunk össze egy hullámvasút-őrült milliommossal, aki csak arra vár, hogy egy vagyont fizessen nekünk remekművünk tervrajzaiért.

Komolyan mondom, hogy ha valaki, akkor én tudom, milyen egy halálosan unalmas játék, de ez még engem is mellbevágott. A motiváció és a szórakoztatás teljes hiánya egyszerűen arra készteti az embert, hogy minden érzelmi kitérés

nélkül csak eltűntesse ezt a borzalmat, és gyorsan valami tartalmasabb szórakozás után nézzen. A megoldandó feladatokban már felfedezhető a kihívás egyfajta korcs utánzata, de mivel a „miért” kérdés itt is adott, választ pedig nem kapunk, ebbe sem nagy öröm befogni.

GRAFIX

A már említett első játék is valahogy így nézett ki. Egy szóval leírva: sívár. Az egy dolog, hogy egyetlen modern grafikai effektust sem használ, de még azzal sem kínozták magukat a készítő, hogy pár emberszerű, de élettelen sprite-ot rakjanak a kerítések mögé, ha már a 3D-s emberi modellekhez nem ért náluk senki. Sehol egy szikra, eső nincs, porról ne is álmodozunk, tükröződés nem is kell ugyebár, a befejezetlen vasút végén pedig nehogymá' elvárjuk, hogy valamű fizikai modell alapján zuhanjunk a mélybe... Ilyenkor a program egyszerűen megáll, és közli a tartalmas szakvéleményét a mőről.

KÖSZÖNJÜK, RÉMEKÜL SZÓRAKOZTUNK!

Már megint hazudtam, ugyanis én egyáltalán nem szórakoztam, és fogadni nemék rá, hogy mások sem ezért indulnak el a boltokba karácsonyi akciós PC konfigurációt venni...

Freak

értékelő

Látvány: 1

Játszhatóság: 3

Élettartam: 1

Audio: 3

+ zene

- minden egyéb

1/10

DIVINE DIVINITY

Kiadó: CDV Software Entertainment

Fejlesztő: Larian Studios

Eredet: Belgium

Konfig: PII 233, 64MB RAM, 3D 8MB

Formátum: PC

Web: www.divinedivinity.com



Ulvannak már azok az idők, amikor monokróm VGA monitorral felvértezett 12 MHz-es 286-os gépemen megszállottként játszottam a már talán kiadásával egyidőben klasszikussá érett *Eye of the Beholder* című alapvetéssel (Jah, 360k-s 5.25"-ös lemezekon tároltuk... [könnyesepp kicsordul] – Reiker). Az első olyan PC-s játékok közt volt, amelyek hangulata hónapokra magával ragadott, és nem csak azért, mert ZX Spectrumos előéletem így utólag nézve talán kezdetleges, de nem kevésbé hangulatos és maradandó emlékei (*Tír Na Nog*, *Dun Darach*, *The Bard's Tale* és örökvényű társai) után ez azért akárhogy is nézem, de jelentős minőségi előrelépés volt; igaz, elsősorban csak a külsőségek terén. Mégis képes voltam hetekig úgy eljárni vele, hogy – egy pár sérült fájl játékon hatásának köszönhetően – a pályák háttereinek egy része csak értelmetlen zagyaságként, színes pixelhegy formájában jelent meg az azóta már rég jólétre szenderült monitoromon. Egészen addig képtelen voltam abbahagyni a játékot, míg távoli földek hős vezéréként gyözedelmeskedve meg nem törtem a Gonosz átkát.

Jogosan merülhet fel a kérdés: miben rejlett a program mindenek felett álló, a külvilágot a kalandortól hermetikusan elszeparáló, ellenállhatatlan mivolta? Miféle hihetetlen erő vette rá már a PC-s játékok hajnalán emberek tízezreit, megkockáztatom: százezreit, hogy heteken–hónapokon át éjt nappallá téve gubbaszsanak az akkor még nem éppen alacsony sugárzásokról híres, rosszabb esetben CGA vagy EGA, jobb esetben monokróm–vagy ne adj Isten színes VGA monitorok előtt? Miért gondolnak sokan még ma is már–már torokszorító nosztalgiával A Játék és folytatásai előtt eltöltött megszámlálhatatlan sok órára?

Nehéz lenne fenti kérdésekre mindenre kiterjedő, kielégítő választ adni; talán már csak azért is, mert mindenkinek egy picit más jelent vagy jelentett a Nagy Kaland (*Dungeon Master* – Reiker). Az én szemzőgemből nézve az viszont biztos, hogy a programnak nem volt nehéz dolga, hiszen

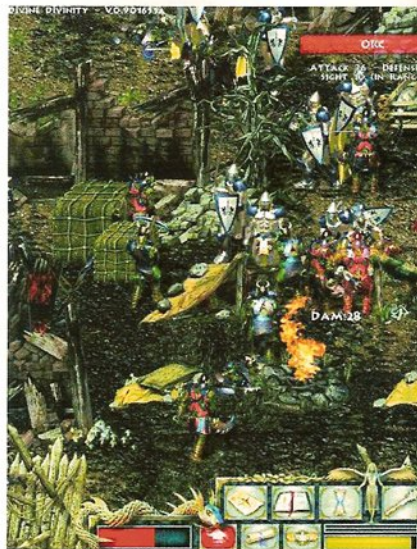


pont a kilencvenes évek legelején éltem át azt a korszakot, amikor az ember leginkább fogékony az új dolgokra: pattanásos arcú, mindent befogadni vágyó kamaszként pillanatok kérdése volt csak azonosulni a hős szereplőkkel.

Függetlenül azonban attól, hogy ki hogyan válaszol a feltett kérdésekre, két dologban bizonyosak lehetünk: a *Beholder* széria nélkül nem – pontosabban ebben a formájukban biztosan nem – játszhattunk volna a napjainkban megjelenő hack'n'slash stílus képviselő játékokkal, így a *Diablo* sorozattal, és a *Divine Divinity*-vel sem. Másrészt pedig hiányozna valami... de nagyon.

DÉJÁ VU, LÁTATLANBAN

Még ha cáfolta is volna a belga illetőségű Larian Studios, hogy a játék megírásához a közvetlen inspiráló erőt a nem is olyan távoli múlt homályába vesző, ráadásul az én polcomról a kellelténél talán kicsit gyorsabban eltávoított, és emiatt nem éppen kellő alapossggal kivesézett *Diablo II* képezte, legkésőbb már az első publikus képek megjelenésekor mindenki számára nyilvánvalóvá vált volna, hogy ez bizony alapjaiban véve csak egy klón lesz. Okosan cselekedtek a fejlesztők, leginkább saját szerencséjükre: egy esetleges keserű csalódást elkerülendő nem csináltak különösebben titkot abból, hogy mindenekelőtt a műza babérjaira törnek. És valóban, pár pillanatkép kivételével még semmit nem láttam a kész

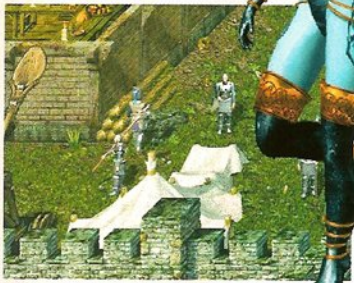


Játékból, de már az volt az érzésem: ezt mintha már láttam volna valahol...

AMIRŐL SZÓ LENNE TULAJDONKÉPPEN, AVAGY BEVEZETÉS A SZÁMTANBA

Akárhonnai is nézem, a komolyan vehető ígéretek nem voltak többek, mint az elődök tulajdonságainak pusztas többszöröse. A tétel viszont – miszerint a kevesebb néha több – nap mint nap bizonyítást nyer (a kivétel csak erősíti a szabályt!), így nem ájultam el néhány, néha már az irracionális határát súroló, éppen ezért hihetetlennek tűnő számadattól. Azok számára, akik nem ismerik, érdemes felidézni melyek voltak ezek a hangzatos, zöldfülűek kábitására kiválóan alkalmas, számomra viszont inkább csak száraz és unatkozó statisztikai adatok.

480 képzettség-fok, ami 96 darab különböző képzettség egyenként 5 fejlettségi fokozatából adódik. Hat karakterosztály, ami – mint azt



A VÁRAKÓZÁSOKNAK MEGFELELŐ KEZDET

Kár lenne tagadnom, hogy finoman fogalmazva is szkeptikusan fogadtam az immáron teljes verziót, de a három teljes CD-t elfoglaló anyag már sejtetni engedte, hogy a fejlesztők valószínűleg minden tőlük telhető dolgot megtettek ígéreteik valóságos formába öntése céljából.

Az indítás után megcsodálható bevezető mind a kidolgozottságot, mind a színvilágot, mind pedig a forgatókönyvet tekintve messze elmarad a *Diablo II* által felállított magas színvonaltól. Bármennyire is próbálkoztak az animátorok, a motion blur effekt vissza-visszatérő alkalmazásával sem tudták a kidolgozottság hiányait elfedni. Érzékeltetésképpen megjegyzem, hogy az animáció csúcspontját egy szépen lemodellezett musca megjelenése jelenti: az állat szórétének kidolgozottsága figyelemre méltó.

A nyitóképhez érkezvén nagy csalódás ért, bármennyire is hihetetlen azonban, ez a csalódás rendkívül pozitív, egyszersmind a játékkal kapcsolatos előítéleteim falát pillanatok alatt porig romboló volt! A csemláló alapú, szomorúság közepes hangulatot árasztó háttérzene hallgatása közben azonnal eszembe jutott, hogy a fejlesztők filmzenéket megszégyenítő aláfestő muzsikát ígértek. Férfiasan bevallom, hogy nehezen sikerült csak napirendre térnem a nem mindennapi zene felett. Miután visszatértem a valóságba, a jól bevált formuláknál többször inkább a játékmal kapcsolatos fomenükből (új játék, betöltés, kimentés, opciók menü magyarázatra nem szoruló beállítás lehetőségekkel) azonnal a csatába indultam Rivellon földjének mielőbbi felszabadítása érdekében. Megérzésem nem csal, viszont hiába is láttam lelki szemeimmel előre, hogy mi fog következni, a döbbenetes hasonlóság még így is váratlanul ért, ugyanis szinte egy-az egyben a *Diablo II* karakterválasztási képernyője tárult szemem elé. Azonnal kiszúrtam azt is, hogy – mint azt feljebb már megemlítettem – a beígért hatféle karakterosztály tulajdonképpen csak három, melyeken belül viszont mindkét nem képviselői közül lehetőségünk nyílik a választásra: tolvaj, harcos és mágus a lehetséges alternatívák.

BEVALLOM, ROSSZABBRA SZÁMÍTOTTAM

A számunkra legszimpatikusabb karakter kiválasztását követően egy sötét pince mélyéről



kikászálódva kezdjük kalandunkat. Más nem lehet, csak vak, aki nem veszi észre, mennyire hasonlít a program saját műzsjára. A pontosan negyvenöt fokba állított izometrikus nézet nem túlzottan impozáns, viszont a számítógépet alaposan megdolgoztató grafikai effektusok annál inkább azok: a napszakok változása, a tűz és fény udvara, a köd, a víz tükröződése, ráadásul mind az apró, mind pedig a nagy tárgyak egymáshoz tökéletesen illeszkedő, részletes kidolgozása majdnem tökéletes – de a jövőben reményeim szerint még tovább fokozható – egyseget képez a részleteiben gazdag környezettel. A karakterek is meglehetősen szépek, de az ígéretekkel szemben sajnos kevés animációs fázisból állnak. A háttérzajok nem igazán figyelemre méltóak, viszont a karakterek közti párbeszéd teljes átélésével kerülnek előadásra, tovább fokozva a zene által már amúgy is kellően megalapozott hangulatot.

Sem a játék kezelése (bal egérgomb haladás, támadás; jobb egérgomb varázslás), sem pedig maga a játékmenet nem mutat fel említésre méltó újdonságot, már csak azért sem, mert a bár hasznos, de egy ilyen jellegű játéknál elvárható quick-save / automap / quest log triumvirátust nem a Larian találta fel. A forgatókönyv-orientált történetet számtalan alküldetés szabdálja darabokra, amelyek egyenkénti teljesítése elengedhetetlen a néhol már-már követhetlenségig megcsavart történet szálainak elváráshoz.

SUMMA SUMMARUM

Alapvetően elmondható, hogy lelkiismeretes munkát végezett a fejlesztőcsapat, olyat, amely bár kisebb részeket hagyva, de tisztességesen kitölti a *Diablo II* végjátását követően keletkezett űrt. Egy *Morrowind*, vagy *Neverwinter Nights* mellett azonban csak másodhegedűs lehet.

[D a e]

értékelő

| | |
|---------------|------------|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 7 |
| Audio: | 8 |
| + | hiánypótló |
| - | már láttuk |

7/10

később látni fogjuk – tulajdonképpen csak három. Több mint száz fajta felet-több kifinomult harcmódorú ellenséges szörnyszülőtt, száztötvennél is több nem játszható karakter. Több mint 20.000 bejárható képernyőből álló világ. Fegyverek, felszerelések, képzettségek és varázslatok mindent elsősorban széles skálájára, használható tárgyak garmadája.

AMI A HÁTTÉR-BEN ZAJLIK

Gyanítom, hogy kevesen lesznek azok, akik a játék átfogó háttértörténe-

tét a telepítési könyvtárban megtalálható, közel harminc oldalas, mellesleg impozánsan szedett PDF dokumentumból fogják kibogarászni, ezért néhány szót érdemes fordítani erre is.

Teljesen új, eddig ismeretlen világban, Rivellon varázslatos földjén játszódik a történet. Ezen, századokon át csak békét és gyarapodást ismerő Szent Föld védelmében vette fel a kiltástalan harcot a Hetek Tanácsa a Gonosz szolgálatára felelködött hűtlen mágusok egy csoportjával szemben. Áldozatok hiábavaló volt, hisz a sötét erők könnyedén elérték céljukat: Rivellon földjét vértengerek áztatták, hosszú időre háborúskodást, gyötrelmet és szenvedést hozván az ártatlan lakókra. Az elkeseredett küzdelem tetőpontján, kétezer év elteltével az ősi prófécia szerencsére igazolódni látszanak: egy bátor harcos – aki természetesen ki más lenne, mint Te – szembeszáll a Gonosszal, hogy Rivellon darabokra szakított, beteg földje ismét olyan lehessen, mint korábban volt: a béke szigete, a nyugalom fellegvára.

TAZ: WANTED

Kiadó: Infogrames

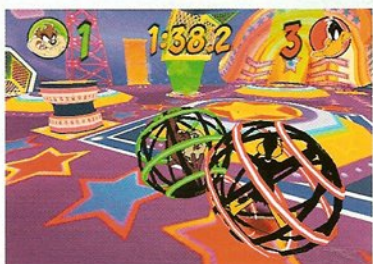
Fejlesztő: Blitz Games

Eredet: Egyesült Királyság

Konfig: nincs információ

Formátum: GC, PlayStation 2, PC, Xbox

Web: www.blitzgames.com/temp/peanuts



ezúttal színpompás 3D-ben. Leginkább a díjnyertes XIII-ban és az Eidos PS-es *Fear Effect* c. kalandjátékában látottakkal vetekszik a karakteranimáció. Taz animálására a legkisebb panaszt sem tudnám mondani - ugyanúgy viselkedik, mint a sorozatban. Pörög-forog, egész fákat nyel le, hatalmas böffentésekkel rázza meg a környéket, mímikája pedig éppen aktuális lelkiállapotát tükrözi - jókat derülhetnek rajta, milyen ostoba arcokat tud vágni :). A grafikai színkavalkád mellett zenevilága is legalább ennyire színesnek mondható. Míg Taz fel-alá futkározik, nyugodt ritmusú gitárzenét hallunk, ha azonban

legfontosabb lehetőségeket, úgyelve a legapróbb részletekre is. A „sötét oldalról” is szólva pár szót, annyit tudok mondani, hogy - elsődlegesen konzolra írt játékról lévén szó, - az irányítás első blikkre szokatlannak tűnhet - persze azért nem olyan rossz a helyzet, mint mondjuk a *Batman Vengeance* konverzióban; ha kényelmetlen, nyugodtan átkonfigurálhatjuk nekünk megfelelőre. Ugyanakkor a kamerakezeléssel is adódnak kisebb, szinte elhanyagolható hibák, szerencsére csak ritkán mutatkoznak meg, ráadásul a kamerát 360 fokban forgozthatjuk a nekünk megfelelő szög eléréséhez. A first person nézet és a multiplayer mód pedig már csak hab a tortán. Summa summarum, igen addiktív szert fejlesztettek a szoftverműhelyek mélyén, ami első használat után azonnali függőséget okoz, az ellenállni képtelen fogyasztónak szinte semmi esélye a leszokásra. Megkockáztatom a kijelentést, hogy minden korosztály kiváon elszórakozhat vele; ugyanígy azt is, hogy napjaink legeredetibb, legszórakoztatóbb platformjátékával állunk szemben. Űde színfolt a kihalófélben lévő platformjáték-piacon (**Nyugalom, csak PC-n van kihalófélben. Sajnos. - Reiker**; aki nem hiszi, járjon utána, nagyon megéri!

Jóllehet tetszési indexe fordított arányban áll intellektualitásával, a már-már természeti csapás kategóriába sorolható Tasmán Ördög eddig nem sok játékadaptációval büszkélkedhet. Hirtelen nem is tudnék PC-re íródott Taz-játékot mondani, az utolsóval Sega MegaDrive-on nyomultam. Lehet, hogy a végtelen mennyiségű platformjátékaórl elhíresült francia Infogrames pont ezt az űrt igyekszik betölteni? Ha így van, akkor elég nagy meglepetést forraltak mind a számítógépes, mind a konzolos társadalom számára. A Warner fivérek agytekervényeiből kipattant nyáladzó, állandó 5000 rpm-en pörögő ördögfejzát vandálkodását megörökítő program ugyanis imádott PC-nk mellett PS2-re, GameCube-ra és Bill bácsi „dobozára” is kijött.

Lássuk miféle történetet tukmálnak ránk a Blitz Games arcai; Yosemite Sam - az alacsony, bajszos cowboy - állatkertet akar nyitni, célja eléréséhez pedig egyetlen egy állatfajta hiányzik, egy élő tasmán ördög... Az ördög bőrébe kell bújnunk tehát, elképesztően részletes - és ami a legfontosabb, interaktív - világ(ok)ban kell helytállnunk. A figurák ábrázolása különleges (ún. cel-shaded); mind az árnyékolástechnika, mind a kontúrozás teljesen rajzfilmes hangulatot áraszt, 2D papírmásé helyett

bepörgetjük a drágát, a muzikaszó is alkalmazkodik ehhez; a gitárhang jobban előtérbe kerül, ezúttal már punk-rockosított ritmusok és tempo közepette, ráadásul úgy, hogy a zenei alap változatlan marad. Ha azonban settenkedve járunk, a zene halkabbá válik, Taz pedig pontosan az ütemre vágva lépdel. Esméletlenül jó ötlet! A „nemkívánatos” tereptárgyakat rípiyára zúzhatjuk; ha bizonyos mennyiségű „díszletet” tönkrevágtunk, még bonusz stekszet is kapunk érte, amit a főmenü 'Extras' opciója alatt válthatunk be képgalériák formájában. Ugyanígy, ha a pályákon található 100 sandwichből mind a százat magunkévá tesszük, bonusz pályákat kapunk, ahol a kítűzött feladat (verseny idő ellen, doboztörés, stb.) maradéktalan teljesítése után szintén a saját bukszánk tartalmát gyarapíthatjuk. Na persze nem csak gyűjthetjük a pénzt, hanem veszíthetünk is a kasszánkból. A pályákon találkozhatunk kezükben hálót lóbbáló parkőrökkel; ha sikerül befogniuk, 500 pénzegységgel kevesebbet tudhatunk magunkénak. A próg minden egyes begyűjtött tárgyat vagy teljesített feladatot elment kilépésnél, hogy erre se legyen gondunk. Egyszerűen érezhető, hogy a lehető legtöbbet hozták ki az ötletből, kiaknázták a stílusban rejli

- furci -

értékelő

| | |
|--------------------------------------|---|
| Látvány: | 8 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 7 |
| Audio: | 9 |
| + változatos és lebilincselő | |
| - a kamerakezelés kicsit kiforratlan | |

8/10



**HIÁBA VESZEL ILYEN AUTÓKAT...
MEGSZÖKNEK...**



**NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2**

Szupergyors szörnetegyek! Lamborghini Murciélago, Porsche Carrera GT és Ferrari 360 Spider™...száguldásra születtek. Száguldj a forgalmas utakon váratlan körülmények között, lépj le a rendőrök elől! Ha lemeszelnek, akár 5-10 évet is ülhetsz!. Vedd kezvedbe az irányítást a needforspeed.com. oldalon!

PlayStation 2



PC CD-ROM



uk.ea.com

© 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Electronic Arts, Need for Speed, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Ferrari 350 Barchetta Pininfarina, all associated logos, and the Ferrari F50, Ferrari 360 Spider and Ferrari 350 Barchetta Pininfarina, distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. The trademarks Lamborghini, Diablo 6.0 V1, Murciélago and all associated logos are used under license of Lamborghini Automobili S.p.A., Italy. General Motors, trademarks are used under license to Electronic Arts Inc. Licensed from Dr. Ing. h.c.f. Porsche AG under certain Patents. Carrera GT is a Registered trademark of Dr. Ing. h.c.f. Porsche AG. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

CONFLICT: DESERT STORM

Kiadó: SCI (Sales Curve interactive)

Fejlesztő: Pivotal Games

Eredet: Egyesült Királyság

Konfig: P450, 128MB RAM, 3D 32MB

Formátum: PlayStation 2, PC, Xbox, GC

Web: www.conflictdesertstorm.com



BEVEZETEK

1 1990. augusztus 2-án 100,000 iraki katona lépte át a kuvaiti határt. És miközben a civilizált világ próbálta megemészteni, hogy Irak egy olyan ország ellen fordult, amely 10 milliárd dollárral segítette az Irán ellen vívott háborúban, a hatalmas sereg elfoglalta a kicsiny olajállam fővárosát is. Mivel ez nem csak egyszerűen az olajkutak birtokbavételét jelentette, hanem minden kulturális, politikai és morális norma felrúgását, az emberi jogok és egy ország szuverenitásának lábbal tiprását, az ENSZ azonnal felszólította Szadám Husejnt a távozásra. Mivel az iraki elnök a felhívásra fegyveres erőinek további csoportosításával felelt, és maga az ultimátum is lejárt, 1991. január 16-án (new yorki idő szerint) éjfélkor, a szövetséges légierő csapáscsoportjával másnap hajnalban megkezdődött az Öböl-háború. Eddig a tények, a Való Világ. A *Conflict* valahol a fentebb említett két időpont között játszódik. A brit SAS és az amerikai Delta Force egységei már a kezdetektől próbálták szabotálni az iraki csapat előrenyomulását. Egy rutinszerű hidrobombantásnál az egység tagjai egy kivétellel elesnek. Ez gondolom nem véletlen, hisz a *Hegylakótól* a valóságosíró mindenki fújja az alapvezést: csak egy maradhat. Az ő kiszabadításával hangolódhatunk rá az izgalmasnak ígérkező csapatpalapú lövöldére.

BEMUTATOK

Az igen csak kalandos múltira visszatekintők – kétségtelesen tapasztalt, számos sikerjátékot kreáló – fejlesztőcsapat, a Pivotal most sem okozott csalódást. Hadd fejtsen ki! Jim Bamba és Nick Cook fejlesztő mérnökök 1996-ban kiváltak a MicroProse UK-ből és Pumpkin Studios néven az Eidos számára kezdtek programozni. *Warzone 2100* (PS) című „epikus költeményük” 340,000 példányban kelt el világszerte. Hiába jöttek a



további sikere (*Dungeon Keeper 2*, *WarCraft konverzió*, *Star Trek - New Worlds*), az Eidos költségcsökkentés című alatt 2000-ben felbontotta a szerződést. A csalódott munkanélküliek maroknyi csapata ekkor létrehozta a Pivotal Games-t, és a Kaboom csoport tagjaként nemrégiben kötött hosszú távú megállapodást az SCI nevű óriáscéggel – többek között a *Conflict* további két epizódjára: *Desert Sabre* és *Missing Presumed Dead* címmel.

Kiadójukról, az SCI Entertainment Groupról annyit még feltétlenül megjegyeznék: megszerezték Richard Burns jóváhagyását a 2003-ban induló projektjükhöz. Hamarosan a pályákon megtépzott Colin McRae-nek (épp most szerződött a Citroenhez) a virtuális világban is komoly vetélytárs akad: jövőre jön a *Richard Burns Rally!*

BELEKEZDEK

Két dolgról mindenképpen nevezetes a *Conflict: Desert Storm*. Egyrészt szomorú aktualitása léssen nem is olyan sokára (mire ez a cikk a nyomdába kerül): mivel Szadi Huszi az atomhasogatót bombaszerűen űzi, és ennek ellenkezőjéről képtelen meggyőzni az ENSZ vizsgálóbizottságait, hamarosan újabb hadműveleti akció színtere lesz

az *Ezeregyéjszaka* tolvajának legendás városa. Másrésztől a TBS (team based shooter) genre -évekkel a R6 sorozat konzolos becsődölése után – ezzel a játékkal kísérlet meg újra teret hódítani a játékalapformok mostanra kiszélesedett (PS2, Xbox) választékán. A visszajelzésektől függően hamarosan olyan PC-s sikerek, mint a *Sum of All Fears*, a *R6: Raven Shield* vagy a *Ghost Recon „átkalibrálása”* is bekövetkezhet (**A GR már biztosan be is következik - Reiker**).

Apropó *Ghost Recon! A C:DS* ismertetéséhez némi tanulságos összehasonlítást is segítségül szeretnék hívni. Részrehajlás nélkül lehetetlen megítélni, melyik a legjobb képviselője a sztájnak. Ha csak szigorúan a Single Player küldetésekkel is játszható portékát böngészem, számomra a *Ghost Recon* és az *Operation Flashpoint* osztoznak az etalon titulussal járó babérok. Lássuk, ennek fényében van-e keresnivalója a *Conflict*nak!

BEAVATOK

Az már az Intro előre renderelt (a játék saját motorjával „hajtott”) képsoraiból kiderül, hogy a játék viszonylag gyors, egyszerű grafikával interpretálja a kalandokat. Ennek bonolyultságát a masinánk képességeire még a futtatás előtt felbukkanó indítófelülettel hangolhatjuk. A menü egyszerű, a játékmódokon illetve a hang-



hatásokon kívül szinte semmit nem állítható. Az egyjátékos küldetésre kettőintve először az egységünk egyenruháját és akcentusát kell kiválasztani (SAS / DF azaz brit / amerikai). Ettől eltekintve semmi különbség nincs, bármelyikkel indulunk is a csatába. Eztán ajánlatos végjátékszani a Training-et, hisz a pár gombra leegyszerűsített

kezelőfelülettel is meg kell ismerkedni.

Fontos eleme a küldetés-végrehajtásnak az összehangolt szakaszirányítás. Ehhez szintén nincs szükségünk sok billentyűre. A részletekbe nem mennék bele, mert az egész 5-10 perc alatt lesajátítható.

A fegyverek használata: alpból külső nézetben barangolunk, ekkor auto-aim üzemmódban van karakterünk. Néha zavaróan – és önhatalmúan – kapkodó a járásunk emiatt, mert szinte pillanatoként tűnnek fel ilyen-olyan célpontok. De így mindig időben figyelőnkbe ajánlja a program a felbukkanó iraki katonákat. Ekkor vagy lövőnk célzás nélkül, és hagyjuk, hogy az öncélzó rendszer elvegye a vesző „élet”, vagy a jobb egérgombbal átváltunk FPS nézetbe, és magunk járunk a dolog végére. A célkereszt barát / ellenség felismerő - vörös szín jelzi a zöld utat az ólom kieresztésére! Figyelem: FPS nézetben alig játszható a *Conflict*, mert ilyenkor mérsékelt zoomban látunk, és ettől a gyors pásztázás lehetetlen!

Egységünk 4 tagú, specialisták (lövész, robbantási szak, nyekkmester, nehézgéppuskás), az ő haláluk esetén kopaszok alkotják. Szerencsére nem könnyű elveszíteni akár csak egy embert is, hiszen a Medkit-ekkel a sebesült mellé állva segítséget is nyújthatunk. A gyógyító rendszer elméletileg halhatatlanná teszi egységünk minden tagját.

Akár tanktűz után is, ha időben érünk az agonizáló harcos mellé, újra harcképessé tehetjük! Sokszor kamikaze módjára magamat is felrobbantottam, csak hogy a páncélos megsemmisüljön, a végén mégis makkegészségesen tértem vissza a bázisra. A sikeres küldetések után RPG elemként pontokkal növelhetjük a különböző statisztikai kategóriákat (lásd *Ghost Recon*), illetve a *MoH:AA-ból* ismert kitüntetések üthetik mellünket.

BEINDULOK

Minden küldetés elején egy rövid mozi, illetve műholdas felvételek láthatunk a célpontokról. Sajnos taktikai térkép nincs (míg az *OPF*-ben rendkívül részletes, bokrokig nagyítható volt, a *GR*-ben már csak a főbb objektumok utcák kerültek térképre – de mindkét nagynevű elődben embereket lehetett vezényelni a térképre kattintva), csak egy elnagyolt kisfelbontású pacagyűjtemény, amin az objektívák és az egységünk villog.

A mozgásvariációk is az *OPF* / *GR*-ben megszokottak, az ugrás hiányzik a repertoárból. A képi világ elmarad a stílus mindkét impozáns képviselőjének minőségétől. Az emberek viszonylag nagy részletességgel lettek felruházva (az arcozat kivéve, mert azokon mimika, ajakmozgás beszéd közben nincs, és leginkább a kirkakatbábuk szintelen, felejthető vonásait hordta fel a programozók „ecsetje”), de a tájak alacsony poligonszáma és a növényzet, az épületek ritkás sematikusága csak a gépigénynek tesznek jót, a hangulatnak bizony nem. Ettől eltekintve az atmoszféra rendben van, madarak (lelőhetőek), kecskék, civil építmények és a találo hangeffektusok (a zenéről ugyanez nem mondható el) szélesítik az élményskálát. Sajnos a *GR*-ben megtapasztalt klausztrófiás szerkezet itt is jelen van. A szigorúan négyoldalú pályákat láthatatlan falak határolják. A járművek közül néhány vezethető, de ennél több jót nem tudok elmondani a mozgó eszközökről. Szintén *GR*-es minőség, nyolcszögletű kerek, kocka kiképzés – a részleteket kiöntötték a fürdővízzel együtt. Az *OPF* egyik nagy vívmánya éppen a realizmus volt, ami úgy látszik egy év elteltével már a képi világ esetében sem követelmény. A *Conflict*-ből pont az hiányzik, amitől az *OPF* / *GR* olyan izgalmas volt: a félelem a játékbeli haláltól. Küldetésenként két mentés engedélyezett – a *GR*-ben korlátlanul menthettünk, mégis sokkal nehezebb volt befejezni minden missziót (az *OPF* pedig e kettő kombinációja volt – 2 mentés, plusz rendkívül nehéz túlélés).

A részecskerendszer sok mindenért kárpótol: a rotorok kavarta por, löpőfüst, hulló vakolat, a hangulatos homokvihar, a rengeteg becsapódási kráter feledtetni tudja az alumunkált tankokat, helikoptereket és a semmivé foszló holttesteket.

A *Conflict* MI-je az egyedüli, ami bizony ráver az ösökre. Végre nem használhatatlan golyófogók az embereink! Ellenség tözsomszédságában sutognak, ha kell, visszavonulnak önként. Pontosan lönek, és gyógyítják sebeiket.

A másik értéknövelő tényező a multijátékos konfliktus keresés. Akár 8 játékos hat igen nagy pályán (LAN, Internet), 5 módban lehet terhes egymás számára.

DM, TeamDM, Assault / Defend – ezek nem igényelnek különösebb ismertetést, - Recovery – valamely eltűnt tárgy megtalálása és hazacipelése; aki viszi, nem lőhet, őt kell megvédeni, - VIP assassination – a kedvencem, amelyben egy játékos övni kell, a másik csapat pedig megpróbálja beépíteni a testét ólomlelőhelyekkel.

BEFEJEZÉK

A felsorolt negatívumok egyike sem akadályozott meg abban, hogy szinte megszakítás nélkül végjátésszam a *Desert Storm*-ot. Ha könyv lenne, azt mondanám: lehetetlen. A *C:DS* - nyugodtan kijelenthetem, - magasan vitte át a múlt hónapban bemutatott *Delta Force: Task Force Dagger* által igen mélyre helyezett léceit, és az értékteltem szerint az idei év legjobb militáris süiterei közé verekedte magát (**Aláírom. – Reiker**).

Ender Wiggjn

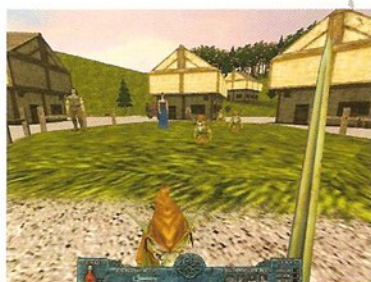


| | |
|---------------------------------------|---|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 9 |
| Élettartam: | 7 |
| Audio: | 8 |
| + akció-orientált, kitűnő multiplayer | |
| - könnyű, rövid, arcade-jellegű | |

8/10

ARTHUR'S QUEST

BATTLE FOR THE KINGDOM



Hogy jön össze a nemescéliből készült kard a hűvös fegyvercsövek elé biggyesztett cékerezettel? A minneapolis-i ValuSoft (a THQ egyik alosztálya) által piacra dobott *Arthur's Quest - Battle for the Kingdom*-ban talán megkapjuk a kérdésre a választ, noha ilyesféle próbálkozást már a 3D0 *Legends of Might and Magic*-jében, vagy akár Looking Glass-ék *Thief*-jeiben is tisztelhetünk. Témánk tárgya tehát középkori környezetbe ágyazott FPS, ahol az FPS mozaikszó általános érvényben vett - frame/second melletti - jelentését akár le is cserélhetnénk „first person sworder”-re. A lovagi kor társadalmának harciasabb tagjai ugyanis shotgun, rocket launcher, electro-magnetic pulse rifle, és hasonló nyálánkságok hiányában sokkal inkább a kardforgatás és az ijhasználat jeles mesterei voltak (a mézsőr

nagy mennyiségben való vedelése mellett); az *Arthur's Quest*-ben is hasonló fegyvereket tartalmaz a repertoár tehát - szám szerint négy(!) darabot. Ezek alpból a rövid kard és az íj (hogy shooter is legyen), a későbbiekben pedig buzogánnyal és Arthur hön szeretett pallosával, az Excaliburral is vagdalózzhatunk majd. Feladatunk nem túl bonyolult, a jól ismert „menj előre és szeleld az utadba akadó ellent” sémára hajaz. Ez már kezdetben sem tűnik izgalmas mőkának, az első pár perc elteltével úgy érzi az ember, hogy fél óra játék után le fog épülni agyilag a stuff monotonitása miatt. Ahogy haladunk előre, csak úgy özönlenek a ragyás orrú goblinfajzatok és az arachnoid lények felénk; mindezt totálisan egyenes, mintegy vektorális vonalban teszik, harcászati technikák és taktikák



Kiadó: ValuSoft
Fejlesztő: ValuSoft
Eredet: Egyesült Államok
Konfig: PII 450, 128MB RAM, 3D 12MB
Formátum: PC
Web: www.valusoft.com/products/arthur.html

ismeretének a legkisebb jelét sem mutatva. Életre keltésükhöz „természetesen” hihetetlenül kevés skint használtak, s persze a legtöbb ember is ugyanúgy néz ki, mint a két méterrel mellette álló. Ez már az első falu lakosságán is látszik, pedig akkoriban még nem nagyon tudott klónozni az emberiség. Külsőségek szempontjából semmi újdonságot nem tud felmutatni a program, jóval az átlag alatti látványvilággal dicsekedhet. Egyedül zenéileg fogott meg valamilyen szinten; ha más nem is, legalább a korhű lantmuzsika megpróbálja felvirágoztatni a változásokban szegényeskedő atmoszférát, ez azonban korántsem elég a sikerhez.

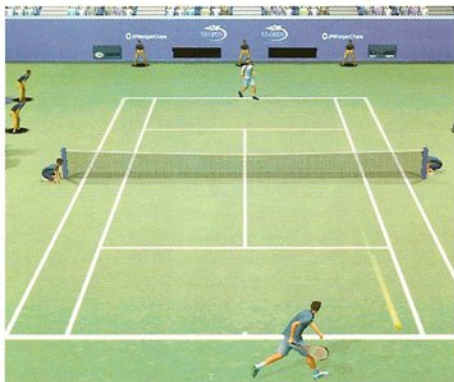
- furci -

értékelő

| | |
|-------------------------------------|---|
| Látvány: | 3 |
| Játszhatóság: | 3 |
| Élettartam: | 2 |
| Audio: | 5 |
| + a zenék nem rosszak | |
| - monoton, élvezetmentes játékmenet | |

3/10

US OPEN 2002



Vagy *Next Generation Tennis*, netán *Roland Garros 2002* - ki melyik tekén olvassa az 576-ot. Földtekén persze, nem a lengőn. Számos személyes élmény fűz ehhez a sportághoz, kezdve dicsélen gyermekkori próbálkozásaimat; két év küszködés után szüleimnek is be kellett látniuk, hogy egy bepipázott lajhr is ügyesebben mozdul a labdára, mint reménytelenül esetlen porontyok. Mostanság már csak a közvetítések alkalmával fog el valami bágyadt izgalom, nincs abban semmi rossz, ha Hingis és Kurnyikova nedves, kétgömbös pólókban sikkantgat.

Ilyen élményekre nem lehet számítani a játékgrogramban, ez csak egy viszonylag jól megkreált, igényes teniszprogram, mentes minden bődületesen nagy sarvashibától. A játékosok élethűen mozognak, köszönhetően a félezer beépített motion-captured mozgásszekvenciának. A labda jól pörög, a bírók sohasem csalnak, de míg a játékosok igényesen megformáltak, addig a tömeg már csak valami ezerszájú, háborzongatóan vígyorgó massa. A program elégséges kiegészítőt prezentál a gyors megújulás ellen; számos talajfajta, sokféle helyszín, egyéni és csapatjáték, rengetek rejtett extra, melyek csak a végjátékosok során nyithatók ki. A *US Open 2002* a könnyebb sportjátékok közé tartozik, ezért a fiatalabb korosztálynak is bátran ajánlható, ha esetleg pár percere beleuntak volna a *Resident Evil* gyömszölésébe. Akár normál fokozaton is kellemes sikereket érhetnek el

Kiadó: Strategy First / Wanadoo
Fejlesztő: Carapace
Eredet: Franciaország
Konfig: PII 400, 64MB RAM, 3D 8MB
Formátum: PlayStation 2, GBA, PC, PlayStation
Web: www.usopen-game.com

a magamfajta antitalentumok. Nehezebb fokozatokon viszont kibújik a kisördög, lassabban mozdulnak a lábak, megremeg az ütő. A legnagyobb, de még így sem veszélyes butaságok a páros meccek alatt fordultak elő, ha három gépi játékos küzdött ellenem. Igen mindhárom, mert párom néha önbíráskodva ütötte el labdáimat, máskor katatonias mozdulatlanságban várta a laszti második pattanását lábál előtt... fátylat rá. A megszállottak karrierista álmaikat is valóra válthatják egy tíz helyszínes versenysorozat keretében, mely során nem csak az összes valószínűleg létező főbb helyszínt lehet bejárni, de a legkülönbözőbb játékmódokban is be kell bizonyítani rátermettségünket. Tipp: nyögjünk nagyokat.

Balage

értékelő

| | |
|-----------------------------------|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 6 |
| Élettartam: | 6 |
| Audio: | 6 |
| + sikerélmény még nekem is | |
| - nincs a lányokon kétgömbös póló | |

6/10

NANCY DREW

SECRET OF THE SCARLET HAND

Kiadó: Simon & Schuster, Inc.

Fejlesztő: Her Interactive

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: P166, 64MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC

Web: www.herinteractive.com



lévén Miss Lelemény ezúttal a Maya kultúra mélységeibe veti bele magát, úton-útfélen szembesülvén a mitikus népcsoport történelmi hagyatékával. Tömegfogyasztásra termelt, véltőléleg temérdek epizódra tervezett szappanopera-adventure ez. A rá jellemző, alapvetően decens színvonal ismeretében azonban azt kell mondanom, hogy engem ilyen minőségében sem zavar.

by Matula

A Her Interactive intelligens interaktív szórakoztató szoftvert termel a lánynemű játékosoknak, korhatár nélkül – erőszakot és nemi sztereotípiákat szorgosan kerülve. – áll a hivatalos honlapon. Nem egy Peach Princess (lásd 68. / 69. oldalunkat) tehát, ami van annyira jó, mint rossz...

Nancy Drew detektívkiasszonyon sem idő, sem büneset nem foghat – ki. Így van ez már 1930 óta, mikor is az akkor 16 éves leány 180 oldalas puhafedelű keretein belül gnygylóli fel az év legrémisztőbb fiktív bünesétét. A siker azonnali, új bávány születik. S noha a korai – sőt későbbi – Nancy Drew publikációk irodalmi értékét remekül szignózza a történetek szerzőinek névtelensége, a detektívpalánta fitt, leleményes alakjának eladhatóságán még az időkben becsúszott ezredforduló sem rondíthat. Sőt: a 72 esztendő alatt 16 évesből 19 évesé cseperedett Nancy most a szórakoztató informatika mezején veti meg kecses lábait. Nem ez az első eset, nem ám. Nancy Drew 1: A Titkok Őlhetnek – Epikus Háromdét Detektív Kalandjáték az Egész Családnak! Nancy Drew 2: Légy kész a Veszélyre – Epikus Háromdét Detektív Kalandjáték az Egész Családnak!

Nancy Drew 3: Üzenet a Kísértházban – Epikus Háromdét és blablaba, egészen a most esedékes hatodik epizódig, mely keretein belül Nancy a Szkarlát Kéz misztériumának nyomába ered, s teszi ezt az egész család legnagyobb örömére. Most ez úgy tűnhet, hogy Amerika kedvenc detektívpalántáját negatív megvilágításba kívánom helyezni. A sommás igazság azonban az, hogy a napjainkban keltezett Nancy Drew kalandjátékokkal alapvetően minden rendben van. A kezelés / megvalósítás ódon idők ódon adventure klasszikusait – lásd KGB – idézi, grafika szintjén pedig. Nancy hozni képes a manapság meglehetősen ritkának számító, renderelt állóképeket kezelő kalandjátékok jobb pillanatait is. Nem tudom ugyanakkor, hogy az alábbi irányvonal mennyire jellemző a korábbi Nancy Drew epizódokra, de: a hatodik rész még történelmi ismereteink bővítésére is képes,

értékelő

| | |
|----------------------------------|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 6 |
| Élettartam: | 6 |
| Audio: | 6 |
| + becsületes kivitelezés | |
| - a dialógusleptetés fájl hiánya | |
| 6/10 | |

EYE OF THE KRAKEN

Kiadó: Absurdus

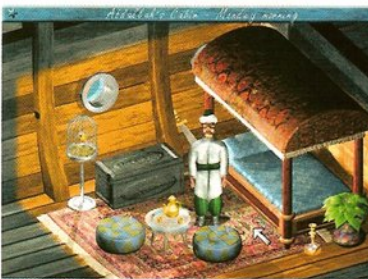
Fejlesztő: Absurdus

Eredet: Kanada

Konfig: PII 350, 64MB RAM

Formátum: PC

Web: kraken.absurdus.org



szinkronizált párbeszédre ne is számítsunk. Hogy is reklámozták anno a Mátixot? Valahogy úgy, hogy „ezt nem lehet elmesélni, ezt látni kell”. Nos, gondolom ebből már kiviláglik, hogy így van ez a jelen cikk alanyát képező „szuperprodukción” esetében is (Nem, EZT nem kell látni... – Reiker). Aki úgy érzi, hogy belekóstolna a kalandjátékok manapság oly hanyagolt világába, az kaparja el ezt, és kaparja elő bármelyik Lucasarts kalandjátékot (lehetőleg minél régebbit, azok voltak az igazi ászok!), vagy tegyen próbát a Gilbert Goodmate-tel, a méltán híres Longest Journey-vel, netán essen neki a Syberia-nak. De ezt mindenképp hanyagolja...

- furci -

értékelő

| | |
|----------------------|---|
| Látvány: | 1 |
| Játszhatóság: | 4 |
| Élettartam: | 2 |
| Audio: | 1 |
| + gyengén neveléses | |
| - nevelésesen gyenge | |
| 2/10 | |

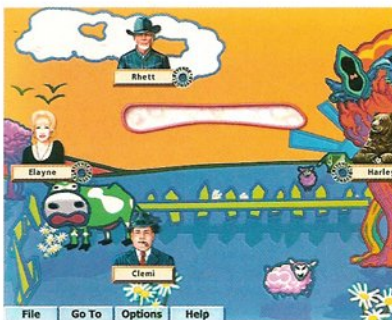
Póint and Click kalandjáték fanatikuskok figyelem! Olyan csémegét ajánlok nektek, amitől biztos, hogy megnit játszani támad kedvetek – mondjuk a régi Monkey Island játékokkal. A frissen alakult kanadai Absurdus kompánia a honlapon büszkén áradozik az Eye of the Kraken - idézem - „másfél év hardcore(!) fejlesztés”-éről. E másfél év elvesztegetett idő eredményeképpen egy olyan minőségű adventúra-játékot dobta piacra, amitől a stílus kedvelői / Imádói valószínűleg a falat fogják kaparni ijedükben. A bugyuta történet szerint egy Abdullah nevű fazon (igen, ez lenne a derék játékos-jelölt) a Glutormax nevű hajón utazgat a Hyade sziget felé. Egy hét áll rendelkezésére, hogy a többi utas közül kézre kerítsen egy elvetemült gazfickót, aki az Eye of the Kraken nevezetű tárgyat birtokolja. Ha a pernahajdernek netán sikerülne kihúznia a szigetet, megérkezve a Great Kraken-t keltené életre a „Krakenszemmel”,

hogy aztán az egész világ fölött uralkodhasson (A Kraken melesleg egy mitikus állat – valószínűleg planétánk legnagyobb gerinctelen élőlényéről, az Architeuthis-ről - óriáskalmarról, „óriáspolipról” szóltak a legendák – Reiker). Hmm... Nem túl meggyőző, de ennél. Figyelembe vehetjük, hogy a csapat nemrégiben alakult, és ez az első kiadott munkájuk, de egy kalandjáték grafikus engine-jét elviselhetőre megírni nem hiszem, hogy komplikált lenne. Erre föl kapunk egy majdnem csak DOS-os szintű grafikával jeleskedő anyagot (amit a '93-as Day of the Tentacle oda-vissza ver grafikallal), mindezt nyakon öntve egy adag '50-es évekbeli zenei betéttel. Ha már a zenénél tartunk, akkor jöjjenek az effektek - e téren a progj nagyjából kimerül az ajtónyitkorgás és ehhez hasonló hanghatások hallatásával;

HOYLE CARD GAMES



Gondolom, ti is tudjátok, hogy nap mint nap több millió számítógép előtt unatkozik egy ügykezelő vagy egy titkárnó, akik a főnök vizslatól tartva valamilyen kártyajátékkal mulatják az időt. Valószínű ebből a megfontolásból építették be a Microsoft fejlesztői a Windows rendszerekbe a jól ismert játékokat. Persze nyilvánvaló, hogy még a rántott csirkére is rá lehet unni, ha mindennap az a menü. Ez a megfontolás vezet rá a játékkiaadók, hogy időről időre kiadjanak valamilyen kártyajáték gyűjteményt. A Sierra is hasonló elgondolást követve adta ki a legújabb gyűjteményét, *Hoyle Card Games* néven. Nem kisebb klasszikusok találhatók benne, mint a jól ismert Rómi, Canasta és Póker játékok, a különféle memória játékok, a jó öreg Tarot és a Skat, vagy például a Bridge. Nem maradhattak ki persze az egyedül játszható, úgynevezett Solitaire játékok



sem, amiből éppen ötven különbözővel lehet az időt mulatni; összesen így hatvankilenc kártyajáték található a CD-n. A komolyabb kártyajátékok elkezdése előtt külön be lehet állítani az ellenfelek erősségét; azt, hogy hogyan nézzenek ki és melyek legyenek a győzelem feltételei - illetve azokat a szabályokat, melyekről az adott kártyajáték elkezdése előtt a játékosoknak meg kell egymással egyezni. Játék közben - a Solitaire játékok kivételével - az ellenfelek szövegelnek, grimaszokat vágnak, gratulálnak egymásnak egy jó ütés után; szóval kicsit olyan, mintha valóban ott ülnének az asztal körül. A kártyalapok természetesen valamennyi játékban animálva mozognak a rendelkezési helyükre, és harminc féle hátlap, valamint hatféle rajzolatú

Kiadó: Sierra Studios / Vivendi Universal

Fejlesztő: Sierra Studios

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: P133, 16 MB RAM

Formátum: PC, Mac, Handheld

Web: hoyle.sierra.com/cardgames.html

előlap közül lehet variálni a pakli kinézetét - de sajnos nem minden játékban, mert a nagy klasszikusoknál, mint például a Tarot, a lapok kinézete is hagyományokhoz kötött. Sok mindent el tudnék még mondani erről a gyűjteményről, de azt semmiképpen, hogy a játésmák túl könnyűek lennének. Azok, akik ismerik a különféle játékok szabályait, igazi kártyacsatákat éhetnek át, akik pedig nem, azoknak remekül segítségére siet a beépített sűgő, amiben részletesen le van írva minden játék szabályrendszere. Azt nem állítom, hogy ebből meg lehet tanulni mondjuk a Bridzset, de az egyszerűbb játékokban valóban tud segíteni.

Clemi

értékelő

| | |
|---------------|---|
| Látvány: | 5 |
| Játszhatóság: | 6 |
| Élettartam: | 6 |
| Audio: | 5 |

+ valóban nagy választék

- a legtöbb játék Európában ismeretlen

5/10

HOYLE BOARD GAMES



Valószínűleg nem vagyok egyedül a nézetnél, miszerint egy számítógépes játékról sokszor már az intrója alapján lehet véleményt alkotni. A bevezető animáció rendszerint tükrözi a termék kimunkáltságát, sűrűn annak jellemzőit. Ha egy táblajáték-kollekció 3D képpalával indít, melyben egy Indiana Jones szerű alak két hatalmas dobókocka elől menekül dominókából álló falak közé zárva, bábkun átugrálva úgy, hogy közben még a kalapja épségére is ügyel, akkor azt hiszem, joggal beszélhetünk a játékkedv hatásos fokozásáról. Hivatalos weboldala szerint a *Hoyle Board Games 2003* tizenhét izgalmas, gyönyörű grafikával, nagy kihívással és magával ragadó játékmennel megáldott programot garantál vásárlóinak. Talán meglepő, de ez a dicsérhető tizenhét izgalmas, gyönyörű grafikával, nagy kihívással és magával ragadó játékmennel megáldott programot garantál vásárlóinak. Talán meglepő, de ez a dicsérhető tizenhét izgalmas, gyönyörű grafikával, nagy kihívással és magával ragadó játékmennel megáldott programot garantál vásárlóinak. Talán meglepő, de ez a dicsérhető tizenhét izgalmas, gyönyörű grafikával, nagy kihívással és magával ragadó játékmennel megáldott programot garantál vásárlóinak.

a beépített (angol nyelvű) szabálykönyvek segítségével az összes játék könnyedén elsajátítható. Amint megvan a szilárd elhatározásunk, hogy hagyományosan táblás játékokkal monitoron kívánunk játszani, a program valóban hangulatossá válik. Első dolgunk egy jól sikerült arcszerkesztőben karakterünket megalkotni és partnert választani. Ellenfelünk lehet élő személy, vagy a játékban szereplők közül valamelyik. Utóbbiak mind szórakoztatón animáltak, kedvencem Roswell, a földönkívüli, aki csatolt biográfiaja szerint a hírhedt új-mexikói UFO-szerencsétlenség túlélóje. A kormány évekig rejtgette és gondnokként alkalmazta az 51-es térségben; mára azonban visszavonult, túlméretezett agyát pedig játékokkal tartja edzésben. A többi kilenc figurához hasonlóan neki is rendszeren felvágták a nyelvét, ennek egy-egy parti közben (általuk meghatározott gyakoriságú) gúnyos beszélőisaival nyomatékot. A

is, továbbá számos általam eddig ismeretlen játékkal, amiket helyhiánnyra hivatkozva most sajnos nem fogok bemutatni. Egyébként

hátterben jóleső muzsika szól, a korongok, kockák hangja pedig kelően valószerű. De mitől lesz egy alapvetően 2D-s táblajáték látvány szempontjából is megfelelő? Például azoktól a szépen csillogó, élethű korongoktól, amiket legszívesebben lekapszodnék a monitorról, hogy kézbe vehessem őket. A játék egy sorozat tagja, *Hoyle* névvel ugyanis (a szó angolul kártyaszabályok / társasjátékok kézikönyvét jelent) kapható még kártya- és szójáték csomag, kaszinó, fejtörő, gyerekeknek szánt logikai játékok gyűjteménye. A Sierra-nál legalább komolyan veszik az illesztést.

Stil.

értékelő

| | |
|---------------|---|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 7 |
| Audio: | 6 |

+ esztétikus, alacsony gépígyényű

- fix 640x480-as felbontás

7/10

CHESSMASTER 9000

Kiadó: Ubi Soft

Fejlesztő: Ubi Soft

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: PII 450, 64MB RAM

Formátum: PC, GBA

Web: chessmaster.ubi.com



Először ránézésre ez tényleg nem az a megjelenésében minimalista, a „The Thing” című Carpenter alapműben látott Chess Wizard fantáziánévű célszámítógép. Nem az a pusztá felhasználói felület (© by Reiker), amely MacReady bácsit olyannyira bevitte a csöbe, hogy még a matt bekapása előtti utolsó lépésénél is a biztos helyzeti előny jóleső tudatában játszott. Mindemellett valószínűleg tartom, hogy a Chessmaster sorozat legújabb, immáron 9000-es sorszámozott viselő tagja is képes lenne a bravúr végrehajtására, ha más nem Grandmaster fokozaton. Nem csak szép, de okos is.

Szerencsére én mindig is tisztában voltam azzal, hogy felületes sakk tudásom, amely a tábla, valamint az egyes bábukkal megtehető lépések ismeretében merül ki bizony csiszolásra szorul. Több vereség ellenére ezért nem öntöttem whisky számítógémem DVD meghajtójába, és nem is álltam fel előle

okuiásra adjuk a fejünket nem kizárólag a tanfolyam nyújtotta lehetőségekre támaszkodhatunk, hanem a klasszikus csaták adatbázisában is kutakodhatunk. Számátalan tanulságos, gigászi küzdelmet elevenít fel ez az adattár a világ minden tájáról, 1619-től egészen napjainkig. Aki úgy érzi, hogy nincs szüksége semmiféle oktatásra, az nyugodt szívvel kihívhatja a gépet, hiszen tudásszintjének megfelelően a kezdőtől a nagymesterig összesen 150 eltérő fokozatban lehet állítani a mesterséges intelligencia erősségét.

A megjelenítés a sorozat tagjaira jellemzően most is elsősorban – persze csak sakkhoz mérten, – a készletek sokszínűsége viszont könnyen megbosszulhatja magát: a valódi játékról könnyen áthelyeződhet a hangsúly a táblák és a bábuk között történő szinte abbahagyhatatlan váltogatásra. Nem ez viszont az egyetlen ok, ami miatt a hagyományos

kétdimenziós tábla használatát javasolom (bár megjegyzem ezek közt is lehet válogatni rendesen): egyrészt könnyebben áttekinthető az állás, másrészt pedig azt vettem észre, hogy az egymáshoz közel eső bábuk közül több alkalommal is nem azt sikerült megfognom, amelyekkel éppen lépni akartam volna.

A programot a sakk szépségeivel még csak ismerkedőknek kifejezetten ajánlom, de a már meglévő ismeretanyag további bővítésére is kiválóan alkalmas.

[D a e]

értékelő

| | |
|---------------|-----------------------------|
| Látvány: | 7 |
| Játszhatóság: | 6 |
| Élettartam: | 7 |
| Audio: | 5 |
| + | tanulmányi részleg |
| - | feleslegesen giccses táblák |
| 6/10 | |

DEEP FRITZ 7

Kiadó: Chessbase

Fejlesztő: Chessbase

Eredet: Németország

Konfig: P75, 32MB RAM

Formátum: PC

Web: www.chessbase.com



kiszereit. Szimultán akár nyolc CPU-t is sanyargathat (A Deep Blue 256 processzora másodpercenként 100 millió sakkpozíció analízisát tudta elvégezni); egy dual processzoros gépen máris nyolcvan-nyolcvanöt százalékkal sebesebben kalkulál, mint egyetlen proci sajtólása közben. Precízebb a pozicionális kiértékelése és bőségebb a végjáték-könyvtára. Jobban és hatékonyabban védekezik az emberek mesterséges intelligencia elleni stratégiáival szemben. Drágább, de még megfizethető. Puritán, de ez nem szempont. Nem találunk itt giccses bábukészleteket – 1 db. 2D nézet, 1 db. 3D nézet (természetesen mindennemű textúra nélkül), maroknyi háttérmotívum. Van azonban lehetőség opcionális hardware csatolására, motorcsérére (alapbeállításban Fritz), algoritmusok finomhangolására, játékra a neves playchess szerveren.

Dámában máris sikerült páratlan szoftvert kifejlesztetni, amit nem győz – nem GYÖZHET – le ember. A sakk sorsa hasonló – alapjaiban ez is „csupán” komplex matematika. A recenziókat felvezető írásban elkárhottatott technológia eszeveszett iramban fejlődik – az emberi agykapacitás ellenben csak a sci-fi írók buja fantáziájában lépi túl önön határait. Hamarosan itt a megverhetetlen sakksoftver – a fejlesztés mattot ad önmagának.

Addig is kapjuk keblünkre minden időnk legnemesebb táblajátékának jelenleg legjobb és legerősebb interpretációját – talán ez az utolsó alkalom, hogy van értelme.).

Reiker

értékelő

| | |
|---------------|---------|
| Látvány: | - |
| Játszhatóság: | 10 |
| Élettartam: | 10 |
| Audio: | - |
| + | sakk :) |
| - | matt :(|
| 9/10 | |

Sakkprogramok. Öt év telt el a történelmi pillanat óta, mikor az IBM Deep Blue fedőnévű szuperszámítógépe ronggyá verte Kasparov nagymestert – egy pillanattal úgy látszott, az emberi agy nem kelhet versenyre a kifejezetten sakkra tervezett gépekkel. Nemrég új korba léptünk – talán már a pusztá szoftver is elég...
A Deep Fritz 7 és a „sekély” (hahh!) Fritz változat közti alapvető különbség, hogy a Deep multi-processzor támogatással

A versenyfutás folytatódik. A fent tárgyalt Chessmaster 9000 nemrég megfutamtotta az Egyesült Államok Nagymesterét, Fritzünk pedig a múltban már diadalmaszkodott Kasparov és a Deep Blue fölött is. Jelenleg Vladimir Kramnik sakk világbajnokkal akasztja össze a bajszát Bahralban: az októberben zajló esemény előben is követhető, útbaigazítást a forgalmazó honlapja kínál. Egyelőre Kramnik van főlányban, de az emberi győzelem csupán halogatja az elkerülhetlent.

CRITICAL POINT

Kiadó: Peach Princess

Fejlesztő: Will Japan

Web: www.peachprincess.com

A közeli jövőben egy váratlan élelmiszer- és energiakrizis hatására kirobban a Harmadik Világháború. Milliók halnak meg, bolygónk népessége 15 százalékkal csökken. A harmincas évek második felében már viszonylagos nyugalom telepedett a földlakókra és a világűr első telepeseire is, amely nyugalmat négy különálló politikai blokk ingatag egysége tartotta fent. Mig az emberiség egésze a béke megszilárdításán fáradozott, a blokkok megpróbálták átvenni az egymás feletti hatalmat, ezáltal növelve önnön befolyásukat.

2037-ben járunk. A D02-es Szabad Szövetségi Holdbázis jelentéseiben súlyos technikai problémák szerepelnek. A katonai felső vezetés – egy ellenséges szabotázskiótól tartva – már csak a Speciális Felderítő Egységben látja a megoldást, élén Leiji Osumi kapitánnyal, a háborús veteránnal, aki mellesleg a Szabad Szövetségi Űrerők parancsnoka is. Feladatai közt szerepel kideríteni, hogy mi történt a bázison, ezenkívül megakadályozni egy esetleges külső támadást, és mindenre kiterjedően helyreállítani a bázis működőképességét.

Az eredetileg 1998-ban, angolul viszont csak most megjelent játék hihetetlenül eredeti és érdekfeszítő történetét az egyik legkeresettebb japán SF írónak, Kenichi Matsuzaki Űrnak köszönhetjük (Macross, eredeti Gundam szeria, stb.). Hiába azonban a nagy név, ez a fajta erősen scriptorientált stílus komolyan megfuküdte a gyomromat. Almomban sem gondoltam volna, hogy én, aki nyilvános fórumokon rendszeresen kiállok az eroszak és a testiség korlátozásmentes megjelenítése, a tabuk pontosan behatárolható körben történő elvetése mellett, nem fogok kiállni egy olyan játék partján, amely vizuális extrémítás szempontjából vitán felül a legerősebbek, és egyúttal számomra legkedvesebbek közé sorolható (Silent Hill sorozat).

Az ok rendkívül egyszerű: a történet olyannyira alá van rendelve a külsőségeknek, nevezetesen a pomojeleneteknek – igen, jól látjátok, nem a soft erotikának, hanem a kőkemény pornónak –, ami már erősen a játszhatóság rovására megy. A játék nem áll masból, mint vég nélküli egerkattintgatásból. Elvetve van csak egy-egy clágazás, ahol kiválaszthatjuk, hogy merre folytatjuk utunkat.

Az onceluságot mi sem mutatja jobban, minthogy a dialógusok áttekerésére külön gomb van, a kívánt „jelenet” mielőbbi megtekintésével elősegítendő. Még pár évvel ezelőtti mércével értékelve is gyenge alkotás ez, amin a fomenüben elhelyezett szexkeper sem segít.

[Dae]



KANGO SHICYAUZO I'M GONNA NURSE YOU

Kiadó: G-Collection

Fejlesztő: Trablance

Web: www.g-collections.com/index2.htm

Rá fogom beszélni Reikert, hogy az **576 KByte** Rózsaszín Oldalai a lap állandó szereplőjévé jele ki magát, mely oldalacskáknak természetesen én lennék a rovatvezetője. A fiatalság és a fantázia ellen szólna, ha ezeket a japán műremekeket elhallgatnánk a játékosok előtt. Felre az ortodox puritanizmust: lássuk be, hogy ezek a ponyvajátékok igenis szót (és sok-sok képet) érdelemnek egy olyan haladó szellemű, széles látókörű, művelt és magvas mondanivalóiról híres magazinban, mint a miénk. Nem csak mindig a fegyverrohogás, a belső szervek látványa, a kínzóan nehéz ügyességi vetélkedők, vagy az agyvizet felforraló logikai fejtvények szórakoztathatják az embert. A *Kango Shicyauzo* és társai ösztínt beszélnék a legbelső emberi érzelmeinkről, elutasítanak minden agressziót, viszont építik lelkünk belső harmóniáját. A számítógépes játékok nagyönyveben kevés, elszomorítóan kevés szerelemről szóló programról írunk. Vékonyka fejezet ez, mely hézagokkal terhes, pedig lenne mivel betapasztani a réseket, akár e recenzió tárgyával. A történet szerint Dr. Nakagawa frissen diplomázott, egyedülálló gyermekorvos, aki mindig is nagyon szerette, sőt rajongott a gyerekekért. Hiába kap jól fizető állást a St. Michael's Hospitalban valami, inkább valaki hiányzik az életéből. Segítsünk megtalálni neki, hisz annyi szép, fiatal, kedves és ártatlan lánnyal találkozik munkája során, de az igazi még várat magára. Nakagawát (tehát bennünket) óriási szerencsénkre egy rügyfakasztó tavaszi napon felkerik, hogy néhány hónapig helyettesítsen valakit a szomszédos egészségügyi főiskolán. Ha minden jól megy, doktorunk végre megtalálhatja igazi szerelmét, de vigyázz! – ármány, rosszindulat és feltékenység szegélyezi a beteljesüléshez vezető utat... Csak azt nem értem, miért kell a játék elején egy jól láthatóan zavart viselkedésű, kipi rult nővertanonc mellbimbóiról sebtapaszkodat tépkedni?

Balage

A képeket szerkesztőségünk cenzurázta, az eredeti játékokban természetesen explicit szexualitás vehető fókusz alá.

SNOW DROP

Kiadó: Peach Princess

Fejlesztő: Will Japan

Web: www.peachprincess.com

Öt napos sitabór egy rakás nő társaságában. Ilyen kegyetlen program vár Minoru Sasazuka-ra, az abszolút átlagot képviselő 19 éves japán fiúra, aki bár jó fizikumú, de romantikus természete miatt - mily meglepő - eredménytelen a lányoknál.

A játékosra pedig az a kegyetlenség vár, hogy Minoru-t irányítsa. Már ha irányításnak lehet nevezni azt, ha egy statikus háttérkép előtt, pár sornyi szöveg elolvasása után megnyomjuk az egér bal gombját, ezzel jelenítve meg a következő néhány mondatot, szököővenként egyszer pedig új kepet. A jobb gomb is használható, eltüntet a szövegepanelt, hogy az véletlenül se takarjon el semmi részletet az elvélve felbukkanó pucér csajokból. Nagy ritkán választani kell, melyik helyiségben akarunk éppen szerencsét próbálni. (Sipálya, vendégház alsó / felső szintje, konyha, társalgó, hálószobák stb.) Ezen kívül előfordult velem olyan is (egyszer), hogy döntésem kellett, bocsánatot kerjek-e az egyik csinibabától. Kyoka tól vagy sem. Fogalmam sincs, mivel bánt hattam meg; azt a fejezetet minden bizonnyal áttekertem. Van ugyanis egy gyorscsevelő gomb, segítségével egész temposan lehet haladni. Kevesbé unalmas az egész, ráadásul ilyen-olyan malackodásba is gyakrabban fut bele az ember. A gomb használatával ugyan parányi jelentőséget is elveszti a cselekmény, de azt mondom nem kár érte. Hasonlóan bugyuta erotikus történeteket bárki leszedhet ingyen a netről, ha gusztusa epp úgy kívánja.

Még nem említettem - a *Snow Drop*-nak meg határozott célja is van; össze kell gyűjteni minden lányról bizonyos mennyiségű képet. Ha a történetben mondjuk epp kilestük valamelyiket zuhanyzaskor, és ezt vizuálisan is alátámasztja a program, akkor az illusztráció egy galériába kerül, a megfelelő név melé. Nemelyik lánnyal többször találkozunk, míg mások ritkábban tarjak fel előttünk titkaikat. Erthető okból ilyen például Honami is, Minoru tizenkilenc éves húga, aki egybékent kinez vagy tizenkettőnek. Mégis sikerült mar olyan helyzetben rajtakapnom, amit most nem fogok részletezni, inkább mindenkinek a (piszkos) fantáziájára bízom. Ahelyett, hogy ajánlanam, szándékosan nem javasolom a *Snow Drop*-ot; csapnivaló mint játék, ráadásul hitvány morált képvisel. Szedem is le gyorsan.

Stil.



EARTH 2150

LOST SOULS

Kiadó: Oxygen Interactive / Zuxxez

Fejlesztő: Infinite-X / Reality Pump

Eredet: Lengyelország

Konfig: P300, 64MB RAM, 3D 2MB

Formátum: PC

Web: www.earth2150.com/its



Harmadik e játék, mely a huszonkettedik század derekán játszódik. A kiváló elismeréseket begyűjtő alapjáték és a jól sikerült kiegészítő – *Earth 2150: The Moon Project*, – után a Zuxxez tornacsoport újabb műsorszámként jelenti be a *Lost Souls*-t. Elvileg kiegészítő lemez lenne, de jócskán meghízott, két cédén terpeszkedik. Nemcsak mérete, de tartalma is megkérdőjelezi a „kiegészítő”, mint fogalom használatát. Közélebb járunk az igazsághoz, ha inkább valamiféle újrafeldolgozásként értelmezzük. Ez az újoncoknak nyerve lehet, hiszen érdemes megismerkedni az *Earth 2150* világával, de a régi játékosok meglehet, kevés újdonsággal fognak találkozni.

Már a történet elején rá kell bólintanunk arra, hogy komor világgéppel ajándékoz meg minket a Z-tornacsoport. Százötven év múlva a Földre annyi atombombát hajigáltak már az emberek, hogy tőtárgast állt (torna); összerogyva, mint kővér kislú gurult ismeretlen irányba kivörösödött fejfelé. Elég volt Golyóntól e csöppnyi rossz mozdulat, hogy halálát okozza; egyre szűkülő körökben rohan a Nap izzó kemencéje felé. A burkán rosszkaldó népek rögtön kibékültek, felpakolták egymást úrhajókra és elcipőzték más Golyóbisokra. De nem mindenki: a nagyon rosszakat, akik még a vész hallatán sem hagyták abba egymás bántását, egyszerűen hátrahagyták. Ezekkel a maradék népekkel fogunk mi tovább rosszkaldolni. Jó mi? Három nagyobbacska, véresszájú társaság maradt itthon, persze nem önszántukból. A bolygót csak úgy tudnák ők is elhagyni, ha összegfognak és együttesen teremtik meg a gazdasági-technológiai hátteret egy újabb exodushoz. Kibékülni persze eszük ágában sincs, inkább az utolsó emberig lebaltazzák egymást, ez aztán a kivagyóság. Eurázsiai Dinasztia, Hold Korporáció, Egyesült Civilizációk Államok, ők lennének tehát. Az előző részekkel ellentétben a kampány története csavaros és összefonódik több helyen, végig kell cammogni az összes pályán a végkéjfellet megismeréséhez – sok alternatíva ugyebár nincs. A küldetések hasonlítanak a korábbiakhoz. Például bányássz bizonyos mennyiségű nyersanyagot,

védelmized a bázist kakaskukorékolásig, ilyesmik. Van néhány furcsa ellentmondás a történetben. Az alapjáték során száználcvan nap áll rendelkezésre, mielőtt a bolygó leve felforrna volna. A pályák teljesítésére fordított időt a játékos osztotta be. A *Lost Souls* ezen események után(!) játszódik; gondolhatnánk, mindenki ötvenmillió faktoros gépszírral a testén járkal, ha nem akar megsülni... ezzel ellentétben a játékban egyáltalán nincs időlimit. Magukon a pályákon látható az elkerülhetetlen végzet realizálódása; jéghegy és hóvíhar az elején, az utolsó missziókban már csak forró sziklák és sivatagok. Néhány jól kitalált és használható ötlet teszi emlékeztetessé az *Earth 2150* játékokat. Az egyik az egyéni összeállítású egységek használata. Kerekék vagy láncfalpak, lángszóró vagy lézérágyú, sebesség vagy ólomtömbök pajzs gyanánt, majd kinek-kinek ízlése szerint sorminták a legutóbbi divat alapján. Nemcsak a különöskéget válogathatjuk meg, lelket is plántálunk harci járműveinkbe meghatározva jellemét és kulturális műveltségét. A főbázis ténylegesen egy harcra való mögötti intézmény - itt lehet kiválasztani tetszés szerint a missziókat, melyek megnyerése után a tapasztalatot szerzett és működőképes egységeket vissza lehet vonni, átírányítani újabb helyszínekre. Szintén érdekes lehetőség, hogy a pályáktól függetlenül a játékosnak kell irányítania a technikai fejlesztéseket az ilyen-olyan irányba szerteágazó tech-fastruktúrában kóborolva, még mielőtt ténylegesen szüksége lenne egy-egy újabb fegyverre, netán pajzsrendszerre. Ez a szisztéma különösen mókás eredményekre vezet multiplayer játékokban; hisz van, aki halálágyút akar rögtön, a másik mezonbunkert, netán mindkettő ugyanazt... A játék MI-je egészen jó; nem a legokosabb, de messze nem frigid. Az útkereső algoritmusokon sem lehet felháborodni, szépen lavírozgatnak

gépeink a lövések elől, próbálják lehetőségeikhez képest a legtávolabbról belőni az enemit. A játék nem kapott új grafikát, hiszen ami még ma is jó, bevált, nem kell megpiszkálni. Látványos és nagyon könnyen kezelhető, amellett hogy teljes 3D-ben mutogatja bájjait. Ez igaz továbbá a hangokra és minden más járulékos hozzátartozóra. Az *Earth 2150: Lost Souls* nem eredeti játék, akik ismerik a korábbiakat nem biztos, hogy hanyatt esnek tőle, de az újoncok ne hagyják ki: kellően elborult hangulatú világ, jó hosszú játékmenet, agresszív csaták, csöppnyi szerelem... mi kell még? Talán egy vadiúj program a tornacsoporttól: jövőre. Várjuk.

Balage

értékelő

| | |
|---------------|--------------------|
| Látvány: | 6 |
| Játszhatóság: | 7 |
| Élettartam: | 6 |
| Audio: | 6 |
| + | optimista világkép |
| - | tavaly már megvolt |

6/10

EMPIRE EARTH

THE ART OF CONQUEST

Kiadó: Sierra Studios / Vivendi Universal

Fejlesztő: Stainless Steel Studios

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: PII 350, 64MB RAM, 3D 4MB

Formátum: PC

Web: empireearth.sierra.com/expansion

Talán túlzás volt ezt kiegészítésnek nevezni, ugyanis manapság már egyáltalán nem ciki (sőt, lassan már evidens) egy játékhoz patcheket kiadni. Aki rákattant az *EE* hangulatára és korlátlan-ságára, de voltak problémái a játék különböző paramétereivel, az ne hagyja ki az „Art of Conquest” nevet viselő update-et sem; talán pont a hozzá hasonlóknak jelent gyógyírt. Lényegében nem sokat változtattak az eredeti játékon, inkább csak szépen első értéktől az utolsóig átirított az adatokat, mintegy kijavítva az eredetileg elkövetett hibákat.

Persze vannak teljesen új dolgok is, pl. a „space age”, mint a legkésőbbi korszak. Nem mintha eredetileg nem lett volna elég belőlük, de úgy látszik jól esett még egy lapáttal dobni a tüzre. Az új korszakban is zavarba ejtő az építhető egységek száma; szerény véleményem szerint erre már csak a hardcore, súlyos RTS túladagolásban szenvedő arcok fognak vállalkozni, jómagam ugyanis sírva léptem ki az első percben, és kezdtem el egy nyugis középkori lazulást.

Szintén meg kell említenünk a két új civilizációt és a három új hadjáratot, amelyek segítenek tökéletesen elszakadni a szürke hétköznapok bántó valóságától és gondoskodnak róla, hogy aki még életében nem riadt fel éjjel verejtékben úszva, az bepótolja ezt a nem túl kellemes, de mindenképpen elgondolkodtató élményt. Az igazságához persze hozzátartozik, hogy az *EE* pont ettől az, ami; tehát jelen esetben ezt nyugodtan értékeljük pozitívként. Ami már tényleg hasznosnak és ötletesnek tűnik (persze ez is csak ennél a játéknál, máshol ez alap...), az a civilizációkra szabott különleges és egyedi képességek listája. Ezáltal ugyanis tényleg van értelme válogatni a nemzetek között, nem csak a színek és az épületek sprite-jai különböznek. Persze már előre látom a magukat egyébként profi RTS játékosoknak tartók bizonyos csoportját, akik



savanyú arckifejezéssel lépnek ki a játékból, mondván: „most minek kellett ezt is így agyonbonyolítani?”. Hát bizony, ahol már feltétel a sütnivaló, ott hullik a férgese; a tömeg csak addig lóg fűrtökben egy terméken, amíg gyomor nélkül is emészthető. Bár távol álljon tőlem a szándék, hogy már születés előtt eltemessem a szóban forgó szoftvert, sajnos a „történelem” eddigi eseményei előrevetítnek bizonyos sötét dolgokat...

Két új hős is szerepet kapott a folytatásban, név szerint Hu Kwan Do, a harcos (és minden bizonnyal Te Kwan Do unokája), és Khan Sun Do, a stratégia. Valami rosszindulatú kisördög épp most súgta

a fülembbe, hogy szerinte Hu Kwan Do számíthat nagyobb sikerre, ismervé a mai RTS újoncok dicső táborát, én pedig nem szállok vitába egy ilyen földöntúli lényvel :).

A két új civilizáció egyébként Japán és Korea, de valamilyen végzetes mulasztás következtében a készítőik kihagyták a „hihetetlenül unalmas és középszerű focivébé rendezése” nevezetű különleges (és csak közösen használható) képességet (Nem volt azzal semmi gond.

Ahogy a mai RTS játékosokkal sincs. Azzal, hogy bal lábbal kelt az úr, sokkal inkább. – Relker). Az szá-

momra megoldhatatlan rejtély, hogy Korea miért lett úr-nagyhatalom, de tény, hogy a képességeik alapján ez a helyzet.

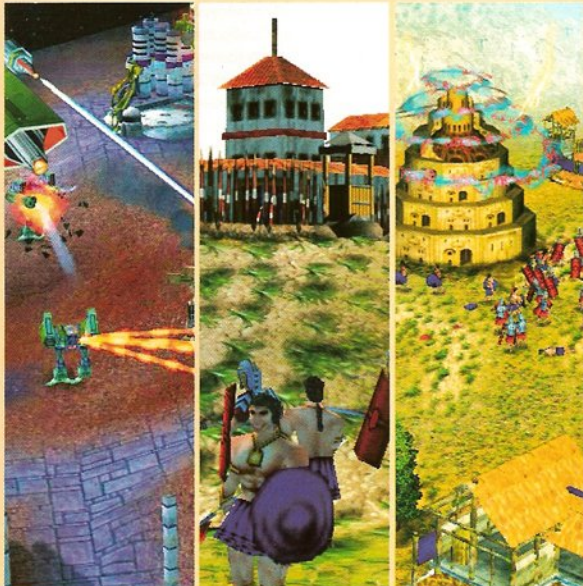
Igazán nagy gondban vagyok, ugyanis valami véleményfélélt kéne a végére írnom, de valahogy olyan szinten hidegen hagyott az összes újítás és tulajdonképpen maga a játék is, hogy legszívesebben csak egy protokoll-mosolyt eresztenék meg az érdeklődő arcok felé, és annyit mondanék: „Hát csak próbáljátok ki bátran!”. Lehet, hogy ezt is fogom tenni. Szóval amint már mondtam, azok semmiképpen ne hagyják ki, akik szerint az *EE* minden idők legjobb RTS játéka, ugyanis az új verzió (oké, első mondatom törölve, nem patch, hanem igazi kiegészítő!) egyértelműen csak a játékra aggatható pozitív jelzők listáját gazdagítja. Akiknek viszont az eredeti mű nem okozott semmiféle kielégülést, az ettől se várjon többet; persze ha nagyon unatkozik, felrakhatja - legalább az a tíz perc is eltelik valamilyen, amíg kipróbálja és unisztallálja. Aki pedig látott már igazi csatát a *Shogun* vagy a *Medieval: Total War* virtuális harcmezéjén, az messzire kerüljön el minden mást, így hatalmas csalódástól kíméli meg magát.

-FREAK-

értékelő

| | |
|---------------|-------------------------|
| Látvány: | 5 |
| Játszhatóság: | 4 |
| Élettartam: | 5 |
| Audio: | 3 |
| + | mindenből sok van |
| - | hiányzott ez valakinek? |

4/10



TOM CLANCY'S GHOST RECON ISLAND THUNDER

Kiadó: Ubi Soft

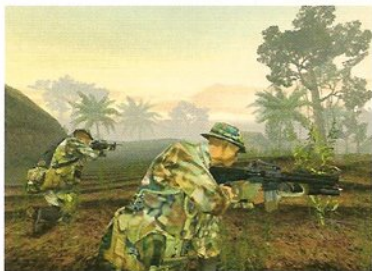
Fejlesztő: Red Storm Entertainment

Eredet: Egyesült Államok

Konfig: PII 450, 128MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC

Web: www.ghostrecon.com/islandthunder.php



Az alapgame tavaly belelővődözte magát a szívnünkbe; meg is érdemelte az Év Játéka címet, sok kicsi kommandós nagy öröme. A színvonal és az elvárások kötöttek tehát, kulmunkát nem lehet az asztalra bűvészkedni, majd kislíúsan motyogni - hogy hát kérem ez itt, amit tudunk, - mint a gítegytelj tagjai Rácz tanár úr előtt. A kiegészítő hatása nem vetekszik az eredeti program okozta eufóriával, de különösebb panaszra sincs ok. A kiegészítőről pont azt kapjuk, amire ki lett találva; az *Island Thunder* egy kis időre visszaszívja a függőket megérdemelt helyükre, nehéz elszakadni, ha nincs más vonzó a láthatáron, de legalább zsebkendőnyi. Rövidke a játék, ez tény - bármely oldalról vizsgáljuk, éppen csak egérfaroknyi; de a belbecs kárpótol a magas színvonalon kidolgozott pályákkal, a meglepően jól sikerült újításokkal, szóval a fanatikuskoknak esélyük sincs a csalódásra.

A Viharos Sziget fedőnevű akció keretében Kuba szigetére vakációznak a minden lében kanál fenegyerek. A távoli jövőben járunk, amikor is tragikus hírtelenséggel egy átdáridózt éjszaka után Fidel Castro száztizenöt éves korában jobb létre szenderül. Katonáink elsősorban a lakosság érdekében - mármint elkeseredésükben nehogy kárt tegyenek önmagukban netán embertársaikban, - jelennek meg a szigeten; köteve hiszem, hogy bármelyikük is otthon hagyta volna útlevelét. Castro politikai krátert hagyott maga mögött, sokan csúsznak is bele megállíthatatlanul, egyesek csak megszokásból, mások bukfenecze, hogy minél előbb. A bukfeneczőket sokan nem szeretik, főleg az USA-ban; ezért kipróbált pszichológusok és testneveléstanárok katonáknak álcázva próbálják meg új tornagyakorlatok elsajátítására rábeszélni a törekvőket, első körben a lassítás nem is olyan túl nehéz gyakorlatára. Ha ez mégsem molyne, a profi tesitanárok megtanítják a hátrafelé, az úgynevezett pixisből kifelé bukfeneczés trükkös technikáját a rendetlen-

kedőknek; sőt rá is segítenek, hogy tigrisbukfenc legyen belőle a nagyobb hatékonyság érdekében. Ha minden jól megy, a tanító bácsi legnagyobb megelégedésére csak a nebulók legjobbjai érnek célba és sorakoznak fel névsorolvasásra. Ugye mindenki értette, miről van szó - ha nem, akkor Irak még nincs szőnyegbombázás alatt...

Elég a politikából, következék röviden, mi van a kiegészítőben. Nyolc új single pálya, öt multi, egy tucat új műszer, közöttük gránátvető is, két új többjátékos mód, extravagáns kubai gépjárművek az elmúlt hatvan év természetéből válogatva, de még egy némi helikopterezés is. A nyolc küldetés során kiderül, hogy a bukfenecsek zsebe tele van lővéval, ex-szovjet fegyverekkel, angol nyelvű káromkodásokkal, kétes hírnevű kapcsolatok telefonszámaival. A történet nem a legfontosabb egy ilyen játékban, de ebben a kiegészítőben jutott idő egy szórakoztatón izgalmas akciónovellára. A novella sajátossága ugye a csattanó a végén, ami az *Island Thunder*ben csattan is, méghozzá sorozatban, nincs is benne hiba. A pályák nem különösen nehezek, az elitévelődés veszélye nem áll fenn, komolyabb problémát csak a szétszavazott fejű helyi fegyveres elemek jelenthetnek, akinek hiába csipi a szemét a füst, már az első pályán is jobban lőnek, mint az USA harcra tenyésztett katonái. A pályák változatosak, sokszí-

nűek, élvezetesek. Últetvényesen kezdünk, de lesz egy kis csetepaté elhagyott repülőtéren, városok szűk utcáin, kubai menyecskek barna combjain. Látványosak az időjárás viszonyok - egyik pillanatra ragyogóan tiszta égbolt, másikkban már el is azótt a lópor, de azért a téli cuccokra nem lesz szükség.

Egymagunkban, a gép támogatásával gyorsan végigszaladhatunk a pályákon, nem jelenthet ez többet karcsú öt óránál; de egyes jelenetek olyan élvezetesek, hogy kötelező kipróbálni haverok támogatásával, például a „szavazókörtet védelmezése” epizód biztos sok kellemes percet szerezhet. Az új többjátékos módok a béke és szeretet felkiáltással ostromhelyzetbe csöppentik az amerikai katonákat, kiknek utolsó löszerig, netán szívdoobbanásig kell védelmezniük egy frekvenciált helyszínt az értelmetlen mennyiségben özönlő ellenséges szivarragóktól - a győzelem kétes értékű, hiszen az a legjobb védekező csapat, mely a legtöbbször húzza... Az írás eleji bohóckodást mellőzve: a program ízig-veig megérdemli az átlagon felüli jelzöt, szórakoztató, pergő és látványos akciófilmet játszhatunk magunknak; állítom jobb, mint sok manapság játszott mozifilm.

Balage

értékelő

Látvány: 7

Játszhatóság: 7

Élettartam: 7

Audio: 7

+ Castro az örök szivarmezőkön

- nem sodornak szivart nekem a lányok

7/10

HALCYON SUN

Kiadó: Brightstar / Pure Entertainment

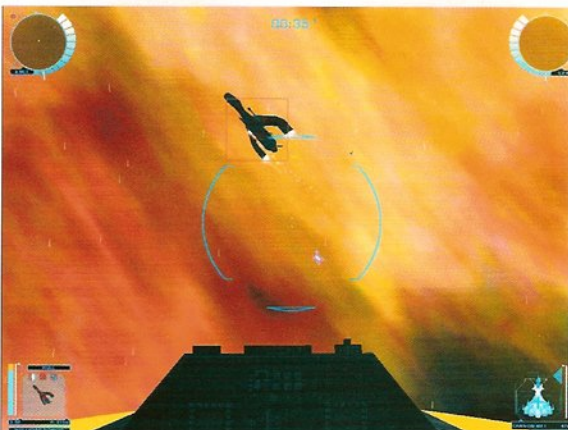
Fejlesztő: Kuju Entertainment

Eredet: Egyesült Királyság

Konfig: P200, 32MB RAM, 3D 2MB

Formátum: PC

Web: www.brightstargames.com



A nyár közepén már visszhangzottak az internet játékokkal foglalkozó oldalai a fejröppent hírtől, miszerint a Glass Ghost egy olyan űrharc játékot fejleszt, ami teljesen ingyenes lesz, és tizenkét részben lesz letölthető a freeloader.com oldalról. Nos a nyár vége elérkezett és a beígért játék első adagja, pontosabban az első két epizód, íme itt van. Az űrharc játék főszereplője - nevezetesen aki a joystick karját fogja, - egy harci raj parancsnoka. aki Dru Avery névre hallgat, és a Carolan Navy „csapat” színeiben harcol, hogy megvédjék az Endiann szövetség érdekeit a Nodella-k ellen. Az általa irányított raj egy tekintélyes méretű flotta része, amely hatalmas űrközeteket vív a Nodella hasonlóan méretes flottájával, és a harcok közben különféle osztályú és méretű űrhajók csapnak össze, nem kis kavardást okozva a szektorban. A fejlesztők ígérete szerint a teljes játékban összesen három óra beszélgetés lesz, amelyek során a játékosok interaktívan irányíthatják a küldetéseket. Gondolom, ez elég zavarosan hangzik nektek is, és bevallom én sem igazán tudom elképzelni, hogy mindezt hogyan fogják megvalósítani; főleg azután, hogy az első két részt már végigjátszottam. De a sok bla-bla helyett inkább megosztom veletek, milyen is lett valójában a *Halcyon Sun* - leg-alábbis az első két epizód.

A hír igaznak látszik! Mármost a három órás beszélgetés a tizenkét epizódban. Nem mondom sokat, ha azt mondom, hogy az első két epizód hét küldetése alatt több volt a beszélgetés, mint maga a konkrét játékidő. Na de milyen beszélgetés?

Teljesen úgy éreztem magam, mintha egy filmet néztem volna. Kezdődött mindjárt egy monológgal, némi visszaemlékezéssel fűszerezve; aztán egy rövid akciójelenet, amiben a hajók legénysége többet szövegelt egymással, mint lővöldöztek. Aztán folytatódott mindez az öltözöben, majd az eligazító teremben, aztán a bárban; szóval jöttek-mentek a szereplők, beszélgettek, évődtek a nőkkel, viccelődtek, én meg csak vártam-vártam, hogy mikor kell végre valamit csinálnom. A türelmem végül is meghozta a gyümölcsöt, úgyhogy megkaptam rögtön az első feladatot. Mindössze egy ellenséges hajót kellett kilőnöm, igaz csupán másfél percet kaptam rá, de nem mondanám, hogy padlót fogtam volna a nehézségtől. Küldetés sikeres; következtek megint a beszélgetések. Volt már dolgom néhány játékkal, de ennyit ölbe tett kézzel még nem ültem a monitor előtt játék közben, az biztos. A következő feladat már kicsit nehezebb volt - itt már a rajommal együtt kellett harcba szállni, és az ellenség is meglehetősen erőszakosnak bizonyult, de hát egy-ségben az erő, úgyhogy hamarosan megint csak a mozizás lett a részem. És így ment ez mind a hét küldetés alatt. Rövid akció, rengeteg duma. Az akciók alatt a parancsnoki hajó székében ülök. A hajó irányítása nem valami ördögös feladat, csak egy jó minőségű joystick kell hozzá, na meg mind a tíz ujjad, ugyanis billentyű van dögivel, amit nyomkodni kell csata közben. A „szélvédőn” kinézve az ellenséges hajók pirossal, a barátiakkal, az egy helyben álló objektumok szürke szaggatott vonalú keretben jelennek meg. Mellettük sárga számmal

a távolságuk és az éppen aktuális cél folyamatos vonallal keretelve. Harc közben nincs semmilyen alakzat, így az első néhány lövés leadása után a mezőny szétszóródik, és a tér minden irányából lövések, robbanások zaja halatszik. Természetesen neked is lesz a hátd mögött mindig egy ellenség, úgyhogy nem kimondottan ajánlatos egy célt túl sokáig üldözni, mert hamarosan azt észlelheted, hogy valaki szétölte a hajódat hátulról. Igaz, a fedélzeti komputer vérszesen vijjog minden találattkor, de hogy honnan jönnek

a lövések, azt már nem is olyan egyszerű kideríteni abban a kavalkádban. Persze velem is előfordult, hogy néhányszor ületem durrantottak - itt vettem észre az „interaktivitást”, amit a fejlesztők ígértek. Miután háromszor egymás után kilőtték a hajómat, a program megkérdezte, hogy ugyan nem akarok-e már továbblépni, a feladat végrehajtása nélkül. Az ígert választva a parancsnokságom alatt álló raj vettség nélkül, tökéletesen befejezi a kítűzött feladatot, és folytatódhat a történet (A sikerélmény tehát garantált!). - Reiker).

A játék megjelenéséről egész órákat zengtek az előzetesekben, de valahogy nekem mégsem támadt kedvem a látványról áradozni. Megvan minden rajzolva, a szereplők szája mozog, az űrhajóknak hajó formája van, a fény felé nézve „igéző” lencse effektust (lens flare) láthatunk, és egy hajó felrobbanásakor az valóban robbanásnak látszik, ráadásul a darabjai szanaszét repülnek az űrben. Ennyi is nem több. Szóval láttam már ennél nagyságrendekkel szebb képeket is. De végül is ez egy ingyenes program, úgyhogy tessék nem reklamálni! Nem estem hasra ennek a nagy hírverésnek örvendező játéknak az első két részétől, de majd kiderül mit hoz a jövő; mivel örvendeztetni meg a játékosokat a továbbiakban a kiadó. Ja és még annyit ide a végére, hogy szöröstül, bőrostül (vagyis párbeszéddekkel együtt) másfél óra alatt végigjátszottam mind a hét küldetést.

Cleml

Budget játékok

DARK REIGN 2

Kiadó: Activision

Fejlesztő: Pandemic Studios

Megjelenés: 2000.

2506-ot írunk: a Föld szikár pusztaság, a szennyezettség és a túlnépesedés terhe mellett kétségessé válik, hogy a bolygó ki tudja szolgálni az emberi lét igényeit - hangzik a *Dark Reign 2* nyújtotta apokaliptikus jövőkép. A DR2 megjelenése két táborra osztotta a stratégiákat. Voltak, akik egyszerű, ötletlen *Command & Conquer* klónnak titulálták, míg a másik tábor képviselői *StarCraft*-os magasságokba istenítették játszhatósága, és lag-mentes, pergő multiplayer rendszere miatt. Sok folytatás-játékhoz hasonlóan a *Dark Reign 2* is lecserélte a '97-ben napvilágot látott előd 2D-s engine-ét 3D-sre. A motor hasonló a szintén Pandemic Studios által megálmodott *Battlezone II*-t fűtővel; kétségtelenül az egyik legszébb RTS-sé tette a programot két évvel ezelőtt - mai szemmel sem tűnik elavultnak.

Két fél áll szemben egymással, az egyik a társadalom elitjét képező, hatalmas dóm-városokban élő JDA (Jovian Detention Authority), szabadfordításban talán Jupiteri Visszatartó Hatóság (**Büntetésvégrehajtó, nem Visszatartó. – Reiker**). Igen, visszatartó - a szervezet ugyanis a „söpredéket”, a 'Sprawler'-ek társaságát szeretné minden erejével likvidálni a Föld színéről. Ők a toxikus légkör és a meggyengült ózonpajzs miatti erős Nap-sugárzás sújtotta népség; mellesleg ők vannak többségben.

A felek csatározásának 10-10 küldetésen keresztül válhatunk aktív részeseivé. A küzdelem nap-pali és éjszakai napszakokban folyik, változatos helyszíneken, városok mellett hegyes-völgyes, vagy sivatagos csatamezőkön is megvívhatunk

ellenfelünkkel - földön, vízben, levegőben. (Mondjuk az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a légi egységek többnyire haszontalanok, inkább csak azért kerültek a játékba, hogy ilyen is legyen.) A szokásos kampány-küldetések mellett Instant Action módban is billentyűzetet, jobban mondván egeret ragadhatunk. Ez voltaképpen ugyanaz, mint a Westwood stratégiákból jól ismert 'skirmish'; gépi ellenfel(ek)et és megfelelő pályát választva csatázhatunk. A multiplayer-t Interneten WON szerverekhez csatlakozva tudjuk kihasználni, ugyanígy egy LAN-party estéit is feldobhatjuk a többjátékos móddal - gépi játékost persze itt is adhatunk a listára, hogy még több pusztítanivalónk legyen a féltucatnyi multiplayer játékmod alatt. A gép irányította ellenfeleknél még azt is beállíthatjuk, hogy agresszív, vagy inkább védekező szellemben használja az AI-t. Valóban tagadhatatlanul jól ismerték a C&C játékokat a Pandemic-es srácok; az építgetés, a nyersanyag-kitermelés, és az egységek előállítása is hasonló metódusok alapján zajlik, mint a fentebb említett cím alá tartozó gamékban. Így a játékmenet is Westwood-osan dinamikus; ha éppen nem építéssel töltjük az időt, az ellen gondoskodik arról, hogy ne unjuk magunkat halálra. A kamera szabadon forgatható, s előny, ha scroll-os egerünk van; a zoomolás így nagyon kényelmes, ezen kívül látványos is, madártávlatlól közvetlen közelségig ferközhetünk egységeinkben - túlzás nélkül third person shootert idéző távolságokba(!). A *Dark Reign 2* kiemelkedő RTS - ha nem is történet, vagy harcrendszeri egységiségek miatt, kivétel és szempontjából mindenképpen letaszította vetélytársait. Aki szereti a gyors, pergő játékmenettel felvértezett real-time stratégiákat, és még nincs meg neki a *Dark Reign* második része, az garantáltan nem fog vele rossz vásárt csinálni.

STRONGHOLD

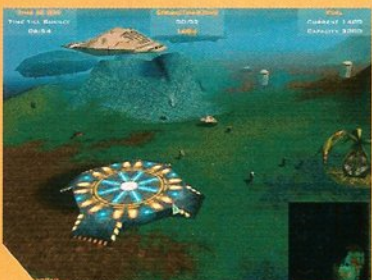
Kiadó: Take-Two Interactive

Fejlesztő: FireFly Studios

Megjelenés: 2001.

A '99 augusztusában létrejött FireFly Studios céget olyan nevek alapították, akik részt vettek a *Caesar*, valamint a *Lords of the Realm* sorozatok fejlesztésében - gondolok itt elsősorban Simon Bradbury-re vagy Eric Ouellette-re. Bő háromnegyed éve jelent meg a csapat első nagy címe, a *Stronghold*, ami igazi csemegének számított a középkori stratégiák piacán.

A prógi főmenüjében a játékmódok két nagyobb csoportra vannak felosztva; az első ilyen csoport a „Combat based games” nevet viseli - itt tehát a harcra, főképp városromra kiélezett küldetéseket találjuk. A program szívet-lelkét képező városstromot aktív és passzív oldalról is átélhetjük; ha mi indítunk támadást, különféle ostromgépek, és közelharci / íjász katonák bevetésével gyalulhatjuk földig opponensünk várkastélyát, ha pedig a dolog defenzív oldalát szeretnénk megismerni, forró olajjal, szurokkal, és egyéb kellemes elhárító eszközökkel kedveskedhetünk az ellenünk vétezőknek. A másik nagy csoport az „Economic based games” címszavakkal illetett menüelem alatti játékmódokat öleli fel. Ezek a gazdasági szimulációra épülő missziók, a kereskedelmet és saját vár(os)unk életét kell irányítanunk az itt található küldetésekből. Mind a combat based, mind az economic based szekció tartalmaz Campaign formulájú küldetésorozatot is. Ugyancsak az economic részleg alatt találjuk a Free Build opciót. A Free Buildben - mint ahogy a neve is mutatja - saját szájúnk szerint építhetjük a kastélyunkat, csak úgy saját szórakoztatásunkra, mindenféle különösebb végcél nélkül. Ezekén kívül természetesen multiplayer csatározásokkal is műlathatjuk az időt.



Az építés logikusan, láncszerűen épül fel. Vegyünk egy példát. Létrehozunk egy búzamezőt, bevetjük, learatjuk. Építünk egy malmot, a molnár megragad egy zsák learatott búzát, és liszté őrli. Ezek után beruházunk egy pékségre - a pék a lisztből kenyeret süt, ami az élelmiszerboltba kerül. Ha van piacunk, a kenyér feleslegét arany ellenében akár értékesíthetjük is, amit persze újabb - fa mellett a nemesfémeket is igénylő - épületek felhúzásába fektethetünk be, hogy még fejlettebb uradalmat építsünk ki magunknak. A gazdálkodás tehát ésszerű, átgondolt. A *Stronghold*-ban meghatározó jellegű az is, hogy miként bánunk városunk népével. Lehetünk nyájas, jámbor uralkodók; ekkor virággyásokkal, szobrokkal kell teleraknunk városunk környékét, az adókat persze minimumon tartva, lehetőleg dupla adag kaját biztosítva népünknek; de választhatjuk a keménykezü, rettegett lord szerepét is. Hozzá inkább az akasztófa, a máglya, esetleg a nyújtópád illik; mindkét oldalnak megvannak a maga előnyei. Grafikailag a legtöbb középkori RTS-ben alkalmazott, jól bevált izometrikus nézetet használja. Az emberek animációja szép, folyékony. Az épületekben folyik a munka; végignézhethetjük, ahogy munkásaink fejjel a teheneket, sűtik a kenyeret, vagy éppen a leszedett almát szállítják a raktárba. Az épületeket kijelölve még kisebb, loopolt animációkat is láthatunk, ami szintén dob az összehatáson. Zenékből természetesen a korhoz passzoló témákat kapjuk; hol nyugodtak, hol mozgalmasak a teatrális dalok. A hangok többnyire jók, a kilőtt nyílveszők, a kidőló fák képe mind-mind megfelelő hanghatással párosult. Az újrakladott játékok közül már csak azért is kitűnik a *Stronghold*, mert elég friss játék, ráadásul a jobbik fajtából. A 2000 Ft-os árkategóriát bőven megéri; ha vonz az általa nyújtott világ, nem fogsz benne csalatkozni.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

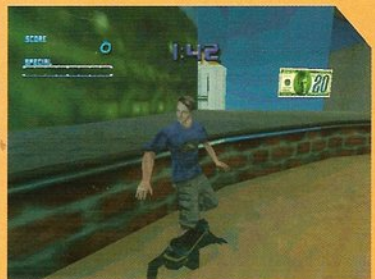
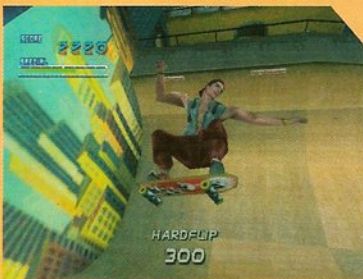
Kiadó: Activision
Fejlesztő: Neversoft
Megjelenés: 2000.

Az elmúlt évek alatt igen nagy kultusza lett a nyekerekül lécen való ugrabugrának; olyanira, hogy még az öltözködési divat is sikerült „megfertőznie”. Valószínűleg ez a láz motíválhatta a Neversoft programozóit is, mikor megalkották a *THPS* mára már három (lassan négy) részesre duzzadt szériáját. Alanyául pedig Amerika talán leghíresebb deszkázóját választották. Tony Hawk, mint a sport egyik úttörője rengeteg speciális mozdulat kiötésével dicsekedhet, ő „találta fel” a stalefishet, a madonnát, a 720-at, és még egy halom alapmozdulatot. A befolyásos sportember ma már deszkázáshoz alkalmas cipőket is tervez, munkája megtekinthető a www.hawkshoes.com URL alatt. Ámde térjünk végre a lényegre, tartsunk megemlékezést az első rész sikerességének betudhatóan megjelent 2. epizodról.

Ma is egész nyugodtan állíthatjuk, hogy korának legjobb, legkedveltebb gördeszka-simjéről van szó (gondoljunk csak az *MTV Skateboarding*-szerű, több-kevesebb sikerrel járt „konkurenszere”), még GameBoy Advance-re is megjelent. A Birdhouse szponzorálta Hawk úrri, és 12 másik alaplól szelektálható profi deszkás mellett akár kreálhatunk is egy nekünk szimpatikus külsővel megáldott csodabogarat; ha ezzel megvagyunk, következik a skill (?) pontok elosztása. Ezzel emberünk tulajdonságait turbózzhatjuk fel annak érdekében, hogy stabilabban érjen földet, gyorsabb legyen, stb. Ez bizony pénzbe kerül, s ha további upgrade-eket szeretnénk eszközölni, „össze kell ugrálnunk” a fejlesztésre való. Úgyességünket nem kevés játékmódban tehetjük próbára. A Career Mode-ban értelemszerűen a

saját karrierünket kell egyengetnünk - minden egyes pályán teljesítenünk kell bizonyos számú feladatot, így a kapott pénz függvényében újabb pályákon ugránozhatunk. A Free Skate menüpont egyfajta 'Practice'-nek fogható fel; itt szabadon gyakorolhatjuk a speckókat, a karakter helyett saját tehetségünket fejlesztve. A Single Session alatt egy kétperces időlimit melletti pontszerzést kell érteni. A főmenüben találkozhatunk még egy sokat sejtető menüelemmel, amit Park Editor-nak hívnak. Talált, süllyedt, a *Tony Hawk 2* még pályaszerkesztőt is tartalmaz, ahol remekművünk elkészültével el is menthetjük, ki is próbálhatjuk azt nyomban. Ugyanakkor helyt kapott még egy Multiplayer opció is; ezt választva 3 játékmódban mérhetjük össze tudásunkat legjobb haverunkkal, netán lealázásra váró esküdt ellenségünkkel szemben. Még ma sem mondanám rondának a játékokat, a CD-n fellelhető soundtrack pedig külön említésre méltó. Stílusból a témához illő zenéket találunk, rock, nu-metal, rap, netán ezek elegyéből keletkezett zene-művekre tessék számítani. Olyan együttesek, mint a politikai-rockot játszó Rage Against the Machine, az ősrégi Anthrax, valamint a Bad Religion közreműködésével készült el a válogatás. A hangokkal sincs baj; a kerekék ugyanolyan hanghatás kíséretével csapódnak a földhöz, akárcsak a valóságban, a deszka-élen csúsztatásnak is hasonlóan életszerű, a korláton való slide-olásnak pedig fémes hangja van. A pályaeeditor, a multiplayer lehetőség, a visszajátzás funkció és egy rakat hasonlóan kellemetes dolog miatt mondhatjuk azt, hogy a *Tony Hawk 2*-ben minden benne van, ami egy jó deszkaszimulátorhoz kellhet. Minden magára valamint is adó playernek beszerzendő darab; jól fog mutatni egy kötelezően birtoklandó *Destruction Derby 2* mellett...

- furci -



576 Csomagküldő Szolgálat

1389.PF.:132 Tel.:369-26-86

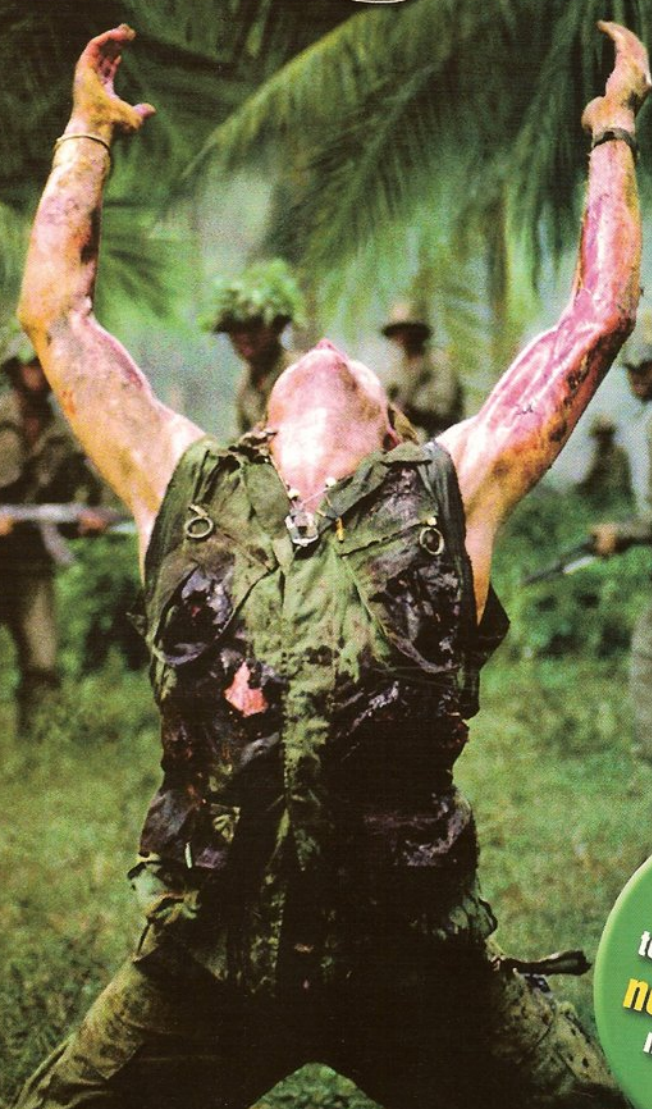
| | |
|---|---------|
| Age of Empires | 3999.- |
| Age of Empires Gold Edition | 7999.- |
| Age of Empires II. Gold Edition | 12999.- |
| Age of Empires: Collector's Edition | 17999.- |
| Age of Empires: The Age of Kings | 11999.- |
| Age of Empires: The Conquerors | 7999.- |
| Age of Mythology | Hívj! |
| Aiken's Artifacts | 10999.- |
| Airport Tycoon II. | Hívj! |
| Aladdin: Nasira Bosszúja | 9999.- |
| Aliens vs. Predator 2. | 9999.- |
| Aquarium | 2999.- |
| Black and White: Creature Isle | 6999.- |
| Buzz Lightyear | 4999.- |
| Civilization III: Play the World | Hívj! |
| Combat Flight Simulator 3. | Hívj! |
| Commandos 2. | 10999.- |
| Cossacks | 7999.- |
| Daikatana | 1999.- |
| Desperados | 5499.- |
| Diablo | 2999.- |
| Dino Crisis 2 | Hívj! |
| Dungeon Keeper Gold | 2999.- |
| Emperor: Battle for Dune | 12999.- |
| Empire Earth | 9999.- |
| Europa Universalis | 6999.- |
| EverQuest: Planes of Power | Hívj! |
| F1 Manager Classic | 3999.- |
| Fellowship of the Ring | Hívj! |
| Flight Simulator 2002 PRO! | 22999.- |
| Flight Simulator 2002 Standard | 16999.- |
| Goofy Skateboarding | 7999.- |
| Ground Control + Mission | 2999.- |
| Gunman Chronicles | 2999.- |
| Half-Life | 2999.- |
| Harry Potter és a Bölcsek Köve | 12999.- |
| Heroes of Might and Magic IV. | 10999.- |
| Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm Expansion | Hívj! |
| Imperium Galactica II. | 1999.- |
| Industry Giant | 4999.- |
| Jagged Alliance 2.5 | 1999.- |
| Lego - Chess | 2999.- |
| Lego - Creator: Knight's Kingdom | 3999.- |
| Lego - Land | 3999.- |
| Lego Creator - Harry Potter | 11999.- |
| Loch Ness | 10999.- |
| Madden NFL 2003 | Hívj! |
| Medal of Honor - Allied Assault | 12999.- |
| Midtown Madness 2. | 7999.- |
| Might and Magic IX. | 10999.- |
| Monsters, Inc. - Scare Island | 7999.- |
| Need for Speed III. | 2999.- |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2 | Hívj! |
| NHL 2003 | Hívj! |
| No One Lives Forever 2 | Hívj! |
| Panzer Elite / Special Edition | 5999.- |
| Pharaoh | 2999.- |
| Project I.G.I. | 3999.- |
| Red Alert | 3999.- |
| Red Alert 2. | 10999.- |
| Red Alert 2. - Yuri's Revenge | 6999.- |
| Settlers IV. | 3333.- |
| Shogun: Total War | 3999.- |
| Silent Hunter II. | 9999.- |
| Sims | 9999.- |
| Sims: Hot Date | 6999.- |

| | |
|-----------------------------------|---------|
| Sims: Livin' it up | 6999.- |
| Sims: On Holiday | 6999.- |
| Sims: Deluxe Edition | Hívj! |
| Sims: Unleashed | Hívj! |
| Star Wars - Starfighter | 11999.- |
| Stuart Little | 7999.- |
| Sudden Strike | 5999.- |
| Sudden Strike II | 9999.- |
| SWAT 3. | 2999.- |
| The Thing | Hívj! |
| Total Club Manager 2003 | Hívj! |
| Toy Story 2. | 4999.- |
| Train Simulator | 12999.- |
| Ultimate Quake Pack | 12999.- |
| Virtua Tennis | 9999.- |
| WarCraft II. | 2999.- |
| WarCraft III. | Hívj! |
| World War 3. - Black Gold | 10999.- |
| Zeus | 2999.- |
| Zeus Gold Pack + Poseidon Mission | 8999.- |



Az árak 25%-os ÁFA-t tartalmaznak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

PLATOON



Az Imperium
Galactica I-II.
alkotóinak legújabb,
teljesen magyar nyelvű,
november 20-án
megjelenő játéka.

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)

Ajánlott: Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya



Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:
1139 Budapest, Rőppentyű u. 53.
www.digitalreality.hu



Dino Crisis 2

Teljes végigjátszás

Dylan: Múlt hónapban ott hagytuk abba a történetet, hogy Regina faképnél hagyott minket, mi pedig Dylan-nel útnak indultunk, hogy megkeressük a robbanás időben elveszett túlélőit. Helyszüke miatt főleg a puzzle megoldásokra és a haladásra fogok koncentrálni, a hemzsego dinók leszedését nem részletezem; testi épségünk érdekében egyébként is tizedelnünk kell őket nonstop, ráadásul csak az utánuk járó pontokból vehetünk lőszert, pajzsot és továbbhaladáshoz kulcsfontosságú fegyvereket. Ugyanígy a tárgygyűjtésre sem térek ki mindenhol, a felvehető cuccok általában jól látszanak, de van sok rejtett is logikusabb helyeken - asztalokon, hullák zsebeiben; itt az első képernyőn is kapunk medipack-et, ha kifosztjuk a holttestet.

Az ajtó kinyitása után jó ideig nem lesz elágazás (a konténer mögötti ajtót sem tudjuk még használni), haladjunk lineárisan, irtsuk a dinókat, szedjük fel a medikit-eket, majd pár képernyő és némi létramászás után elérkezünk az első lényegesebb helyszínre, a víztörvény területére. Itt felvehetjük az első lemezt, dino file-t - ezeket nem kötelező gyűjtögetni, de hasznos infókat olvashatunk rajtuk a különféle ősgyíkok gyenge pontjairól, így tippeket adnak a hatékonyabb harchoz. Emellett itt láthatjuk az első terminált is, ahol állást menthetünk és levásárolhatjuk a pontjainkat. Ezekre sem térek ki a jövőben, mentsünk amilyen gyakran tudunk.

Csak a torony túloldalán található ajtón át mehetünk tovább; ismét pár lineáris pálya következik, ahol harcolhatunk és gyűjtögethetünk, célunk a Military Facility épületkomplexum (a térképen is láthatjuk a helyét, amit egyébként érdemes nézegetni), ami előtt már elég nagy Velociraptor csapattal kell megküzdönnünk. Az épület területén sem lélegezhetünk fel, ugyanis az intróbió ismerős, félig szétlőtt fejű T-Rex támad ránk - mivel megölni nem tudjuk, meneküljünk előle a létrák segítségével. Mielőtt beszaladnánk az épületbe, furcsa sisakos emberek is ránk lönek egy futurisztikus diszkoszvető fegyverrel, ez azonban csak animáció, nem kell harcolnunk ellenük.

Az épületet járjuk be, gyűjtögessünk és olvassgassuk a feljegyzéseket. A legfontosabb tárgy az orvosi szobában felvehető kulcs lesz, ezzel menjünk ki az épületből, és a szomszédos ajtón át szaladjunk be a raktárba. A hátsó szobában használjuk a konzolnál a kulcsot; ekkor kapunk egy belépőkártyát, és ezzel egy időben csapdába is esünk, ránk záródik az ajtó. Dylan rádióan segítséget kér Reginától, így innen már a lányt irányítjuk.

Regina: A térképen láthatjuk, hogy az új kilindulási pontról hogyan juthatunk el Dylan-

hez; egyébként, amikor a komp elérhető számunkra, mint most, ott is menthetünk. Amíg Dylan az indákkal benőtt ajtókat tudja nyitni a machetejével, Regina a sokkolójával a kapcsolós ajtókon tud átjutni - ezt most alkalmazhatjuk is a kezdőpozícióval szemben levő ajtón. Egy ideig lineárisan haladhatunk, pusztíthatjuk a dinókat és gyűjtögethetünk, majd az elágazásnál forduljunk balra, a Research Facility irányába, ami előtt összefutunk egy Allosaurus-szal (megölhetjük, de el is menekülhetünk előle).

Az épületen belül célozzuk meg az egyetlen általunk nyitható ajtót; itt olvashatunk a mérgező növényekről, és arról, hogy lángszórával léphetünk fel ellenük, tehát az itteni terminálnál feltétlenül vegyünk ilyen fegyvert. Miután az ajtón kilépünk, egy kis közbjáték perog le, melyben a sisakosok Reginát is megtámadják, egyikük - egy tinédzserlány - majdnem lezuhan a mélybe; Regina megmenti, majd miután az nem hajlandó a kommunikációra, megbilincselve otthagyja. Ezután menjünk vissza a dzsungelbe, az előző elágazáshoz, és az ajtón át folytassuk utunkat. A már ismert víztörvény az új lineáris, dinók sem jönnek, a lángszórával a növényeket kell pórkölnünk kellő távolságból.

A víztörvénytől a Military Facility-hez az út már ismert; ott menjünk Dylan után a raktárba, és vegyük fel az általa kicsúsztatott kártyát. Irány a főépület, azon belül pedig a sokkolóval működő ajtón nyissunk be, ahol cseréljük ki a nálunk levő kulcsot a két szűnőre, ezzel pedig már végre kiszabadíthatjuk Dylan-t.

Dylan: A visszautat megspórolta nekünk a játék, a kompban ismét Dylan-t irányíthatjuk; figyeljük meg, hogy a foglyul ejtett lány mennyire hasonlít rá. Sajnos valaki tönkretette a kompot, aksit kell bele szerezni. Egyértelmű, hogy most a Research Facility-be kell visszamennünk, és az indás ajtón át kell folytatnunk utunkat. Most egy harmadik úton kell haladnunk, amit egy dinó tesz szabaddá - ez egyenesen vezet egy már ismert útra, ahonnan már könnyen eljutunk a célállomásunkhoz a víztörvény és a növényes területen át. Azonban még ezen a bekötőúton lesz egy kis dologunk: a vízesésnél nyomjunk entert, majd ott is, ahol eltűnik a falevel a sziklák alatt, így egy kulcskártya kerül a birtokunkba.

A Research Facility-ben az indás ajtó mögött haladjunk tovább a kártyával, majd a több szobából álló területet térképezzük fel a machete segítségével, és gyűjtögessünk. Az összes szellőzőablakot zárjuk be, kivéve azt, amelyik a központi teremben a csapdák mellett van; a nyitható csapdát pedig nyissuk ki. Ezután a folyosóról próbáljuk meg kinyitni a kártyás ajtót - ekkor egy veszélytelen Compsognathus ellopja a kártyánkat.

Be kell terelnünk a szellőzőn át a központi terembe, ott pedig a csapdába, hogy visszaszerezzük a tulajdonunkat. Ha ez megtörtént, mehetünk tovább a laborba, ahol végre magunkhoz vehetjük az aksit. Sajnos most a program nem spórolja meg a visszautat, verekedjük vissza magunkat a kompig.

Hőseink sikeresen beindítják a hajót (a lány meg elszókött közben), következő állomásnak válasszuk a Third Energy Facility kikötőjét. Út közben egy célkeresztes arcade játékkal üthetjük el az időt, majd ismét Regina irányítását kapjuk meg.

Regina: Menjünk végig az épületbe vezetett lineáris úton, az ajtónál használjuk a vízesésnél talált kártyát, és út közben gyűjtögessünk is (a hajót egyelőre ignoráljuk). A kontrolszobában sok információt szerezhetünk be a kulcs mellett, a balkonra is menjünk ki, ahol a hullától vegyük el az ID kártyát, neki már úgysem kell. A kulccsal húzzunk vissza az imént látott hajóhoz, aminek a szerszámoládájában egy számkódot (1452) találunk. A kód és az ID kártya használatával végre lemehetünk a mélybe a kontrolszobában található lift segítségével.

A lift-teremben használjuk a terminált, ahol egy klasszikus vakond-csapkodós játékot kell játszsanunk lámpákkal - amelyik vörösre vált, azt kell megkínálnunk a sokkolóval nagyon gyorsan. Hamarosan mindegyik kék lesz, ami jelzi, hogy teljesítettük ezt a feladatot is. Ezután vegyük fel a búvárruhát a túldolgal, majd a létra alján indítsuk el a liftet. A víz alatt nagyon szivós őskrokodilokkal kell harcolnunk, készüljünk fel rájuk; továbbá tudunk ugrálni is, alapban a B gombbal.

Haladjunk körbe, lefelé, és gyűjtögessünk, majd menjünk be a kis ajtón, és a terminálnál vegyük meg a mélytengeri gránátvetőt. Az itteni másik terminált még nem tudjuk használni, de jegyezzük meg. Haladjunk tovább ugrálva a lineáris úton, amit egy óriási teremben nem érkezzünk. Ennek a túlsó sarkában, a kijárat mellett ugorjunk fel a ládára, onnan még magasabbra, majd menjünk körbe a platformokon a szakadékokat átugrálva addig, amíg Regina meg nem jegyzi, hogy meg van repedezve egy tartóoszlop. (Erre egyébként egy lemez is utalt korábban.) Nosza, adjunk az oszlopnak a gránátvetővel, és irány a következő terem (aminek a földszintjén már jártunk). Itt a kapcsolót érdemes használni; amennyiben leesnének, a lift segítségével gyorsabban visszajuthatunk a magasba. Induljunk el a hídon, ugorjunk át a csöveket, majd a terminálnál essünk le oldalt a kicsit alacsonyabb részre, és a hullától vegyük el a csatlakozót. Ezután nyugodtan essünk le, és menjünk vissza egészen addig a terminálig, amit korábban nem tudtunk használni - most a csatlakozóval már tudjuk.



Ismét irány vissza a nagy terembe, folytassuk az utunkat a hátsó ajtón át, liftezzünk, és pár lépés után megtaláljuk egy hulla mellett azt, amiért jöttünk: az Edward City belépőkártyát. Liftezzünk tovább és az ajtó mögött, a reaktornál győzzük le a gránátvetővel a hatalmas Nessie szörnyet. Ezután egy gyűjtőgetős platformjátékot fogunk itt játszani, a terem másik végébe kell eljutnunk felfelé ugrálva a platformokon. Ez nem bonyolult, de a víz fizikája és a rossz kameranézetek ellenünk játszanak, a térkép persze segít minket kicsit. Ha elérjük a panelt, bejutunk vele a liftbe, ami végre felvisz minket a száraz felszínre.

Dylan: Hőseink ismét találkoznak, az indián David is bejelentkezik rádión, hogy talált túlélőket, erre Regina elviharzik Edward City irányába, mi pedig ismét Dylan irányítását kapjuk meg - induljunk el Regina után. A következő helyszínről menjünk be a raktárba, és vegyünk a terminálnál Chainmine-t, erre szükségünk lesz, ezután haladjunk tovább. Az út teljesen lineáris (egyszer Reginnal is összefutunk), egy idő után egy sziklánál kötünk ki, amit a Chainmine-nal tudunk elrobbantani az útból.

Egy barlangba jutunk, ahol nem működik a térkép - de nem kell megjelni, az egész nagyon egyszerű, eltévedni nem lehet. Simán átmehetünk rajta, de néhány helyen szikla-robbantással le is vághatjuk az utat (vagy további extrákat gyűjthetünk). Ha kijutottunk a barlangból, egy bázison találjuk magunkat.

Dylan / Regina: Itt egy érdekes aljáték következik; először Reginnal irányítjuk, Dylan fedez minket. Egy téren kell átjutnunk, és közben az újratermelődő dinókat és a konténereket is el kell takarítanunk az utunkból - ezt úgy tehetjük meg, hogy ahol a jelzőfégyvert elsütjük, oda mér csapást Dylan a nagy fegyverrel. Ha Regina átért, ő foglalja el a lövegfállást, és Dylan-nel kell átmennünk ugyanott, és ez a két kör megismétlődik a következő zónában is.

Pár lépés után beérünk a városba, a sarkon pedig egy hatalmas Triceratops fordul be, üldözbe is vesz minket. Hőseink automatikusan beugranak egy terepjáróba; Regina vezet, mi pedig Dylan-nel a hátsó lövélálsból ismét egy célkeresztes lövöldözős játékban próbálhatjuk ki ügyességünket. Ha sikerült mind a két dühöngő óriást likvidálnunk, egy hosszabb, nagyon húzós mozi következik, melynek végén ismét egyedül maradunk Dylan-ként Edward City-ben.

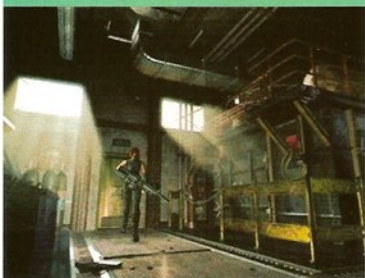
Dylan: Menjünk be a boltba gyűjtögetni, a kulcsot mindenképp vegyük fel, amivel



tovább haladhatunk a térről a másik irányba, egészen addig, amíg ismét össze nem futunk a jó öreg T-Rex-szel. Dylan ekkor beugrik egy gazdátlan tankba, és ismét egy új arcade játékban nyomulhatunk, melyben természetesen az a lényeg, hogy az úton végighaladjunk, közben túléljük a dinó támadásait és eltakarítsuk az útból a konténereket. A T-Rex-et természetesen most sem tudjuk megölni, csak rövid időre vonhatjuk ki a forgalomból. Ha ezt is túléljük, végre felvehetjük a játék eleje óta keresett gázmaszkot, majd egy mozi jön, melyben Dylan-t majdnem megölik a sisakosok, de a korábban megismert lány megmenti, és hátrahagyja Dylan halott hűgának a nyakláncát.

Regina: Hőseink ezek után visszamennek a kompra, ahol ismét Regina irányítását kapjuk meg. Kormányozzuk a kompot vissza a dzsungelbe, és a már ismert úton menjünk oda, ahol a mérgező növények voltak. Egy ponton nem kanyarodhattunk le korábban a Missile Silo felé a gázmaszk nélkül, most azonban már mehetünk arra is. A leágazástól az épületig lineáris az út, és bent is csak egyfelé mehetünk. Elérkezünk egy számítógéphez: használjuk a jobb oldalát, hogy megkapjuk a Third Energy lemezt, majd induljunk vissza. Ekkor megjelenik a T-Rex, és befut egy még nagyobb Gigantosaurus is, ami miután elfogyasztotta dinótársát, tombolásba kezd, és ezzel beindítja a rakéta 10 perces visszaszámlálóját.

Trükkös főnökharc jön a rakéta mellett. A korláton található üzemanyagcsapokat kell bekapcsolnunk, majd amikor ömlik a lé a Gigantosaurus-ra, be kell gyűjtanunk a sokkolóval - így készül a dinópörkölt. Ha végeztünk a szörnyeteggel, szaladjunk tovább, kapcsoljuk be a gépet és végezzük ki az immár ötkapcsolós vakond-csapkodós játékot is. Ha ez is sikerült, szaladjunk még tovább, kapcsoljuk a liftet és a kontrolpanel, majd az így kinyitott robbanófejhez igyekezve állítsuk le végre a kilövést. Ezután már csak el kell jutnunk egy



új, lineáris úton a közelben kikötött kompoz; persze a Gigantosaurus idő közben feléled, és azzal, hogy fellöki a rakétát, újra aktivizálja a robbanófejet.

Dylan: Újra már nem tudjuk leállítani, így a küldetésben totális kudarcot vallott hőseink már csak menekülni próbálnak a komp segítségével vissza a saját idejükbe. Sajnos egy gát megakadályozza a továbbhaladást; David vállalja, hogy kinyitja, addig Dylan-nel kell fedeznünk ismét egy célkeresztes, lövöldözős játék keretében. Ha David sikerrel is jár, akkor is végez vele egy dinó, ráadásul az összecsapásban Dylan is a folyóba kerül, a sodrás messze viszi, és egy ismeretlen helyen kapjuk vissza az irányítást.

Itt ismét találkozunk a szőke lánnyal, aki kivételesen egy szót kis is tud nyögni: home, azaz otthon. Kövessük, és védelmezzük a dinóktól, itt az ő energiája is számít. Amikor a fémkomplexumban a lány előreszalad, próbáljuk meg követni, ezzel azonban egy lézerrácsot aktivizálunk, ami nem enged minket tovább. Deaktivizáljuk úgy, hogy mindkét oldalon felmászunk a létrákon, és az utunkba eső négy kapcsolót átkapcsoljuk, majd a lézerek melletti kontrolpanel is használjuk. Bent már csak a végjáték van hátra; sok infót gyűjthetünk össze arról, hogy ki építette a komplexumot, ki a szőke lány, meg effélék (rendes leszek, és nem lővöm le a poénokat, hehe) - majd jön a végső összecsapás a Gigantosaurus-szal. Ezt úgy kell megvívni, hogy átfutunk a hídon, a végében látható terminált használjuk, majd balra szaladunk, és ott is használunk egyet, majd jobbra robugunk, át a hídon, túl az energia-mezővel lezárt ajtón, ott is terminálozunk, és végül a középső fegyver terminált is használjuk. Mindezek hatására egy műhold hatalmas sugárral semmisíti meg óriási ellenfelünket. Utolsó teendők, hogy kimenjünk a korábban sugárral lezárt ajtón, és megnézzük a végső mozi.

Sajnos hiába figyeltem a játék végén és olvastam bőszen a lemezeket, keveset érttem meg a háttértörténetből, így az teljesen logikátlan volt - ráadásul az, ahogy a játék végződik, az egész játék cselekményét is teljesen újrakavarja. Persze lehet, hogy csak túl sokszor láttam a Vissza a Jövőbe trilógiát, és emiatt túl nagyok az elvárásaim az időutazós történetek tökéletes logikai felépítésével szemben :).

Credo



DWARVEN MORTAR TEAM

J. J. J.

Többjátékos módban sokaknak nem elég, ha egyszerűen legyőzik ellenfeleiket. Ha a győzelmeknek nyoma marad valamiféle statisztikában (bárdok regéiben), sokkal izgalmasabbá válik a játék. A Battle.net lehetőséget biztosít arra, amit én számlétrának nevezek. Ez valójában a szerepjátékokból jól ismert „tapasztalati pontok alapján szintlépés” szisztema. Magyarán, ha vagyunk elég bátrak (és felkészültek), egy bizonyos játékfajtában a meccsek végeredményétől függően és a saját illetve az ellenfél tapasztalati szintjéből következően pontokat kapunk, de akár veszíthetünk is. Ha elérünk egy bizonyos ponthatárt, átlépünk egy magasabb szintre. Ez az első öt-hat körben még nem nagy valami, de egyre több pontra van szükségünk a további szintek eléréséhez, a kilencediktől egyszázöttszáz-öttszáz. Miért jó ez? A Battle.net-en mindenki látja a másik nevét, bájos logóját és tapasztalati szintjét. Ha egy játékos neve mellett a kilences, vagy a tízes szám szerepel, tudni lehet róla, hogy nem most kezdte a favágást; de ha IceCastle jelentkezik be a maga huszonötödik szintjével – egy pillanatra garantáltan megfagy a levegő...

A számlétra alsó fokára állni, vagyis 0. szinten kezdeni gyerekjáték. Bejelentkezés után a Play Game opcióra bökve a feltároló menüből kiválaszthatjuk fajunkat, a pályát és a játék típusát, még pár apróságot. Ezek után nincs más hátra, csak a Play Game gombra tenyerelni ismét, és a Battle.net keres egy hozzánk hasonló ellenfelet. Tehát alapesetben nem mi választjuk meg, ki ellen fogunk harcolni és a Custom Game opció alatti meccsek nem számítanak statisztikánkba. Ha most kezdjük a tapasztalatszerzést (itt most szó szerint érte), még

nem kell IceCastle vagy hasonló irgalmatlanságok büntetéseitől félni. A szabályok szerint (melyek éppen szeptember második felében változtak) legfeljebb hatszintnyi különbség lehet a két ellenfél között. A módosításoknak köszönhetően a magasabb szintű játékosok járnak jól, mert kevesebb tapasztalati pontot vesztenek, ha alacsonyabb szintű ellenféltől kapnak ki, mint eddig, és többet kapnak, ha megverik őket.

A Battle.net táblázata alapján ki lehet matekozni, mikor mennyivel változik a statisztikánk, de azért álljon itt egy példa. A jelenlegi szabályok szerint, ha egy 7. szintű karakter (indul 1200 ponttal) megver egy 6. szintűt (indul 900 ponttal), akkor 95 pontot zsebelhet be a korábbi 60 helyett. A 6. szintű 60 pontot veszít. Fordítsuk meg a vég-eredményt; a 7. szintű játékos veszít 105 pontot a régebbi 140 helyett, a 6. szintű pedig felszívja magát kerek 140 ponttal. Oda kell figyelni ezekre a dolgokra, mert három-négy komolyabb elfenekelés után reputációnk csökkenése mellett jó pár száz ponttal és számos, kínkeseresven összegyűjtött tapasztalati szinttel lehetünk karcsúbbak. A www.battle.net szájon mindig az ezer aktuálisan legjobb játékos statisztikája található meg. Nincsenek úgynevezett szezonok, mint például a StarCraft-ban, hogy háromhavonta törlik az eredményeket. Az itt elért szintek az „örökkévalóságig” érvényesek, de hetente legalább három-négy játékot játszani kell a gémernek, mert az inaktivitás negatív következményekkel jár...

A Battle.net honlapján szóloban az 50. szintig tüntették fel a táblázatot; ez nem a vége, lehet folytatni, és mint ígérik az első, aki eléri ezt a bődületesen magas eredményt, a kiadó részéről valami ajándékra, a fejlesztő

től pedig további, eddig még titkolt meglepetésekre számíthat. Ma még a legjobbak is csak az út feléig jutottak, hajrá kezdők!

Ha csapatjátékot szeretnénk játszani, megtehetjük; akár nyolc véletlenszerűen kisorsolt, de hasonló kaliberű játékos lehet itt a pontosztás kiszámítása már kissé összetettebb, de megkapjuk a jussunkat igazságosan, melyet egy külön táblázatban olvashatunk „karakterlapunkon”. Az itt elszenvedett vereségek nincsenek kihatással személyes számlétránkra. A fejlesztők ígérik a klánok számára fenntartott számlétrát, de ez ma még várat magára. Hogy ne legyen túl unalmas a számlétra megmászása, Blizzardék figyelik a pályákat, a kevésbé kedvelteket idővel lecserélik, de természetesen egyre több újat is közzétesznek.

Lassan be is telik e havi oldalunk, még egy kicsi érdekesség: a játékos ikonja alapesetben azt a fajt mutatja, mellyel a legtöbb győzelmet érte el, de a listavezetők nemsokára számíthatnak majd egyéni, Blizzard-rajzolt arcokra is. Jövő hónapban ugyanitt, addig is nézni erősen a www.warcraftstrategy.com oldalt; többek között rengeteg, fajokra lebontott taktika részletes magyarázata, letölthető replay általában mellékelve.

Balage



DWARVEN MORTAR TEAM

NHL VILÁGBAJNOKSÁG

Utazz Floridába vagy nyerj NHL 2003 csomagot ajándék szoftverrel!

Az Ecobit Kft. és a Comgame 576 Kft.

2002. november 16-án szombaton NHL bajnokságot szervez.

Küldd vissza az Electronic Arts szoftverekben található regisztrációs kártyát és máris részt vehetsz a játékban!

Helyszín: Árkád üzletház, 576 Kbyte

Platformok: Playstation2, Gamecube

Az első 8 helyezett játékost NHL 2003 ajándékcsoaggal (póló, sapka, korong, hátizsák, CD-tartó, NHL 2003 PS2 szoftver) jutalmazzuk, a játék győztese Floridában nézheti végig az NHL All-Star mérkőzést, majd versenybe szállhat 8 ország győztesével az NHL Világbajnok címért és a címmel járó X-BOX konzolért. A játékban mindenki részt vehet, aki EA szoftvert vásárol, vagy vásárolt. Jelentkezni lehet 2002. november 10-ig a regisztrációs kártyák beküldésével vagy személyesen az 576 Kbyte üzletekben.

**Minden mágusnak van varázshotja.
Varázsold el a korongot!**



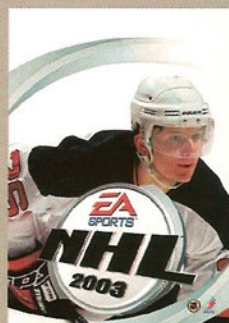
Dinamikus mozgás, bűvészként játéktechnika.



Mutasd meg mit tudsz a jégen és mit tudsz a Noten.



Új mozdulatok, még nagyobb gólok!



easports.com



PC CD-ROM



PlayStation 2

Az Electronic Arts játékok hivatalos magyarországi forgalmazója az Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest Wesselényi u. 25. Tel: 478-09-10, FAX: 478-090-14

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and "It's In the Game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup are trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 2002 NHL. All Rights Reserved. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by Electronic Arts Inc. © NHLPA. Officially licensed product of the NHLPA. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

PC CLUB

17 db hálózatba kötött gépen
game & internet
nyitva: 12-22-ig
8-10 fő esetén akár non-stop is
Cím Bp IV. ker Virág u. 9.
Tel: 369-25-23

NEO COMPUTERS
Dunaújváros, Vasmű út 53.
Tel.: 25/500-040
Mobil: 30/2174257
E-mail: neo@neocomputers.hu
www.neocomputers.hu

CD írás 100 Ft!

VIVAnet - számítógépek, alkatrészek értékesítése,
számítógépek helyszíni és szervizes javítása,
- hálózatok tervezése, telepítése
- monitorok, nyomtatók javítása
- VivAnet internet előfizetés
- Postabankos áruhitel ügyintézés

Office Tech

A város legjobb árait várjuk Önöket.

X MULTIMÉDIA SHOP
Üzletünk és házimozi
bemutatótermünk címe:
1133 Hegedűs Gy. u. 63.
Tel: 06-1-239-6761
WWW.XMS.HU

NEO COMPUTERS
Székesfehérvár, Radnóti tér 3-4
Mobil: 30/2174257
E-mail: neo@neocomputers.hu
www.neocomputers.hu

CD írás 100 Ft!

VIVAnet - számítógépek, alkatrészek értékesítése,
számítógépek helyszíni és szervizes javítása,
- hálózatok tervezése, telepítése
- monitorok, nyomtatók javítása
- VivAnet internet előfizetés
- Postabankos áruhitel ügyintézés

Office Tech

A város legjobb árait várjuk Önöket.

HARCOZ-ÚR HÁZ
INTERNET CAPTIVE PORTALRA AKCIÓRA

PC&OSH
adás, vétel
csere-szervíz
XVI. Szlovák. 86
T: 409-12-83

Kedves árakkal várjuk önöket!!

FRAEL
Computers eladás és szervíz

Fraelcomp Számítástechnika
Vásároljon nálunk számítógépet otthonra, vagy alkatrészeket cégének.
Használt és új számítógépek, kezdőtől a profiig.
Kérje tájékoztatónkat, mi igény szerint összeállítjuk gépét a legjobb
minőségben, a legjobb áron.

Cím: 1042 Bp. Árpád u 39-41
Tel/Fax: 06(1)399-0952
E-mail: fraelcomp@elender.hu

Magép PC
Számítástechnikai Stúdió

Alkatrészek, konfigurációk, forgalmazása
Játék és ügyviteli szoftverek, kiegészítők
értékesítése

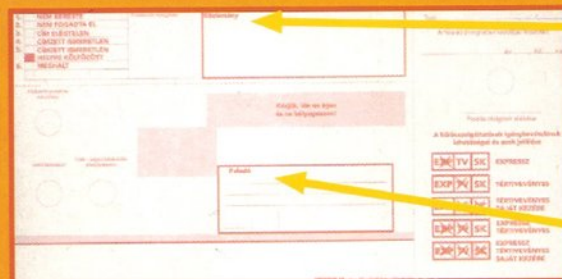
Üzletünk: 2600 Vác, Zrínyi u. 5.
Telefon: /27-510-191
Fax: /27-510-190
E-mail: magep_pc@vnet.hu
magep@enter.net.hu

PARTNEREINKNEL MINDIG KAPHATÓ A LEGUJABB



Megrendelt újság(ok)
ára + postaköltség
összege

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



Megrendelt újság(ok)
felsorolása
pl.: 96/4,99/2 stb.
Éves előfizetés esetén a
6 db. ajándék példány
felsorolása (+két szám arra
az esetre, ha a választott
számok valamelyike
elfogyott!)

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

576
KBYTE

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1329 Bp., Pf: 24) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát!

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

***A postaköltséget a táblázat alapján számolhatod ki.**

Az 576 KByte 1990-1999-es számai 100 Ft/db (+postaköltség*), 2000-es számai 150 Ft/ db (+ postaköltség*), a teljes 2001-es évfolyam 2002 Ft/11 db (+postaköltség*) áron megvásárolhatók boltjainkban, vagy megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól. (1329 Budapest, Pf.: 24)

| db. | postaköltség |
|---------|--------------|
| 1 | 77,- Ft |
| 2 | 95,- Ft |
| 3 - 7 | 250,- Ft |
| 8 - 17 | 560,- Ft |
| 18 - 35 | 640,- Ft |
| 36 - 60 | 740,- Ft |

AMENNYIBEN ÖN IS
SZERETNE PARTNERÜNK
ÉS FORGALMAZÓNK LENNI,
VALAMINT CÉGE INGYENES
HIRDETÉSÉT EZEN AZ OLDALON
MEGJELENTETNI, KERESSE
SZERKESZTŐSÉGÜNKET
A 369-2686 TELEFONSZÁMON,
VAGY A TLAJOS@576.HU ILL.
FRIGYES.BISCHOF@576.HU
E-MAIL CÍMEN.

576 KONZOL

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzol-ra**, az áremeléstől **FÜGGETLENÜL 5760,- Ft-ért** tiéd lehet a **11 szám**, továbbá **6** általad kiválasztott korábbi számunk.

576 KBYTE

Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte-ra**, **9552 Ft** helyett mindössze **6999 Ft-ért** tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá **6** általad kiválasztott korábbi számunk.

Hézagos a gyűjteményed? Tudod, mi a dolgod...



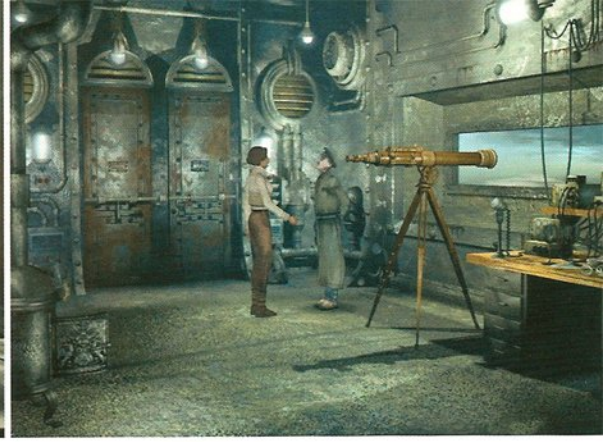
Az előre megfontolt szándékkal elkövetett lecsoba-csapás esete forog mostan fenn. Az előző részből dramaturgiailag felmentünk a hídra egy palack főfele titkos nedűért, most ugyanilyen hírtelenséggel fáradjunk róla, és sétáljunk egészen addig a szerelvény eleje felé, ahol a tetőre vezető létrát kellene megmászni. Kate Walkernek azonban enyhe lefolyású madárfóbiája van, ezért csejt eszelünk ki: dobjuk a földre a Sauvignon gyümölcsöket, mire a madarak félrevezetőnek (szép magyarsággal). Szabad az út felé; ne télenkedjünk hát, másszuk meg a vaslétrát. Odafent egy madárfészket találunk (egy vasmadáron, jellemző...), ahonnan próbáljunk meg tojást lopni. Kézzel nem tudjuk elérni, használjuk hozzá a kémcsondát is, és lássunk csodát: Kate óvatosan kiemeli a törékeny kincset. Most már visszatérhetünk az egyetem falai elé. Látjátok azt a fura pavilont? Ezt kellene megjavítanunk, hogy az emelvényűdő automaton zenészek végre produkálják magukat. Kerüljük meg a pavilont, s fókuszáljunk az ajtóra. A szokásos zármechanika, ahonnan hiányzik egy fontos elem – applikáljuk az előbb zsákmányolt tojást, s nyissunk be (szinonima keréktekerő mozdulatokra). Lemászva a létrán húzzuk meg a jobb oldalon látható kart, mire a szerkezet mozgásba lendül, a rektor urak tehát valóban megoldhatatlan problémával szembesültek. Én is szeretnék ennyi munkával száz dollárokat keresni, igen. No, de lépünk tovább, egyenesen a rektori terebbe, jól megérdemelt jutalmunkért. A zöldhasúakat pedig rögvest adjuk is tovább a kényszerpihenőt tartó hajú kapitányának, aki viszonzásul meglep minket a zsilipet működtető szerkezet kulcsával. Sétáljunk felfelé, egészen addig a kezelőpultig, amely mellett egy régi módi telefonkészülék van. Ami nem működik, pedig a tábla tanúsága szerint egy bizonyos számot tárcsázva segítség kaphatunk a zsilip kezelését illetően. Sok gondolkodás nem kell ahhoz, hogy rájövünk: feltalálták már a mobiltelefont! Cselekedjünk hát, hívjuk a számot manuálisan, s az elhangzó lehetőségek függvényében megtudhatjuk, hogyan bonyolítsuk le a hajó áthaladását. Az ímént kapott kulccsal nyissuk fel a kezelőpult fedelét, s nyomjuk le a #, 4, 2, * kombinációt, mire a vízszint apad, szabad az út a hajó előtt – beszéljünk a kapitánnyal, mert magától elég keveset gondolkozhat. Ezzel még nincsen vége, következő lépésként a vízszint újbóli emelését és a zsilipkamra másik oldalának nyitását a #, 4, 1, * gombokkal végezzük el. Most már a hajó folytathatja útját, ideje lenne, hogy mi is továbbléphessünk. Kerüljük át a peronra, a mozdony mellé, kérjük a kapitány segítségét, aki átad egy vonatláncot nekünk. Kapcsoljuk a kamppóhoz a kötelet, erősítsük hozzá a mozdony elejéhez, majd kíséreljük figyelemmel, ahogy a számla kiegyenlítődik – vonatunk immáron a csévélő masina vonaskörzetében tartózkodik. Ekkor csörren meg a telefon, Pons professzor hív, ugyan hallgassuk meg az előadását, azután visszaadja a mamutbabát.

Irány az egyetem! Menjünk a szokottnál beljebb, a mamutok irányába, majd balra, fel a lépcsőn, a főelőadó terebbe. Amint beérünk, hallhatunk egy érdekes tanulmányt a Youkol népről, az esetlegesen életben maradt mamutokról és arról, hogyan vándoroltak északra, az úgynevezett Syberia szigetre. Az előadás után kövessük a professzort a laboratóriumába, ahol vegyük magunkhoz a mamutbabát valamint a paleontológiai jegyzetet, aztán térjünk vissza a vonathoz. Menjünk a csévélő szerkezethez, tekerjük meg a kereket, húzzuk meg a kart, örüljünk és lépünk be a szerelvénybe. Vegyük elő feneketlen kabátsebünkőből a barrockstadti hanghengert, s játsszuk le a vonatban található berendezésen (az oszlop, amire a fedél-játékot helyeztük). Tegyük a helyére a mamutbabát is, azután kérdezzük meg a szokásos helyén tébláboló Oscart a küldetésünkről. A vonat pár métert halad, de ekkor ismét megáll, a nagy fal előtt. Szálljunk ki, s kérdezzük meg Oscart, vajon miért késlekedünk megint? A válasz egyszerű, vízumot kell szereznünk az itt állomásozó illetékestől, s akkor kaphatunk egy újabb vonatjegyet (avagy Oscar fejéből egyértelműen kispórolták a fogaskerekeket). Kerüljünk a bódé mögé, s menjünk be a fal tövében látható ajtón, fel a toronyba. Vágjunk át a fal tetején, egyenesen az irodáig. Odafent egy bizonyos „kapitányt” találunk, akivel beszéljünk küldetésünkről. Újabb akadály merül fel: emberünk nem óhajt vízumot kiadni, mert azt hiszi, hogy egy ellenséges katona áll őrt a fal túoldalán. Nézzük meg mi is a távcsővön keresztül, s egy kis fókusz-állítással (a piros gomb lenyomásával) megállapíthatjuk, hogy amit ellenségnek látott, valójában egy kiszáradt farönk. Mit lehetne tenni, hogy a kapitány is a valót lássa? Pillantsunk az asztalra, ahol borospoharakat látunk. Töltsünk bele az ajándék nedűből, azután szórjunk egy kevés Yangala-Cola port egyikükbe, s azt adjuk oda a kapitánynak. Egy kis diskurzus után elfogadja, megissza a preparált italt. Arra is rá tudjuk venni, nézze meg még egyszer az ellenséget, s rövid úton kideríti, hogy tévedett. Megkapjuk a vízumot, amellyel loholjunk vissza Oscar-hoz, s kapunk cserébe vonatjegyet. Szálljunk be a vonatba, s adjuk vissza neki (jaj). A vonat végre elhagyja Barrockstad-t.

KOMKOLZGRAD

Egy bajlós pályaudvarra érkezünk, ahol két hatalmas aubert formázó rakodódaru van. Szálljunk le, majd menjünk a közelebbi irányába, s másszunk fel a létrán, hogy a belsejébe jussunk. Odafent vizsgáljuk meg a polcot, ahol találunk egy újabb hanghengert, Hans tervrajzait, valamint egy fogót. Most pedig nézzünk jobbra, a vezérlőpultra. Használjuk a fogót; mozgassuk kétszer felfelé (az irdatlan tákolmány előre gördül), nyomjuk meg a piros gombot (ezzel a vonatot ismét felhúzzuk), aztán mozgassuk a fogót kétszer lefelé. Másszunk ki, és látjuk, amint egy fura alak futva távolodik a vonatunktól. Nézzük meg, mi történt: Oscart megkötötték! Miután gúnyos kacajunk elcsen-

desegett, vegyük fel a földről a fémvágót, s odozzuk el a szerencsétlen automatont. Kiderül, hogy csuklóban megcsonkította őt a rejtelmes idegen. Ha már itt vagyunk, hallgassuk meg a komkolzgradi hanghengert. Menjünk vissza az óriásba, a kezelőpulthoz, s mozdítsuk felfelé egyszer a fogót. Így kilépve az épület emeletén találjuk magunkat, ahol vizsgáljuk meg a falat. Látunk egy lyukat, amit a fémvágó segítségével tágtünk ki annyira, hogy beférjünk rajta. Kerüljünk beljebb a szobába, nézzük át a polcokat, ahol találunk egy „gyújtógyertyát”. Húzzuk a fogót lefelé, majd másszunk le ismét a peronra. Haladjunk egyenesen a létráig, amint mentén addig, amíg el nem érünk egy karig. Ezt mozgósítsuk, mire a lift megérkezik. Menjünk le vele. Odafent vizsgáljuk meg a baloldalon lévő gépet, s használjuk a tetején a gyújtógyertyát. Húzzuk meg a fogantyút, mire a villany felkapcsolódik. Most menjünk át az alagúton egy másik lifting, amivel feljutunk az épületbe. Látunk egy hatalmas orgonát, merészkedjünk hozzá közelebb. Találunk azonban más érdekes dolgot is itt: egy csavarhúzó, ami a miénk. Nos, pontosabban: most már a miénk. Sétáljunk vissza a felvonóig, és azon túl egészen a létráig, amin egy fémlap van. Frissen kisajátított csavarhúzóunkkal szabadítsuk meg a tartócsavarokról, s minthogy szabaddá vált az út, másszunk fel rajta. Az igazgató irodában találjuk magunkat. Az igazgató, Borodine kissé ütődött figura, fura szemüvegével már-már automatonra emlékeztet. Ő lopta el Oscar kezét, nemes célja érdekében. Hogy mi ez? Egy énekesnő, nevezett Helena Romanski valaha erre járt, a hangját pedig még egyszer hallani szeretné, bármilyen áron. Olyan kifinomult mechanikus kezét azonban, mint amelyet Hans Voralberg készített, nem tudott magától produkálni, ezért kölcsönvette. Megígéri nekünk, ha sikerül a művésznőt egy újbóli előadásra felkérnünk, visszakapjuk azokat. Oscar tehetetlen a kezét nélkül, a továbbjutás érdekében tehát kénytelenek vagyunk beadni a derekunkat. Nézzünk be a tiszteletére berendezett szobába, a létrán lemászva most már nyitva áll. Tudatosuljon bennünk, hogy Borodine megszállott rajongó, a szoba ugyanis gusztustalan és tele van relikviákkal. Szedjük fel a nyitott fiókból az újságkivágásokat tartalmazó könyvet és a Helenához írt leveleket. Elékeztek még? Kate mamája egy operáénekeslány ismerkedett meg legutóbb – hívjuk fel, hátha tudna segíteni megtalálni a művésznőt. Tüd, de még milyen hamar – az éjszaka kelőse közepén (nemcsak a húszéveseké a világ), Helena állítólag egy üdülőhelyen tengeti napjait, Aralbadban. Térjünk vissza az igazgatóhoz és érdeklődjünk meg, vajon miképpen juthatunk el Aralbadba? A válasz: léghajóval. Menjünk vissza a fordulói, ahonnan jobb felé vegyük az irányt, s haladjunk egyenesen. Kerüljük meg jobbról a rakétát, s menjünk fel a lépcsőn, be a lakókapszulába. Az űrhajós mellett elsétálva vegyük fel a földről a vodkásüveget, majd pedig próbáljuk megszól-



tani a küssé ptyókák úriembert. Ideiglenesen távozik köreinkből. Nézzünk szét a kapszula belsejében, ahol a bal oldali polcon találunk egy kulcsot és egy levelet. Utóbbi az űrrepülés lefűjásáról ad értesítést, érthető tehát, miért iszik bánatában a kozmonauta. Menjünk ki utána, ahol belezuhan egy kádnak látszó tárgya, nyissuk meg a csapot. Most vissza a kapszulánál látható kezelőpulthoz, vegyük szemügyre azt. Tegyük helyére a kulcsot, majd húzzuk meg a karokat a bal felé mutató nyíl, s a felfelé mutató nyílra, aztán pedig a középső kart mozdítsuk felfelé. Az eredmény hatásos: űrhajósunk nyakába víz zúdul, s némiképp észhez téríti őt. Most menjünk le hozzá, aztán folytassuk utunkat jobbra; kerüljük meg a kilövőállomást, s másszunk fel a léghajóhoz, amit próbáljunk kinyitni. Menjünk vissza, s most a bal oldali utat válasszuk, fel a lépcsőn, ahol a vezérlőterembe jussunk. Vegyük fel és rögtön használjuk is a Voralberg-kulcsot: nyissuk fel a négyzetes burkolatot, ami alatt nem csatlakoztatott áramkörök vannak – ezen segítünk, végül kapcsoljuk be a bekapcsoló gombot (ez értelmes volt, nemde?). Találunk még itt egy érdekes tartályt is, amit húzzunk ki és vigyünk magunkkal. Ez a szerkezet fogja kielemezni a kozmonauta vérért. Apropó, az űrhajós – menjünk vissza hozzá vérértel céljából, s ha megkérdezzük őt az űrhajóról, ad egy kulcsot, amivel biztosítsuk ki azt. Húzzuk meg a kart Irány a vezérlőterem, ahol illesszük helyére a tartályt, majd nyomjuk meg a bal szélső gombot, aztán a mellette lévő. Baj van a vérminta alkoholszintjével, ezért Kate hősiesen a saját testnedvét használja (a tartály tetején lévő kört kell észrevennünk). Nyomjuk meg ismét a második gombot, aztán sorban a harmadikat és a negyediket. Az űrhajós álmai végre valóra válnak: felszáll a csillagok közé. Mi pedig menjünk ki, s balra, ahol vegyük fel a piros színű „kurbilit”. Menjünk vissza a rakétáig, s most balról kerüljük meg (fel a lépcsőn). Húzzuk fel a szírnét, ami pedig megszólal – a madarak nem kis öröme. Most vissza a léghajóhoz; szálljunk be, s húzzuk meg a kart. Indulunk!

ARALBAD

Szálljunk ki a léghajóból, s látogassuk meg a Kronsky szállodát. Nem törődve a portással haladjunk egyenesen befelé, ahol nézzük meg alaposan a bal oldali helyiséget, vegyük fel a tisztítószeres üveget (zöld színű). Menjünk vissza a recepcióhoz, hajtuk félre a függönyöket, s lépjünk ki a friss levegőre, s szökőkúthoz. A tisztítószeres üveg tartalmát öntsük a kút vizébe, s az hirtelen elkezd sűrű füstöt eregetni. Jobb lesz

figyelmeztetni a portást, odabent csengessük is fel, mire ő mérgesen kimegy hatástalanítani az áldatlan állapotokat. Használjuk ki a lehetőséget, tapasztaľjuk meg a pult mögötti életet. Nyomjuk is gyorsan meg a piros gombot, ami a kaput nyitja, s vegyük fel a Meuritz hotel tájékoztató fűzetét. Nézzünk még bele a vendégkönyvbe is, amiben megľatjuk Helena Romansk-t és azt, hogy az ő hozzáférési kódja 1270. Most már átmehetünk a kapun, a szálloda többi részébe. Sétáljunk kétszer balra, ahol felfigyelhetünk egy kezelőpultra. Írjuk be a hozzáférési kódot, amit láttunk (1270), húzzuk meg a kart, és sajnálatlall konstatáljuk, hogy nem működik – Helena valószűnűleg odakint tartózkodik. Folytassuk utunkat még két képernyő erejéig, ahol lépjünk be az ajtón. Vegyük fel az ideiglenes hozzáférési kódot tartalmazó kártyát a földről. Most balra induljunk, aztán a hallba, ahol vegyük fel a kristálypoharat. Menjünk vissza a kezelőpulthoz, űssük be az ideiglenes kódot, és lássunk csodát: az ajtó enged. Menjünk tehát jobbra, egyfajta előszobába, ahol vegyük fel a hátrahagyott gázmaszkot. Haladjunk egészen a kis pavilonig, ahol találkozzunk Helenával. Beszűgessűnk vele, s ő arra kér, hívjuk ide az inasát, James-t, mert túl sokáig maradni ártalmas az itteni kipárolgások miatt. A harangot hiába kongatjuk, valószűnűleg túlságosan messze van ahhoz, hogy meghallja bárki is. Szereljük hát le, s vigyük az épülethez közelebb lévő állványhoz – erre erőszűnk fel, s húzzuk meg. Most viszont menjünk be az előtérbe, ahol akasszuk helyére gázmaszkunkat. A bárpultnál beszélűgessűnk a kerek kocsi formázó automatonnal (ő James), hogy hozza be Helenát az épületbe. Műtan ez megtörtént, beszélűgessűnk a művésznővel, aki meglepő módon tud Hans Voralbergrol egyet, s mást. A kérésűnknek azonban vonakodik eleget tenni, mondván elment a hangja már, és így nem állhat közűnség elé. Arról is mesél, hogy régen Párizsban volt egy mixer, aki olyan koktél-t kevert neki, amitől visszatért a régi hangja. Ez a mixer történetesen egy szállodában dolgozott, amelynek a telefonszámát a nálunk lévő tájékoztató fűzet is tartalmazza, igaz utólag odafirkantva. Hívjuk fel hát, ahol azonban sajnálatos hírt közölnek: a keresett mixer, George már nincsen ott. Hátrahagyta viszont a jegyzeteit, amiben le van írva, hogyan kell elkészíteni a „Blue Helena” koktél-t. Ezt a bejegyzést készsűgesen felolvassa nekűnk az utód, mi pedig készsűgesen felírjuk, ugye? Nézzük meg alaposan a bárpultot, lentrol vegyük fel a kirkristályosodott mézet és a citromot. Most menjűnk át az uszoda másik végébe, ahol a fűrdőzű emberek is látjuk. Van egy forró

vizes medence is, aktuáľisan nem forró vízzel, amin a csap elforgatásával változtassunk. Eresszűk a mézet a vízbe, mire az folyékonyá olvad. Tűjűnk vissza a bárpulthoz, tegűk a citromot a bal felsű, a mézet a jobb felsű helyre, a vodkát pedig emellé. Nyomjuk meg a bekapcsolóľt, aztán a második zongora-billentűt. Hűzzuk meg a jobb oldali kart, majd űssűk le a harmadik billentűt. Nyomjuk meg a kaptárt ábrázoló gombot, majd a citromot és a jeget, végűl pedig a jobb szélsű, tálaló gombot. A koktél elkészűlt, Helena megűssza, s nagy örűmmel konstatálja: ez az az ital, amitől hajdan visszatért Párizsban a hangja. Tegűk próbára, helyezűk a kristálypoharat a bárpultra, s az a skálázás során darabokra rűnk. Beszűljűnk Helenával, aki most már velűnk jön, menjűnk tehát a léghajóhoz. Közben hív Olivía, aki románcáról számol be Dan-nel. Ezt valahogy már lehetett érezni.

KOMKOLZGRAD

Az előadás után a galád mélyszemű rabul ejti a művésznűt egy óriási kalitkában. A fémvágó segítségével szabadítsuk ki, aztán menjűnk az organista automatonhoz, s a csavarhűzóval szerezűk vissza Oscar kezűt. Menekűljűnk a lifthez, amibe azonban csak Helena jut be, az őrlűt pedig elzárja tőle hűsnűnk. Menjűnk a másik lifthez, aztán keresztül az alagűton, de az ide érkezű lift hoz magával egy bombát is. A detonációt megűsszuk, menjűnk a robbanás helyszűne felé, ahol a falon megpillantjuk egy kisebb lyukat, amely a szellűztetőrendszer része. Kijutottunk, vizsgáljuk meg a dobozt bal oldalt, vegűk fel a talált dinamitot. Szálljunk fel a vonatra és beszélűnk Oscar-ral, adjuk vissza a kezűt. Szálljunk ismét le, s az idűkűben akadályt képzű óriás lábához erősűtsűk a dinamitot. A szerkezet felrobban, mi pedig folytathatjuk utunkat Aralbad felé.

ARALBAD

Kiszállva, sétáljunk a csűvelű masinához, húzzuk fel ismét a vonatot. Érdeklűdjűnk kűdetésűnk felűl Oscar-nál, mire a portás jön szűlni: csomagunk érkezett. Kűvessűk őt a recepciós pulthoz és bontsuk ki a dobozt. Egy újabb, ezűt tal automaton mamut-babát kaptunk – meg kell hagyni, jól néz ki. Szaladjunk a bárhoz és beszélűnk Helenával, azután pedig ki a stűgre, megtáľáljuk Hans-ot. Kate aláírta vele a szerzűdésűt, és jűhet a befejezűt mozi. Illetve, átvezetűt mozi, a kűvetkezű részbe. Várjuk szeretettel.

dracoo-[at]mafiaidoth[.]u

AIRLINE TYCOON EVOLUTION

atmissall
Küldetés-választás
crowd
Több utas a repülőtéren
donaldtrump
10 millió dollár a kasszába
expander
Nagyobb repülőtér
nodebts
Adósság megszüntetése
showall
Minden repülő látható
thinkpad
Jegyzetfüzet
moreglue
Ragasztó
morestench
Bűzbomba
famous
Nagyobb hírnév
bubblegum
Látható, mire gondolnak az utasok
winning
Sztintugrás

ATROX

destroy my town
Saját épületek megsemmisítése
slaughter jack
Saját egységek megsemmisítése
destroy the enemy
Ellenséges épületek megsemmisítése
curse the enemy
Ellenséges egységek megsemmisítése
whats the hurry up
Gyorsabb termelés
capture a hill
Küldetés-ugrás
cool atrox
Legyőzhetetlen egységek
find out non dry spring
Nem szükséges utánpótlás
atrox power up
Plusz 5000 „Muon” és „Quark”
atrox power up <number>
A beírt mennyiségű „Muon” és „Quark”
the rich man feed
Végtelen energia
something special for you
Saját építmények erősítése

CELTIC KINGS: RAGE OF WAR

Az [ENTER] megnyomása után írható be a következő kódokat:

black
Fekete képernyő
debugselected
Választott egység követése
uxr
A választott egység leírása
printmemstats
Memória statisztika
mousepos
Egér pozíció
gmp
A kijelölés koordinátái
dumpobj
A választott egység képességei
quit
Kilépés a játékból
exportobjjs (<filename>)
Minden objektum exportálása a beírt nevű fájlba
exportterrain (<filename>)
Minden területi jellemző exportálása a beírt nevű fájlba
flatterrain
Sík terep
pause
Játék megállítása és elindítása
removedecors
Bokrok, fák és egyéb dekorációk eltávolítása
screenshot

BMP formátumú screenshot
save
Játék mentése
setplayer
Játékos váltás többjátékos módban
testadventure
Kaland tesztelése
togglefog
Teljes terület belátható
togglevis
Házak és dekorációk kikapcsolása
ttest
Fordítási teszt
ae
Sztintulajdonságok

CRICKET 2002

Kattints az INSIDE EA gombra a menüben, tartsd a kurzort a CREDITS feliraton, közben beírható a kódokat.

bigbat
Kapsz egy nagy ütőt
sbatsman
Szuper ütőjátékos leszel
bouncyball
A labda visszapattan, mikor célba találsz
sharjahtmnt
Játszható lesz a „Sharjah 4” csapat bajnokság
butter
A mezőnyjátékosok gyakran elejtik a labdát
ulockate
Megnyitja az „All time England” csapatot
hbstudios
Megnyitja a „HB Studios” csapatot
ulockastar
Megnyitja az „All-Star” csapatot
ulocknzlsaf
Megnyitja az „All time New Zealand” ill. „All time South Africa” csapatokat
fatfielders
Minden mezőnyjátékos meghízik
ulockall
Mindent felsorolt extra megnyílik

DEFENDER OF THE CROWN DIGITALLY REMASTERED EDITION

Tartsd lenyomva tartva az [R] betűt, miközben a csata töltődik, és 1024 lovagod lesz támadásra, vagy védelemre.

NO ONE LIVES FOREVER 2 A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

A [T] megnyomásával kinyílik a parancssor ablak.

god
Isten mód
armor
Teljes páncél
health
Teljes életerő
poltergeist
Láthatatlan leszel
maphole
Következő szint
skillz
Támadóerő növelése
pos
A pozíciód
build
A játék verziószáma

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

A megfelelő képernyőn tartsd lenyomva a [Bal SHIFT] gombot, és nyomd meg a [-] billentyűt, ezután írd be a kódokat:

Főmenü
campaign
Minden küldetés választható
topography
Magassági pontok a térképen

Bárhöl
iwillbetheone
Isten mód

Játék közben
endmission
Aktuális küldetés befejezése
savegame
Játék mentése

ALIENS VS. PREDATOR 2 PRIMAL HUNT

Játék közben az [ENTER] megnyomása után írható be a kódokat, és újbóli megnyomásával aktivizálható őket. Ha jól irtad be, hallani fogsz egy hangot. A szöközőkre ügyelve írj be minden kódot.

<cheat> mpcanthurtme
Sérthetetlenység bekapcsolása
<cheat> mpschuckit
Minden fegyver és lőszer
<cheat> mpsmithy
Teljes páncél
<cheat> mpkohler, vagy **<cheat> mpstockpile**
Teljes lőszer
<cheat> mpbunker
Végtelen lőszer
<cheat> mpfiles
Sztintulajdonságok részére
<cheat> mpbeamme
Ugrás a pálya elejére, alaptulajdonságokkal
<cheat> mpdoctordoctor<number>
Az életerő változtatása a beírt szintre
<cheat> mpmorph <character type>
Váltás a beírt karakterre
<cheat> mpsixthense
Falon átjárás bekapcsolása
<cheat> mpicu
Váltás harmadik személy nézetre
<cheat> mptachometer
Sebességjelző bekapcsolása
<cheat> mpsizeme
Méret kijelző bekapcsolása
<cheat> mpgrs
Forgás képernyő bekapcsolása
<cheat> mpgrps
Helyzetjelölés ki / bekapcsolása

SNIPER PATH OF VENGEANCE

Játék közben a [-] billentyű megnyomására előugró konzolba írható be a kódokat. Minden parancs után [1] vagy [0] beírásával ki illetve bekapcsolható a cheat kódok.

god
Isten mód
fullstamina
Végtelen „Stamina”
invisible
Láthatatlan leszel az ellenség számára
DrawPaths
Útvonalak megjelenítése
DrawKilledCount
Megjelenik a megölt ellenség száma
DrawPostacPaths
Egyéb útvonalak kirajzolása

MEDIEVAL: TOTAL WAR

.deadringer.
1 millió „Florin”
.worksundays.
Gyors éptés
.matteosartori.
Teljes térkép
.conan.
Úgy játszol, mint a lázadó
.mefoundsomecu.
Minden tartományodban lesz réz
.viagra.
Minden tartományodnak lesz vasa
.badgerbunny.
Minden egység és épület választható
.mefoundsomeau.
Minden tartományodnak lesz aranya
.mefoundsomeag
Minden tartományodnak lesz ezüstje

Hagyd, hogy

TILMUN

MAGYAR
NYELVEN



es

Bur

A kelták királya
a hatalmába kerítsen!

MAGYAR
NYELVEN

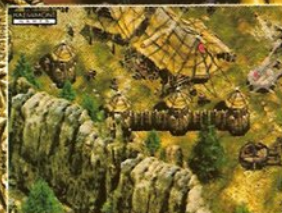
HAEMIMONT
GAMES



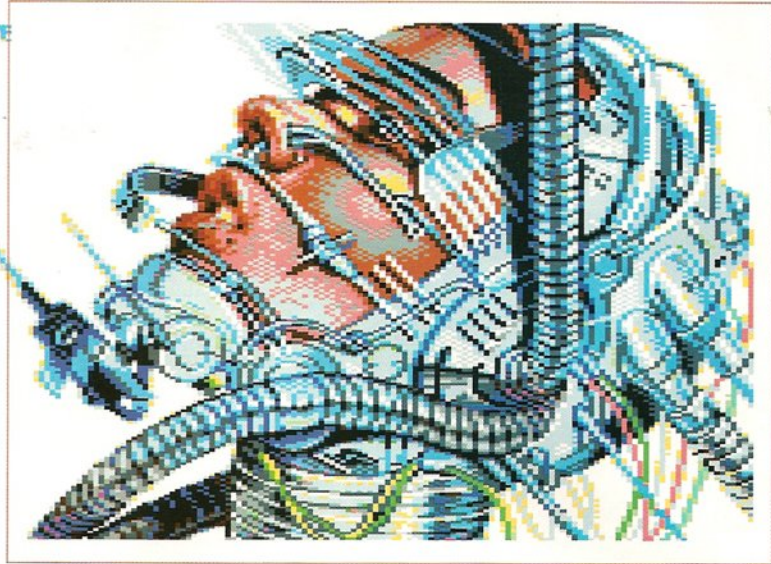
TRAVELBOX
HUNGÁRIA KFT.

www.travelbox.hu

06/37-315-905



A múlt havi ZX Spectrum gép és emulátor bemutatást úgy vélem a gép nagy konkurenciával és személyes kedvencemmel, a Commodore 64-gyel illik folytatnunk. A röviden csak C-64-nek vagy C64-nek nevezett gépet Amerikából akkortájt fejlesztették és dobták piacra, amikor Angliában a Spectrum-ot. Az utóljára a Bahamákon bejegyzett Commodore International (korábban Commodore Business Machines) 1981-ben kezdte el fejleszteni a gép speciális chip-jeit, a MOS Technologies nevű, korábban megvásárolt leányvállalatánál. Bár a cég a Sinclair-hez hasonlóan korábban is dobott piacra számítógépeket, 1976 és 1980 között több PET-et (Personal Electronic Transactor) és 1981-ben a VIC 20-at, a cég legnagyobb dobása az 1982 januárjában bemutatott, és szeptemberétől eléggé borsos, 595 dolláros áron forgalmazott C64 lett. A gép állítólag minden idők legnagyobb számban eladott számítógépévé vált; a Guinness Rekordok Könyvébe is így jegyezték be, és a 2002-es kiadásban is így szerepel. Én – annak ellenére is, hogy a gép rajongója vagyok – úgy gondolom ez a rekord valószínűleg már elavult – ha más nem, olyan nagy gyárak, mint az IBM, Compaq, Dell és HP biztosan több számítógépet adtak el az 1994-ben megszűnt Commodore-nál, csak lusták voltak ezt rekordként elkönyveltetni. Sőt, ha a játékgépekkel hasonlítjuk össze, akkor is a 30 millió (a Guinness szerint, sok egyéb forrás csak 17 és 22 milliót ír) eladott gép messze elmarad a GameBoy több, mint százmilliójától és a PlayStation cirka 75-80 milliójától. A C64 a népszerűségét kétségtelenül a MOS által kifejlesztett egyedi chipkészletének köszönhetette, ez volt a legnagyobb erőssége a konkurens Spectrum-mal szemben. A C64 CPU-ja egy Chuck Peddle által tervezett 6510, később 8502 volt, ami más sebességű ketyegett Amerikában (1.023 MHz) és Európában (0.985 MHz); ez a különbség egyébként kezdetben kevés; később, ahogy a



gép lehetőségeit a játékok és demók mindinkább kihasználták, nagyobb kompatibilitási problémákat vetett fel. A proci lassú és gyenge volt a Spectrum-ban található Z80A-hoz viszonyítva, az egy 8 bites adatregiszter és két 8 bites index regiszter nagyon meg tudta keseríteni a programozók életét, azonban a video és főleg az audio chip messze megelőzte korát. A 6567 / 6569-es, később 8562 / 8565-ös VIC-II (Video Interface Chip) már képes volt nagyon színes grafika megjelenítésére (igaz a multicolor mód 160x200-ra csökkentette a felbontást), hardver sprite-ok kezelésére, sőt sprite-ok hardveres ütközésvizsgálására is. Rádadásul nagyon sokáig nem is aknázták ki a chipben rejlő lehetőségeket; úgy, mint a sprite multiplexer (8-nál messze több sprite), a bitmap módú grafikus képernyő hardver scroll-ját és az FLI módokat (ahol egy 8x8-as karakteren belül 4-nél több szín használható). De a 6581-es, később 8580-as SID (Sound Interface Device), a Bob Yannes (Ensoniq alapító) által tervezett audio chip volt kétségtelenül a gép legerősebb pontja – az, ami miatt sokan máig is annyira rajonganak a C64-ért. Ez a 3 csatornás (és egy 4 bites digitális csatornát is tartalmazó) szubtraktív szintetizátorchip a maga idejében annyira ütős volt, hogy az év chip-je címet is elnyerte, és állítólag máig is szinte minden hangkártya és szintetizátor az abban lefektetett ötleteket viszi tovább. Egyébként az egykori C64 rajongók ma is alkalmazzák az eredeti SID chipet szintetizátorokban (SIDStation) és hangkártyákon (HardSID). Egyéb területeken is nagyon jól megtervezte a gép: a 64 kilobyte-os memória akkor még kimagaslóan sok volt a konkurenciához viszonyítva, és a rengeteg beépített csatlakozó (király bővítő- és parallel port, több soros port

lemezegységnek, magnónak és nyomtatónak, és két Atari kompatibilis joystick port) is igazán kényelmessé – mind játékban, mind komolyabb dolgokban jól felhasználhatóvá – tették a gépet, ami nem volt elmondható a Spectrum-ról.

Jack Tramiel-nek, a Commodore alapítójának nagyrészt sikerült elérnie azt, amit eltervezett: a C64-et tette a számítógépek T-modeljévé, egy közepesztály számára is megfizethető terméké, hiszen a 25 dolláron előállított gép ára gyorsan zuhant – allig telt el két-három év, és nálunk is elérhetővé vált. Érdekes módon bár a C64 Amerikából származik, és roppant népszerű volt ott, a játékkfejlesztők és hobbiták elterjedéséből nekem úgy tűnik, a gép a PAL területeken, Európában és Ausztráliában még populárisabbá vált. Sok ember kezdte a számítógépezést C64-gyel, és máig is több tízezer olyan hobbi-programozó, grafikus és zenész maradt, aki hű a géphez, továbbra is dolgozik rá csupán szórakozásból – ők alkotják a C64-es demoscene-t, egy külön művészi szubkulturát. Persze azért a C64 felett is eljárt az idő, az 1985-ös Amiga 1000 még nem, de az 1987-es Amiga 500 már 3-4 év alatt sikeresen elhódította a C64 játékpiacon, hogy aztán pár sikeres év után, nem sokkal a következő komolyabb generációváltás (Amiga 1200) után 1994-ben a Commodore csődbe menjen – de ez már egy másik történet.

A C64 CPU-ja bár lassabb és egyszerűbb volt, a gépet mégsem volt olyan könnyű emulálni, mint a Spectrum-ot. A custom chip-ek nagyon megbonnyoltották a rendszert, és mindent össze kellett szinkronizálni órajelciklus pontosan ahhoz, hogy minden modern demó és játék fusson egy emulátor alatt. Sokáig reménytelennek tűnt a helyzet, ám 1993-ban feltűnt az 1991 óta fejlesztett C64S emulátor Szlovéniából, ami már eléggé felkavarta az állóvizet. Az akkori PC-ken még lassan futott, a demók allig indultak el vele, és a régi játékoknak is nagyon kis százaléka ment alatta; de arra jó volt, hogy megmutatta – a C64 emuláció nem lehetetlen. Azóta természetesen nagyon megugrott a PC-k sebessége, ami sokat segített a roppant CPU igényes C64 emulátoroknak (én talán a 400MHz-es Celeron-



omon éltém át először azt, hogy igazán jó C64 emulátor már tökéletes sebességgel, akadások nélkül emulálta a kevesebb, mint 1MHz-es gépet). Született jó pár emulátor; igaz közel sem annyi, mint Spectrumos, és az is igaz, hogy ezek közül tapasztalataim szerint csak két példányt szabad igazán komolyan venni, a többi alig futtat modernebb, erősebb programokat. A két emulátor, amit mindenképp ajánlok, a VICE, ami nyílt forráskódú és rengeteg dolgot tud, mondjuk a kompatibilitásért csak cirka 95 százalék körülínek saccolom, és a CCS64, ami igaz shareware, de megéri az árát, mert szerintem 99 százalék feletti a kompatibilitása; jelenleg a többtízezer tesztelt program közül egy demopart tudok csak biztosan megnevezni, amit nem emulál tökéletesen. (Egyébként nem kell megjelenni, a shareware verzió is csak egy dolgot korlátoz – nem lehet vele menteni.) A CCS64-nek alapban csak egy komolyabb problémája van: szörnyű a palettája, ezt azonban lehet orvosolni, ha a VICE default színeit átírjuk a CCS64 config file-jába. Mindkét emulátor legálisan tartalmazza egyébként a rendszer ROM-okat is, ami a többről nem minden esetben mondható el.

Lássuk a játékokat és demókat. A demók természetesen mind ingyenesek, és az új játékok is azok, leszámítva a német Protovision munkáit, ők ugyanis még próbálkoznak játékfejlesztéssel és forgalmazással. A nagy magyar sikerjátékokat, a Newcomer-t is ingyen letölthetővé tették a fejlesztők, ráadásul rendszeresen át is dolgozták, remixelték az anyagot, és saját domain-t is fenntartanak neki – lásd a mellékelt boxot. A régebbi, klasszikus játékok legális státusza sajnos nem annyira tisztázott, mint Amigán vagy Spectrum-on (a múlt hónapban említett WoS site-on található sok ezer játék például teljesen legális, mindegyik terjesztésére áldását adta a játék fejlesztője vagy kiadója). Valószínűleg a megfelelő kollekcióval rendelkező webmaster-ek nagyon sok kilincseléssel, kuncsgörgással fel tudnának építeni egy ilyen teljesen legális C64 site-ot is a nulláról – bizonyára el is jön az az idő, - de egyelőre fordítva



tunk mindenről, ami C64-gyel kapcsolatos, és a legfrissebb demók és ingyenes játékok is mindig felkerülnek ezekre. A COCOS pedig jó kiindulási pont, ha fel szeretnénk térképezni a hatalmas online C64 világot.

Credo

emulátorok:

ALE C64 (D/L) - <http://www.funet.fi/pub/cbm/crossplatform/emulators/alec/>
 C64S (D) - <http://www.phs-edv.de/c64s/>
 CBM64 (D) - <http://tothpaul.free.fr/cbm64.php3>
 CCS64 (D/W/HardSID) - <http://www.ccs64.com/ec64> (L) - <http://mars.wiwi.uni-halle.de/ec64/>
 Emu64 (W) - http://free.pages.at/and_one/emu64/
 Free64 (D) - <http://web.umar.edu/~bmartin/c64.htm>
 Frodo (W/L/B/stb) - <http://www.uni-mainz.de/~bauec002/FRMain.html>
 Hox64 (W) - <http://www.hox64.tk/>
 MESS (D/W/L/stb) - <http://mess.emuverse.com/>
 PC64 (D/W) - <http://www.funet.fi/pub/cbm/crossplatform/emulators/msdos/pc64/>
 VB64 (W) - <http://vb64.emuunlim.com/>
 VICE (D/W/B/stb) - <http://viceteam.bei.t-online.de/>
 Win64 (W) - <http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/6558/win64.htm>

Játékok, demók:

C64.com - <http://www.c64.com/>
 C64 Games - <http://www.c64games.de/>
 Magyar C64 HQ - <http://web.exnet.hu/sk/c64/>
 Newcomer (a legendás játék - ingyen) - <http://www.newcomer.hu/>
 Resource (a democsapatunk, kis önreklám) - <http://www.resource.cx/>

egyéb hasznosságok:

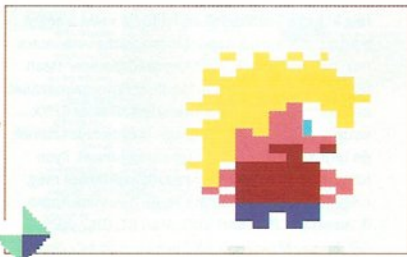
C64.ch (demoportál) - <http://www.c64.ch/>
 C64.sk (naprakész C64 hírek) - <http://www.c64.sk/>
 COCOS (hagyományos portál) - <http://www.c64.cc/>
 Colony News Online (C64 hírek magyarul) - <http://www.singularcrew.hu/news/>
 Girls of '64 (humor felnőtteknek) - <http://girls.c64.org/>
 Lemon 64 (nagy játékadatbázis) - <http://www.lemon64.com/>
 Star Commander (alapvető formátum konverter) - <http://sta.c64.org/>

Jelmagyarázat:

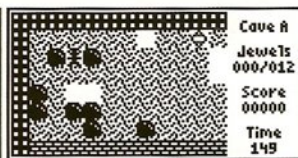
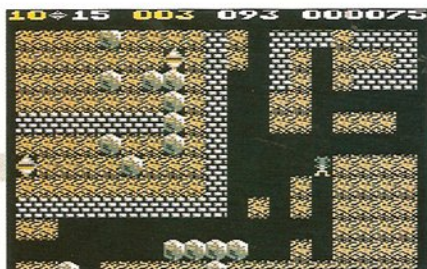
D = DOS, W = Windows, L = Linux, B = BeOS

működik a dolog, persze így is el lehet érni ugyanarra a pontra. A legnagyobb játékkollekciók jelenleg szerintem az oldalt található C64.com, a C64 Games és a Magyar C64 HQ; ezekről a letöltés morális törvényekbe szerintem már nem ütközik, hiszen valószínűleg már sehol sem forgalmaznak régi C64-es játékokat a világon, sőt a legtöbb fejlesztő és kiadó már nem is emlegeti az egykori 8 bites fejlesztéseit, szinte szegyéllí azokat. Ugyanakkor jogi törvényekbe viszont ütközhet a dolog bizonyos esetekben, ezeket azonban nehéz megítélni; egy webmaster-nek tényleg végig kellene kérdeznie az összes jelenlegi és volt kiadót a soktízezer játék jogi státuszáról. Pár cégről tudjuk, hogy szabad utat adott az anyagainak terjesztésére - a Magnetic Fields, Melbourne House, Llamasoft és még páran, - párról pedig tudjuk, hogy ellenzi azt, ezen anyagok érdekében a BSA-hoz hasonló, játékiparra szakosodott IDSA kopók el is járnak, és felszólításukra a törvénytisztelő webmaster-ek el is távolítják site-jaikról az illegális anyagokat. Erről bővebben lehet olvasni például a Magyar C64 HQ-n, ami az IDSA instrukciói alapján lassan valószínűleg teljesen legálissá válik, hiszen az illegális anyagok fokozatosan lekerülnek róla. Mi tehát - ahogy Reiker is írta a múlt hónapban - nem támogatjuk a kalózkodást, de leszögezzük, hogy ahogy azt nem lehet kijelenteni, hogy minden ROM és disk image legális, az ellenkezőjét sem lehet. A jogilag tisztázott, szabad anyagokat mindenki szedje le nyugodtan, a tisztázatlanokat csak a saját felelősségére, a tiltottakat - amik idővel ügyis eltűnnek a web-ről - pedig csak abban az esetben, ha rendelkezik az eredetivel, így ugyanis a letöltött anyag legális backup-nak tekinthető.

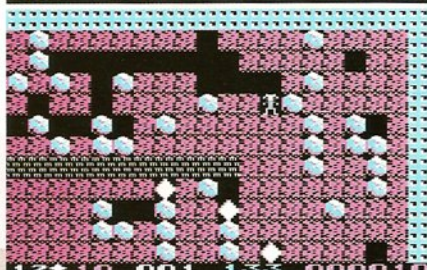
Végezetül még ajánlom az „egyéb hasznosságok” cím alatt összegyűjtött linkeket. A magyar Star Commander remek program arra az esetre, ha trükkös, az emulátorok által nem kezelt disk image-ekbe botlunk, vagy a valódi C64-es lemezeinket szeretnénk felvinni PC-re, esetleg fordítva, levinni. A hírportálokon naprakész híreket olvasha-



Boulder Dash



Az óramutató járásával ellentétesen:
Boulder Dash II, *Boulder Dash* (PC, CGA),
Supaplex, ill. *Rockford* (C64).
 Fent: *Boulder Dash* mobiltelefonon.



tési kombinációk azonban szinte végtelenek.

Ezt sokan fel is ismerték - az első játékok megjelenése után a fiatalok elkezdtek hekkelt verziókat gyártani saját pályákkal, így a sorozat nem hivatalosan hamar felduzzadt 20-30 játékra, aminek még nagyobb lökést adott a pályaszerkesztő megjelenése. A lavina nagyon megindult, főleg

A *Boulder Dash* „stílust”, ha minden igaz, az Atari 800-ra íródott azonos című játék indította útján, amit egy Peter Liepa nevű programozó-matematikus-zenész talált ki 1983-ban.

Persze száz százalékos bizonyossággal nem lehet kijelenteni, hogy a játék nem egy kevésbé ismert game klónja; mindenesetre rengeteg nyomozás után arra jutottam, hogy ez lehetett a kiindulópont, ami a stílus-meghatározásból is logikusnak tűnik. Mondjuk az egyszerű *Boulder Dash* így sem volt minden idők legforradalmibb ötlete - szinte minden alapelem, majdnem az egész gameplay nem lehet 1982-es arcade játékból, a *Dig Dug*-ból lett kölcsönözve. Az eredeti game-et a nem túl ismert kis cég, a First Star Software vette meg és adta ki; ezen kívül csak egy igazán nagy játékuk volt, a szintén egyszerű, de nagyszerű *Spy vs. Spy* sorozat. Természetesen a jól sikerült anyagot rengeteg gépre portolták, a legtöbb átiratot az eredeti programozó követte el. Nálunk az 1984-es, C64-es és PC-s *Boulder Dash* terjedt el először, ezt követte a *Boulder Dash II: Rockford's Revenge* 1985-ben és a *Boulder Dash III* 1986-ban. Mivel nagyon könnyű volt új pályákat fabrikálni a játékhöz, a cég ezután úgy gondolta (amit bizonyára ezerszer megbánt), hogy kiadják a játékszerkesztőt is: ez lett a *Boulder Dash Construction Kit*, szintén 1986-ban. 1985-re a cég annyira megszédte magát, hogy fel is hagyott a kiadással és az új fejlesztések vadászatával; úgy vélte, az egyszer megvett játékot az idők végeztéig ki tudja licenzelni, és fel fogja vetni a céget a pénz, ami a jelek szerint jó meglátás volt - mára már összesen több, mint kétfélmillió *Boulder Dash* játék talált gazdára. A második rész forgalmazását az Electronic Arts, a pályaszerkesztőt az EPYX vette át. Azóta is így megy ez - mások fejlesztenek és terjesztenek, a First Star pedig kaszál. Ilyen kilicenzelési módszerrel készült a játékból még négy játéktérmi automata is, ez hivatalos Apple II, Amstrad CPC, Atari 400, Atari ST, BBC, NES, GB, SNES, MSX, NEC, ZX Spectrum és egy csomó

egyéb port is. Továbbá még számtalan folytatás, többek között volt egy újabb, 1990-es PC verzió is, és egy *Rockford* című, Mastertronic által hivatalosan licenzelt sorozat C-64-en, Spectrum-on, PC-n, Atari ST-n és Amigán. (*Rockford* a *Boulder Dash* szerintem béna, vigyorgó karaktere.)

Mostanában talán már apadóban volt a First Star bankszámlája, így még inkább elkapta őket a harci kedv, hogy meginjt nagy pénzt csináljanak a játékból, és újra eladják a licenzt ezermillió helyre. Az E3-mon próbálkoztak nagy sikerrel, ugyanis sikerült lezsírozniuk egy nagy GBC, GBA, PS, N64, PS2, DC, Xbox, Mac, Shockwave, mobiltelefon, palmtop és PC-s Windows verziót is, annak ellenére, hogy a listán szereplő néhány gép már többé-kevésbé halott státuszban van. A *Boulder Dash EX* című GBA verzió épp a napokban jelent meg, a japán Vision Works fejlesztette és a Kemco adta ki; egész jól sikerült, bár az e havi **Konzolba** azért nem válogattuk be. A **KByte** profiljába természetesen leginkább a *Boulder Dash - The Guardian Quest* című Windows verzió vág majd, a képekből azonban úgy nézem, a játék minősége több mint tíz évvel lesz lemaradva korától.

Pár szó a játék lényegéről: Egy gyémántbánya 2D-s keresztmetszetét láthatjuk, minden kockákra van osztva, mi pedig kockánként lépkedünk le, fel és oldalra. A kockákon lehet átjárhatatlan fal, föld, aminek a helyét simán elfoglaljuk; szikla, ami leesik, ha levegő van alatta és toltató, ha mellette, ill. gyémánt, ami a sziklához hasonlóan árthatmas, ha ránk esik - ezeket azonban gyűjteni kell. Ezek mellett van még néhány ellenfél, amiket kövekkel tudunk árthatatlanná tenni - van terjedő amőba, amit be tudunk zárni, és akkor gyémánttá alakul, és még néhány érdekesség, mint az a padló, amin átcsúszik a kő, és a másik oldalon gyémántként jelenik meg. Nagyjából ezek a dolgok és még néhány hasonló alkotják a játék alapját, a pályaszerkesz-

C64-en és Amigán; pályaszerkesztő klubok is alakultak, és mindenki csak úgy ontotta magából a pályákat. Elkezdtem összegyűjteni az ilyen hekkelt játékcímeket, de miután csak a címek (verziószám nélkül, ami sok cím esetében 20-nál is több részt jelentett) elérték a cikk mérethatárát, feladtam a dolgot, és inkább nem említek egyet sem; mindenesetre a teljes kollekció több ezer játékra rúg. Volt egy site, ami ebből 859-et tartalmazott is, a játék programozója is támogatta, de mivel a First Star foggal-körömmel ragaszkodik a licenszéhez, leszedette mindet - sőt azt is kijelentette, hogy nemcsak *Boulder Dash* játékokat tilos a web-re rakni, de bármilyen *Boulder Dash* témájú site-ra sem szabad linkelni, ez is illegális. A cég olyannyira ki akar sajtolni minden centet a licenszből, hogy mostanában audio CD-n, sőt bakeliten is ki fogja adni a játék zenéjét, ami természetesen Peter Liepa eredeti témájára épül.

Természetesen az egyszerű alapötlet maga után vonta a teljesen nulláról újrairt, legális klónokat is; ilyen játékokból valószínűleg több száz is készült mindenféle gépre, sőt született jó pár hivatalosan forgalmazott nagyobb klón is. C64-en és Amigán (és bizonyára megjelent más gépekre is) valószínűleg a Kingsoft 1988-ban útjára indított *Emerald Mine* című sorozata a legismertebb, PC-n pedig az (Amigára szintén megjelent) 1991-es *Supaplex*, amit a repülőgép-szimulátorairól elhíresült Digital Integration követett el (**David Whittaker** zenével. - **Reiker**).

A *Boulder Dash* tehát közeledek a 20. születésnapjához, és köszöni, éi és virul; hamarosan megérkezik kedvenc PC-nkre ismét, sokadszor - már csak az a kérdés, mi nem unjuk-e ökelmét (**Nem. Unja valaki a Tetris-t?** - **Reiker**).

GERICOM

mobile world

- SIS 645 DX chipset
- 18x CD írő / 18x DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben

• 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
 • Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 • 256MB DDR RAM
 • 20GB merevlemez **399.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **449.900 Ft**

MASTERPIECE Per4mance

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!

Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATI 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-írő és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmedbe. Jöjjen el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!



X5

VILÁGJÓHNSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es útés és cseppálló Notebook. A megerősített magnezium ház és ultra moderna belső felépítés egyedülálló útésállóságát biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-írő és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb külföldi munkához és erős igénybevetelhez.

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Wireless LAN (JÓHONSÁG !!!)
- 8x CD írő / 8x DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereo hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg

• 14.1" TFT kijelző (1024x768)
 • MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
 • 384MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **439.900 Ft**

Supersonic Force

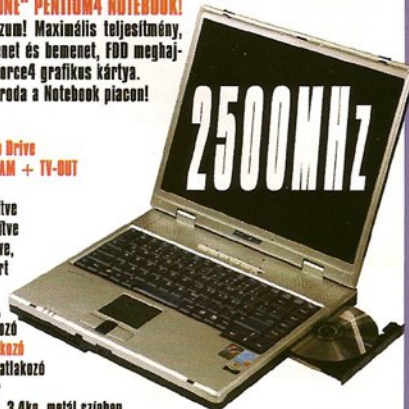
AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE” PENTIUM4 NOTEBOOK!

Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!

- SIS 645 DX chipset
- 8x CD írő / 8x DVD Combo Drive
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Sztereo, párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)
 • Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 • 256MB DDR RAM
 • 20GB merevlemez **399.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)
 • Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **449.900 Ft**



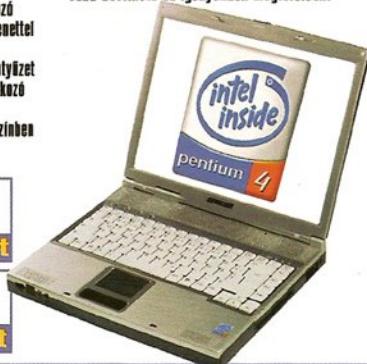
WEBGINE Per4mance

- SIS650 chipset
- 8x sebességtű CD-írő + 8x DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SIS950 AGP grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB port, PCMCIA csatlakozó
- Digitális 3D hangkártya, SPDIF audió kimenettel
- Sztereo nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Klisű monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

GERICOM WEBGINE Per4mance szennazédis áron kínálja a 15.1" kijelző méretét a Pentium4 processzor erejét a DDR memória gyorsaságát és a CD-írő + DVD meghajtó hatékonyságát. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapos munkához szükséges. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően.

• 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
 • Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 • 256MB DDR RAM
 • 30GB merevlemez **339.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **379.900 Ft**



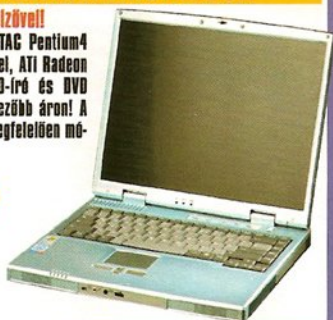
MITAC 8175 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8175 szennazédis kijelzővel!

Szennazédis áron forgalmazzuk a MITAC Pentium4 gépet! 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATI Radeon grafikus kártyával, CD-írő vagy CD-írő és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!



- Intel 645 chipset
- ATI Radeon Mobility 10MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereo hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 283mm x 36mm, 2.05kg



• 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
 • Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 • 4x CD írő
 • 256MB SDRAM
 • 30GB merevlemez **299.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
 • 8x CD írő / 8x DVD Combo Drive
 • 512MB SDRAM
 • 40GB merevlemez **349.900 Ft**

GERICOM CO. KFT

Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@loina.net

GARDEx

Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CEDRUS COMPUTER KFT.

Tel.: 433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft.

Tel.: 06-66/442-614, Fax: 06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER

Tel./fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

5600 Bekescsaba, Szarvasi út 57.

1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

WEBSHOX Plus Per4mance

WEBSHOX Per4mance



GERICOM WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelítő! Pentium4 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modellt, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereléssel!



- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
 - Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 - 256MB DDR RAM
 - 30GB merevlemez **289.900 Ft**
- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
 - Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
 - 512MB DDR RAM
 - 40GB merevlemez **329.900 Ft**

- SIS650 chipset
- 8x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SIS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad Scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

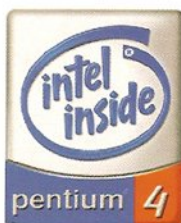
- SIS650 chipset
- 8x DVD meghajtó
- SIS650 grafika max: 64MB DDR RAM
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit
- Infra Port
- 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad Scroll gombbal
- Windows billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor
- PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
 - Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 - 128MB DDR RAM
 - 20GB merevlemez **259.900 Ft**
- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
 - Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
 - 256MB DDR RAM
 - 40GB merevlemez **289.900 Ft**

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, ACP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kpbs V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapt építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezrel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 - GeForce4 MX440 64MB DDR
 - 16x SONY DVD
 - Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
 - GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
 - 40x SONY CD író
 - 16x SONY DVD
- 139.900 Ft** **189.900 Ft**

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 128MB DDR RAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kpbs V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 vagy Pentium4 Celeron processzossal. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmjeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 40GB merevlemez **94.900 Ft**
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB
- 40x SONY CD író
- 60GB merevlemez **119.900 Ft**

GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1240x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kB cache
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80MB merevlemez
- 256MB DDR RAM
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- FaxModem 56kpbs V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya

- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 1x PCMCIA port
- 3x USB, PS2 port
- Digitális 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audió kimenet
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 405mm x 334mm x 49mm, 7.3kg

FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép! Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. Kristálytisztá 17" TFT kijelző, GeForce4 grafikus kártya, CD-író és DVD Combo meghajtó a nagyteljesítményű Pentium4 processzossal minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár irodai munkára minden szempontból tökéletes választás!



399.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.

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

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

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##



Fotók: az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk. A képek csak tájékoztató jellegűek. A képek csak tájékoztató jellegűek. A képek csak tájékoztató jellegűek.

Szia Reiker!

Most, hogy megjött az új 576-om, már tudom, hogy miért is nem választottak nekem a leírásaimra. Nem jutottam át a rostán. Ez van.

Lépjünk. A dizajn nagyon tetszik, de én nem használnék a helyzetben ilyen ríkító színeket egyes oldalak háttérben, mert nagyon zavaró a szemnek. Eszperóli gondolok itt a rózsaszín, a sötétkék (mondjuk az nem ríkító, de zavaró, főleg fekete betűknél), illetve citromsárga hátterekre. (Sokan valószínűleg sok mindent csinálnának a mi helyükben, mi pedig valószínűleg sok mindent csinálnánk az ő helyükben. A „ríkító”, oldalakat a jövőben igyekszünk kerülni :). – Reiker) (Inkább a direktzsák felé orientálódunk :o) - BWC) Azt is hadd említsem meg, hogy szerintem az oldalszámok kiírását félkövér, avagy félkövér-dőlt betűvel kellene írnotok, mert pl. a hetvenhét, hetvennyolc, nyolcvan, huszonkilenc, harmincnyolc számok nem is látszanak. Ebben szerepet játszik az előbb említett ríkító háttér alkalmazása, de talán fontosabb, hogy nagyon kicsi betűkkel írjátok ki, és nem elég vastagon (azt még hozzátéve, hogy jó ötletnek tartom, hogy betűkkel írjátok ki az oldalszámot, de kellett egy kis idő, míg mehoztam...).

A borító, illetve a tartalomjegyzék képe felettebb impozánsra sikeredett, bár nálam nagy szerepet játszott az is, hogy szereztek modellezt, illetve rajzolt. Talán ezért is tetszett. (Itt Martin a nagy modellező ill. makettező; meg BWC – de ő kizárólag motorkerékpár-makettet hajlandó megérinteni. Jömagam pillanatnyilag az origamival koketálók – rendszeren, derekasan művelve az is hasonlóan időfalu tevékenység. Lásd az e havi **Konzol Cool-Túra** rovatát. – Reiker)

Nem tudom mennyire van, illetve lenne rá igény de lehetne valamiféle 3D rovat, bár félok, hogy ezt ti a konkurencia majmolásának fogjátok titulálni...én minden esetre vevő lennék rá. (Erre még visszatérünk... egyszer. – Reiker)

Látom a képaláírásokat elhagytátok, amit én személy szerint nehezményezek, de megvagyok nélküük, minden esetre, ha egy mód van rá, legyenek ismét! Kösz. (Erre is... még ebben a Csevegőben. – Reiker)

Óóó, azt is meg akartam még kérdezni, hogy az a Vivendis 2 órás ingyennet-csomag az 576-hoz volt? Mert a lapban nem találtam utalást rá. Egyszer csak azt vettem észre, hogy a földre esik a sok levél, meg a nyitott 576 boríték közül...ha töletek van, akkor köszike! (Tőlünk volt. Reklám. Mint az életmód-magazinokban az egészségügyi tanga betét / próba-capuccino / sample-drogéria. Megfogod a lapot, és hullik belőle az ajándék. **Bravo-ban** instant tetkó van, **IM-ben** bizsu nyaklánc. Én pl. a legutóbbi **Cinema-val** (cseh kiadás) egy csomag Durex óvszert kaptam. Balage fiktív „Rózsaszín Oldalainkon”, felbuzdulva egyenesen péniszgyűrű mellékletet követelt, amit végül – fiatalokor olvasóinkra való tekintettel / profilidőegység-gel valóba Balage-t elvettem. Vivendi Internet lett. Szívesen. Fizettek nekünk érte :o). – Reiker)

Jah, annyit még hadd mondjak, hogy jó fej embernek tartalak Reiker, remélem nem mész el olyan gyorsan, mint a többi főszéri.

Akkor hát: jó gémelet, meg újságrást!

Ha kell egy designer, vagy egy tesztelő, szólhatnál...

Geronimo

Designer nem kell, köszönjük – annak ellenére, hogyan sokan valószínűleg másképp gondolják :). Tesztész sem

Kell, soha nem is kellett. Újságrókat ellenben kerestünk és keresünk is. Újságrókat – tehát olyan embereket, akiknek nem kell a szájukba rágni, mit akarunk tőlük. **A KByte** változik, és a jó öreg bumeráng effektus („kiadom a munkát, visszajön a szöveg”) hamarosan az enyészeté lesz. Eredeti ötletek és eredeti írók. Ezt szeretnénk – természetesen SZIGORÚAN játék témában. Politika és az elektronikus szórakoztatóipar. Interjú a FoP klánnal. Éfféle dolgok.

Csá Réker!

Az újság überkirályistencsászár, de mivel kopasz vagyok gondoljaim vannak. Ez a dizajn nagyon hajaz a többi hasonló újságéra. Ezen változtathatnátok, mert különben úgy megüttek, hogy elfelejtessz gombolkozni. Azt se értem hirtelen, hogy minek hagytok ilyen *** olyan játékoknak, mint a medievale, mert beláthatod, hogy ez olyan, mint három zsák krumplit egy jégégersóba rakni. Mert olyan játékok amik olyanok, mint a titanic vagy az a bhagattos tötymörgés nem valóik ilyen überalles újságba, mert rosszak, bénák(tolászék meg minden) és még nők sincsenek bennük. A Tschevegő lehetne dizajnosabb, mert ez így annyi ér, mint ... pont itt vége a mondatnak. Na szóval húzzatok bele vagy kitépem a beleiteket és fölakasztatok vele egy fára(bocs). DE a legfontosabb: azt a kis címlapot hogy lehetett ilyen tírpaúk megcsinálni? Amkior a motógépéről csak egy féldolbas kiskosárba *** van? Nem értem. Na mindegy azé ezeken gondolkozok el. Maradok hű, szerető, kopasz olvasótok: BionicMan Ul:nem is vagyok kopasz.

Megfigyelhető - ez a kedves olvasónk valószínűleg nem modellezik. Amiert ezen az oldalon prezentálja magát: archeotipikus „Tegyetek be a Cseveibe!”, osztályú pályamű; bugyuta, kinkeserves próbálkozás a közszerelésre. Kontroverz dolog, de azért van itt, hogy demonstráljuk, milyen levelek NEM lesznek itt. Tanácsunk: tessék megpróbálkozni ÉRTELMESEN levél írásával - jelentősen megnő majd a bekerülés esélye.

Hi Reiker!

Legutóbbi levelem után talán még ki sem hűltek a telefondrótok, de ismételten levélírára kell szánnom magam, ugyanis felfedeztem egy-két fontos dolgot, melyet ki bírtam hagyni.

Egyeske: nagy nehezen ismét megtalálom, hogy ide mit is akartam volna írni. Nos, Kun Csaba barátomnak üzenem, hogy ne bántsa Martint, mert jól írta azt az élménybeszámólót. Szerintem senkinek sincs kedve olyan jó kis száraz „ilyen volt, ez a kiadó ezt csinált, a másik azt mutogatott” élménybeszámólókat olvasgatni, ahhoz ott vannak a képek, meg a hozzá tartozó leírás, kiadónként...nekünk meg szórakoztató, verbéli 576-os mókázás. Mi lenne, ha már a Martin is komoly lenne?! Hát kérem: összedőlne a világ.

Ketteske: a nagyon *** (már elnézés!) játékokat szanál-játok már ki, ne vegye el a helyet a nagy nevektől. Ott van pl. az a Batman, vagymi. Szerintem elég vékonyka darab, a Titanicról pedig már ne is beszéljünk. Szerintem be kellene vezetnetek, hogy 3 pont alatt nem álltok szóba játékkal. Úgy korrekt. Ha már 3 pont alá értékellit, úgyse nyúl hozzá senki! (Oké. Visszaveszünk az ütemből, és a kréme koncentrántunk. A krémet pedig részletesen, több oldalon tárgyaljuk majd. Ezt meg tudom ígérni. Ez

persze nem jelenti azt, hogy csökkenteni kívánjuk a lapban szerepeltetett játékok számát :). – Reiker)

Hármaska: azt írtad a bevezetőben, hogy a Bevezető írása nem szól Semmiről, meg úgyse olvassa el Senki. Hát én megírtam. Már csak azért is, mert én nem vagyok Senki, de veszem a bátorságot szembeaddzálni veled: Bevezetőt írni nem Semmi. Hisz a Semmi is valami. (Nem. A Valami nem Semmi; hisz ha Semmi lenne, Semminek neveznénk, nem pedig Valaminek. – Reiker) Ez a gondolat ütött zőget a fejembe.

Gondolj csak bele, mi van, ha azt mondom: „nincs itt semmi!”. Ez pl. azt jelenti, hogy a térség semmiktől mentes. De valójában nem tudjuk, mi is lehet az. Viszont valószínűleg megéreznénk akár egyetlen Semminek is a jelenlétét, ha ilyen biztosan ki tudjuk jelenteni, hogy innen hiányzik. Mi is lehet a Semmi. Ennek próbákat utánajárni most. Sok-sok mondasunk tartalmazza a Semmi szót, s szól Semmiről. Azt is gyakran szoktuk mondani, hogy „ez nem semmi!”, amit általában olyan esetben mondunk, ha nem kis dologról van szó. Ebből értelemszerűen arra lehet következtetni, hogy a Semmi valamilyen kis dolog lehet. Igen ám, de itt van az is, mikor azt mondjuk „Tudod mi van benne? Egy nagy bűdös semmi!”. Eszmefuttatásomat folytatva addig jutottam el, hogy a Semmiknek igencsak sok formája fordul elő, s valószínűsíthetően a nagyobb Semmik bűdösek is! Meglehet, hogy a kisebb Semmik is bűdösek, s az ember csupán a Semmi bűzéről is felismerheti azt. Viszont ezzel a szemlélettel szembehegyezkedve én azon az állásponton vagyok, hogy kisebb korukban a Semmik még egyáltalán nem bűdösek, de az idő múlásával fűrdési lehetőség nem lévén, egy kissé bűdösek lesznek, mondhatnók: jellegzetes „Semmi”-szaguk lesz. Úgy vettem észre, hogy a Semmik már kisebb korukban elvándorolnak szüleiktől, illetve, hogy még a szülők sem élnek együtt: a Semmik magányosan élnek. Legalábbis még soha nem hallottam volna, hogy: „Ez tele van Semmivel.” vagy „Sok bűdös Semmi van benne!”.

A dilemma viszont most következik. Valószínűsíthető, hogy a Semmi egy helynek a neve is, legalábbis a „Semmi közepe” kifejezés erre utalhat. Arra saaccolnék, hogy ez a Semmik szülőfaluja, ahonntól a sok kis (még nem bűdös!!!) Semmi útnak indul, hogy magányosan élje az életét. Az viszont a nagy helyzet, hogy a Valamik egyre kezdik kiszorítani a Semmiket a világból, nemso-kára talán már csak a szőke hölgyek fejében lesznek megtalálhatók. Úgyan mondás nincs rá, de szerinten illatos Semmik is vannak: olyan szőke hölgyet, akinek bűdös lenne a feje, még nem láttam. Egy biztos: a Semmi Valami!

Ha esetleg akadna valakinek valami hozzászólása, szívesen elvitatgatok veled a Cseveiben :). (Na persze. Állandó páholytagság, ingyen. Szép lenne, ugye? :). – Reiker) Üdv. Geronimo

Idézet: „A Bevezetőnk pedig hagyományosan nem szólnak SEMMIRŐL... Árvyaltatnyi különbség van a „Semmiről szólnak”, és a „NEM szólnak semmiről”, között. Ugyanakkor semmi értele vitatkozni :)).

Ellenben Liquid után most már te is jössz egy sörrel, hiszen ebben a hónapban kétszer is felléphetnél a Csevegőben. A csúcson kéne abbahagyni :o).

Helló Reiker!

Ha jól emlékszem 5-6 éve olvasom már az újságot kiba-

gyás nélkül (kivéve az előző szám) úgy hogy eljött az idő, hogy végre én is hozzájárjak az újsághoz (éreztem magad megisztelve mert te vagy az első akinek ÉLETEMBEN e-mailt írok!!!). Az előző számoknál már eléggé el voltam keseredve mert nem igazán tetszettek sem a cikkek, sem a dizájn. Ahogy ezt most elkezdtem olvasgatni teljesen elfogott a retro érzés a színes oldalak meg a Spectrum miatt is. Csak így tovább! A csevegővel kapcsolatban meg annyit, hogy előbb vagy utóbb majd úgyis kialakul. (Sűrűn remélem, különben a Nyájas Olvasók hamarosan ismét GyZ Lambda Projectjét olvashatják majd a Főszerkesztő publikus Mátvás király imitációja helyett >:). – Reiker)

más: Mint új főszerhez és (számomra) abszolút ismeretlen emberhez lenne hozzád egy-két kérdés:

Először is: Ugye szereted a sörte? ; (Szezonális. Nyáron. Hidegen. Heinekent, Pilsnert. – Reiker)
Aztán: Kedvenc játékok? (Huh. Hosszú lesz, ám legyen: Atari VCS: Defender, ColecoVision: H.E.R.O., NES: Boulder Dash, ZX Spectrum: Elite, C64: Wizard of Wor, ST: Oids, MegaDrive: Gunstar Heroes, SEGA CD: Shining Force, Saturn: Radiant Silvergun, SNES: Super Bomberman, Amiga: Dungeon Master, CD32: Lemmings, Jaguar: Tempest 2000, N64: The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Játékterem: SEGA Rally (linkelt), GBC: Tetris DX, DC: Jet Set Radio, PS2: Rez, GBA: Advance Wars, WonderSwan: Wild Card, Xbox: HALO: Combat Evolved, GC: Super Monkey Ball, kártya: Póker, táblás: Kensington, társas: Diplomacy, labda: focil; ja, és PC: Civilization trilogia. – Reiker)

És még: Mennyi 576 576-odik hatványa? (1,00774453527435819836930082342E+1590. A válasz PONTOSAN olyan mértékben volt eredeti, humoros, vagy elms, mint a kérdés. A „tudományos, funkciókkal kiszereelt Zsebszámológép egyébként a Start menü Kellékek almenüjéből nyílik. – Reiker)
A 93-as októberi számban a 20. oldalon mi a 73. karakter? (Melyik irányból indítva a számlálást? – Reiker)
Ugye én alanyi jogon kapom majd az 576-ot? (Döbrögi féltét? – Reiker)

Hét év múlva milyen konfigot vegyek? (Hét év múlva érett, bölcs fiatalember leszel, aki nem fog bugyuta kérdésekkel zaklatni vadidegen embereket. – Reiker)
Talán ennyi lenne bár lehet, hogy unalmas órámban még majd megtalálak. További jó munkát és sok sörte (tudom ám, hogy szereted :)) kíván:
Night

Na srácok? Ki szeretne Főszerkesztő lenni?
Jó kis Csevegőt írni!

Sziasztok!
Újrakezdték a Fallout 2 magyarra fordítását! Nem tudom, hogy ők megkerestek-e már titeket, ezért gondoltam, hogy írok egy e-mailt róla. A fordítás kapott egy website-ot:
<http://www.c3.hu/~frc/fallout2/>
Elvileg Okt. 1-jén nyitnak. Az oldal folyamatos feltöltés alatt áll, és designra szerintem nem lehet panasz. A 3,5MB-nyis szöveg fordítás elég nagy munka, és segítség/fordítókat keresnek.

Ha gondoljátok nézzetek utána a projektnek, és ha az újságban (hírekben) megjelenne pár sor a fordításról, biztos segítene a csapatnak. Mivel a Fallout játékok

elég népszerűek itthon is sokan örülnének ha magyarra lenne fordítva.

A programmal való mahinálás kapcsán felvetülő jogi kérdések kapcsolatban annyit, hogy (ez fórumon megtalálható) a fordítók felkeresték a játék kiadóját, hogy mit szólnának egy magyarra fordításhoz, de választ nem kaptak. Hallgatás beleegyezés... Egyébként nem értem miért nem válaszolnak, hisz ezzel népszerűbbé tehetnék a programot, mivel olyanok is megvennék, akik egyébként az angol nyelvtudás hiányában hozzá se nyúlának. Csak ennyit szerettem volna mondani :)

Tisztelettel:
Vince Sándor

Sándor, KÖSZI.

Hi Reiker! (remélem még Te vagy a főszer!) (Már negyed éve én vagyok a „főszeri”, és pillanatnyilag a tartósan bennünket szomjazónak ESÉLYE SINCSE megszabadulni tőlem :). – Reiker)

94/6-os szám óta vagyok előfizetője a lapnak, mondhatni felnőttem mellette. Eddig tanúja voltam 1-2 átalakulásnak, mindig csak figyeltem, most először írok is ennek kapcsán.

Van 1., azaz egy db kéréssem/javaslatom: Ne legyenek 90 fokkal elforgatott rovatok, cikkek, képaláírások! *** zavaró, amikor a buszon, vonaton, atomtengeralattjárón, vagy akár otthon össze-vissza kell forgatni az újságot! (Egy régi előfizetőért MINDENT. – Reiker)

A most következő csak szubjektív véleményem, mindenkinek joga van, hogy másképp gondolja. Csak azért írom le, hogy hozzátartozzam az olvasói összképekhez.

Meg csak nem fogok egy levelet 5 sor után abbahagyni! Tehát: A régebbi példányoknál nagyon jó volt, hogy a cikk hátterre, címének betűtípusa, az egész oldal összhatása tükrözze a játék hangulatát, stílusát. Ez most az egyedsignál oda lett. Nem mondom, hogy nem szép, de nem ugyanolyan! (meg elkészíteni is egyszerűbb): Még a design témához: az emulátoros cikk Barbie-rözsaszín alapja szerintem nagyon gáz. Amúgy az összhatás számomra még mindig NAGYON pozitív.

Ezért is fizettem elő újra, megelőlegezve a bizalmat. (Meg persze előfizetni jól :) (Maximálisan egyetérték. – Reiker)

Ugyis a tartalom a lényeg! De azért a Zalai Kanászkiért szintjére ne fogjátok vissza magatokat! A képaláírás vitában én mellette vagyok. Nem kell mind egyik alá, (mellé meg főleg nem!) de 1-2 odalló mondat sokat emel a cikk hangulatán! (A képaláírás „vitában”, én is mellette vagyok. A probléma az, hogy a kedves zsurnaliszták többszöri felszólítás ellenére sem írnak efféle nyálkáságokat. GyZ erőt vett magán és küldött néhányat az Icewind Dale II mellé, én pedig bátorkodtam felcíomázni az Airborne Assault cikket, de ez volt minden. Az események felgyorsítása érdekében ebben a hónapban már feltüntettük az impresszumban teszteszelnék neve mellett azok elektronikus postacímét is – tessék őket megelévedbombáznai, én jelen pillanatban beletörődtem a képaláírások abszenciájába. – Reiker)

Hiányzik még a Hardver rovat, ha jól emléxem Uriel követte el annak idején. Lehet, hogy most sokan leányzának, de ha valamelyikötök bevállalná, az király lenne! (Hmm. – Reiker)

Na, ennyit nyavalyogtam!
Kívánok Neked és az egész Csapatnak további jó munkát és sok sikert!

Maximális tisztelettel:
Sly a 6569-es

Szervusz!
Gratulálók!

És ezzel vége is. Ennyit akartam írni. Mégis pár sor erejéig még mondanám a magamét.

Fantasztikus, lenyűgöző, magávalragadó, szuper, királyi és még vagy ezer jelző illik erre a számra, ami még magában nem egy különlegesség, de hogy mind pozitív az kuriózum. Tudniillik a gratuláció az új 576-nak szólt ill. annak szerző és alkotó stábjának, azaz nektek.

Egyszerűen azt a korszakot idézte amikor tehenészült a trónon, még a bukás előtt, ha lehet így fogalmazni.

Ezek a nem túlzottan összefüggő mondatok egyszerűen kitörtek belőlem. Elnézést, tudom, hogy követhetetlen, hisz mikor elolvastam egy kukott sem értettem belőle, és mégsem töröm ki, hisz annál lustább vagyok. Tehát, ez újság még hozzá magas fokon. Komolyan nem lehet jelzőkkel illetni. Tényleg azt éreztem most 17 éves fejjel, komputermániámból kinőve, mint mikor 12 éves korm körül megkaparintottam az első számot. Tehát lenyűgöző. Az az érzés környékezett meg amiről azt hittem örökre elhagyott, az idők elmúltával. Erre fogtam azt a érdektelenséget ami pár hónapja teljesen hatalmába kerítette, az 576-tal kapcsolatban. Most rájöttem, hogy az összes eddigi főszerkesztő, akiknek én a végsőig drukoltam nem értettek a dolgukhoz igazán.

(Merész, bátor dolog összehasonlítani két hónap erőfeszítéseit mások évszázakokat átölő munkásságával. Tény, hogy rohamléptekkel láttunk neki az 576 név renovációjának. Tény, hogy az Olvasó a piac legpatinásabb, leggazdagabb és legbecesebb hagyományokkal rendelkező publikációját tartja a kezében. Tény azonban az is, hogy – ez szigorúan bizalmas, tessék úgy kezelni, aho! most járunk, az egy ósvény ELEJE. A VÉGÉT egyelőre csak mi látjuk – az ütem, amivel nekivágtunk, azonban setajtni enged, hogy ez az út ELKÉPZELHETETLENÜL hosszú lesz. Hogy a Nyájas ebből az elképzelésből még ebben a létsíkban megtapasztalhatson valamit, a lovak közé kellett csapnunk. A legfőbb tény azonban, hogy ez az elszánt csörtetés szemernyit sem csökkenti az előző Főszerkesztők érdemeit. Meggyőződés, hogy a legjobbat, a legtöbbet adták a KByte-nak, ami csak személyüktől tellett. – Reiker) Azt feltételezni sem merem, hogy... (Mit? – Reiker). Tehát, ahogy mondani szokták ez nagyon jó, magyarul király!

Tudom, hogy ezzel most jó tartalmasra sikeredett levelet olvastál el, kedves a nevedet még nem sikerült megjegyezned, de a támogatásomat, máha ér valamit, meg kellett osztanom veletek. Mindezek ellenére, és ha már ennyi mindent leírtam ami nem is ennyi, hanem sokkal kevesebb csak már megint ***tam a szót.

Mindezek ellenére, megosztom veletek azt a szomorú hírt, hogy megszaktom x éves előfizetői hűségese tevékenységemet. Ami nem azt eredményezi, hogy újságosbodegákban veszem meg a számokat, hanem, hogy elbúcsúzom tőletek. Nincs érteime annak, hogy egy kiolvasatlan újság heverjen az ágyam mellett, amihez akárhányszor próbálok hozzájutni, mindig, valami akadályal találim szembe magamat, amit csak megkerülni lehet, ami mondanom sem kell elég jelentős idő (Akkor talán takarítani kéne, nem pedig meggondolatlanul lemondani az előfizetést... – Reiker). És ez folytatódik nap, mint nap. Tehát visszlát, a következő

találkozásig, mert egy éven belül tutira meg lesztek vege ügy próbáként.

Maradok alázatos tisztelőtök, kedves 576 stáb. Volcz voltam Gyömrőről, Volcz Zoltán.

Kedves Theodore Reiker!

Fontos azzal kezdenem, hogy nem vagyok egy számítógépmániás. Régen az voltam, s képzeld, akkoriban az 576-tól tanultam meg mindent, amit a játékról tudni érdemes. Azután tanulás és munka. A számítógép elől fokozatosan kezdtem eltávolodni és helyem régen üres már. Egyszer, még július végén, az utcán sétálgatva megálltam telefonálni, s pont egy újságárus mellett. Az 576 ott virított. Régi szép idők!- mondtam. Megvettem. Most szeptember vége van, s sajnos 3 hónap is elegendő volt ahhoz, hogy észrevegyem, milyen nagy változás történt itt. Én is tudom, hogyha egy munkahelyen főnökkváltás történik milyen kócos alakul ki. (Én is főnök voltam ;) (Hol is? Mikor is? - BWC) Nem könnyű az elvárásoknak megfelelni. Főleg ha több 100 vagy 1000 ember előtt történik. De! Az már nem jó ha úgy állsz hozzá, hogy „úgy se lesz mindenki elégedett... (Pedig igaz :) - Reiker). Megnyugtattak, rajtat „látom” az akarását. Remélem így lesz ez sokáig. Azonban büszke lehetsz az olvasóidra, hiszen nagyon sokat segítenek neked. Ilyen sok segítséget, tanácsot és kritikát (ami a legnagyobb segítség) kapni! Ez nagyon ritka, hidd el! Egy kicsit hagy elemezzem ki én is az újságot, ha már erre az útra tévedtem:

Az előző: sokan mondták és be kell látni, hogy igazuk van: kicsit elmélyült. Nem rossz, sőt nagyon jól megfogalmazott, csak legyenek egy kicsit „hétköznapiabbak”, a szavak. A téma szőlőn arról leginkább, hogy mi történt az előző újság óta ott benn nálatok, melyik cikkirónak milyen problémái voltak, stb. (BWC megfázt. Balage három héti lányokat tapizott Görögországban, hogy aztán visszatérve csak három napja legyen az Unreal Tournament-re, és a fél cikk mosakodásból álljon. dracco-[tanult], ezért nem szerepel kívánatos mennyiségű írással a lapban. Ender Wiggín Baraka DVD-t rendelt, Patrik Donnie Darko VideoCD-t hozott [Lesz a Titanic filmszférában is, tessék megtekinteni]. VargaB. elment, GyZ visszajött. - Reiker) Legyen benne egy áttekintés mi várható a legújabb számban, szóval tényleg egy, amolyan ajtó, bevezető legyen az újsághoz s ne pedig egy különálló cikk.

Nagyon sok múlik a bevezetőn! A színeket nagyon jól eltaláltátok, azonban vigyázatok, hogy a sötétebb árnyalatú háttér előtt a fehér betű legyen világosabb (pl.: The Thing). Vigyázz arra, hogy ha egy játék, vagy bármi más, több oldalt vesz igénybe, akkor az összes oldalhoz ugyanazt a háttér- és betűszínt használjátok, mert különben olyan, mintha nem is egy témáról lenne szó (pl.: Caser bemutató). Ha már itt járunk!

Ezt a rovatot le ne vedd! Nagyon megemeli a színvonalat, sőt ha nem lenne éppen mit bemutatni, akkor egy híres, nevezetes emberrel készítenék riportot, hogy szeret-e játszani számítógéppel vagy sem, ha igen mennyit, ha nem miért, milyen élmények voltak, stb. Sokan szeretik az ilyesmit. (A „nevezetes” emberektől talán megkímél-nénk Olvasóinkat, „Színfalak mögött” rovat azonban

lesz. Mindig. - Reiker)

Tudom, hogy nehéz, de nézd át minél többször az újságot, mert egy-egy hiba sok ember felháborodását okozhatja, s érthető is. Mondok egy példát (sajnos találatim): a szeptemberi mellékletben 7. És 9. Oldalon ugyanazon játékcímek szerepelnek az előzetes képeknél, pedig közülük nincs egymáshoz... (...A Mafia legtöbb illusztrációja nem a végleges változatból való, ez jól megfigyelhető az életoerő kijelzésénél. A Dino Crisis 2 cikkben hiányik egy t betű az első hozzászólásomból. A MotoGP cikkben BWC aláírása nincs jobbra rendezve és az értékelőben „vizualitás”, szerepel „látvány, helyett, bent maradvány egy munkaverzióból. A Prince of Qin cikk kidolgozott grafika, Jellemző azt sugallja, Clemi nem tud ragozni - pedig csak mi törtünk sebtében. A Farscape kiegészítő dobozban megejtett kommentárom szintén nélkülöző egy névelőt. Soroljam még? Az újságot többször és alaposabban nézzük át, mint bárki ebben a Galaxisban, de mi is csak emberek vagyunk... igaz, perfekcionista emberek :) - Reiker)

Ami mellett nem mehetünk el az a sok bemutató. Úgy látom nagyon sok felesleges dolgot raktok bele. Ne haragudj, hogy így mondom, de minek tesznek bele olyan játékokat, amikor eleve tudjátok, hogy nem a legolvasottabb cikkek közé fog kerülni. (Az élet nem habostorta. - BWC) Állandóan lehet olvasni cikkiróktól, hogy „ha több hely lenne, akkor... Vegyétek le a butaságokat (már bocsánat) és szorítsatok több helyet egy-egy tényleg kiemelkedő játéknak. Miért kell egy jó játékot egy oldalba szorítani, mikor többet is megérdemelne? Az ember így akaratlanul is csak fogja, elkezdi lapozgatni az újságot, és kész. Hidd el, hogy nem fogunk dühöngeni, ha nem 40 db, hanem csak 30 bemutató lesz, de azok legyenek jól megírva. Adja! kevesebb játékot egy cikkirónak, akinek ezáltal több ideje, helye és kedve lesz munkájához, s így nevével, egy jól megírt cikk végén büszkélkedhet. Megoldás lehet ha a dvd melléklet helyett betennétek egy ugyanilyen nagyságú és terjedelmű kis újságot, amiben ezek a kevésbé jól sikerült játékok szerepelnek (ezt ajánlom figyelmedbe).

Budget játékok-rovat maradjon, egy kis változatosság sosem árt. Cinkelt lap szinte kötelező. Kult játékok-rovat és Visszatételek-rovat nagyon jó pofa és érdekes ötlet volt (gratulálok a kitalálójának!) (Nem mi voltunk. Valamelyik korábbi, szakmailag inkompetens Főszerkesztő :o). - Reiker). Viszont van itt egy dolog ami sajnálom. Most kiharadt az Internetes-rovat. Na most, ha nem tudtok időhiány miatt vagy más ok miatt érdekes címeket bemutatni, akkor többé ne is tegyétek be. (Nem fogjuk. - Reiker) Egy ideig van, aztán nincs, aztán megint van felállítás nem tudom mire jó. Szóval gondoldjátok át.

Talán ennyit mondtam volna az újsággal kapcsolatban, ami úgy látom most már fokozatosan javul és talán már a következő lap pontot tesz ennek a zűrzavarnak a végére. Akkor jöhet többi probléma, de legalább lesz mire alapoznotok. Én igyekeztem leírni a dolgokat úgy, mint egy kívülálló, de hát nem is tehettem másként, hiszen nemrég lettem újra 576 rajongó. Én megígérem, hogy figyelemmel követem az újság alakulását és javulását, ti viszont nekünk ígérjétek meg, hogy nem lesz több belső probléma és most egy ilyen fordulópont után kezdjétek el egy új arcot kiépíteni, hogy sokáig

fennmaradjon az újság. Az biztos, hogy egy új 576 alakul ki, belsőleg és külsőleg, de a közönség nem változott és szeretnének azt a régi 576 feelinget újra érezni. Mi segítünk nektek ebben, a többi rajtatók múlik.

Üdvözlétek!

Egy öreg 576-os rajongó

Hola 576Team!

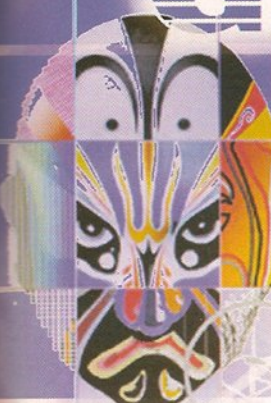
Megkaptam végre a hön áhított havi bibliátam egy héttel a megjelenést követően. Sebaj, örvendünk Néki megkésve is! Kinyitom. Nna, ez már valami elfogadható szöveghalmaz! A bevezető képe túlrá élm. Puntán egyszerűleg lett megoldva. A tartalmába most nem kótné bele, ezt inkább meghagyom a többi kritikus szemlélnék. A tartalomjegyzéknel észrevettem egy-két újítást: Pölo kifejezetten teccik, hogy odaírjátok (kisbetűvel), hogy mi van a címlapon, és a háttérben. Norveg odaírtátok a cikkírók névsorát is a valódi... Miii?! GyZ nixt? Mi történt Veie? Benékez a fórumba... Visszajött. Ke? Mostakkómván? Fonalveztesés konsepszőn. Jaaa, hogy csak nyaralni ment? De egy hónapra? ÖSSZEL??? Haggyuk, remélem megmagyarázod, mi is volt ez az egész hacacaré. (Tömören: Nem voltam elgedett. Zoli munkamoráljával, amit szóvá tettem. Zoli nem volt elégedett azzal, hogy „sztárújságró” létere holmi jött-ment Főszerkesztőcske kioktassa. Felmondott, sajátalkoztam. Aztán visszatért, örültem. Most megvagyunk. - Reiker) Nah, lapozunk! Színes hátterek. Gúúúú! Így már élvezetesebb cikket olvasni, ki is próbálom! Elovolum a Dual E.T. előzetesét. Ha maga a cikk nem is volt olyan fergetelesen jó (Dejazért élveztem), a színes hátterek miatt kiváló volt a cikk hangulata. „Megszínesítette” az írományt. Lapozgatok... Recenziók? Hmm? Elovolum... Ahaa! Oksal! Ez mondjuk nem volt a hiányérzetem listáján, de legalább mostmár ennek a szónak is tudjuk az értelmét. Hát a cikkek hosszával nem vagyok teljes mértékben megelégedve... 1. és néha 1/2 oldalas leírások? Há'hagygyáaaa! Mit tudok meg ebből? Sömmi! ("Mivan öreg? Sömmi?! Öreg, a sömmi annemva", hanem nincs, de ha nincs sömmi, akkor valamit... Aaaa! Oksal! Ez mondjuk nem volt a cikkírók kifejezetten teccenek. Pölo Freak egész jól bötűzget, bár igaz, hogy egy kicsit lenéző volt az Atrox-szal szemben. Nosztalgiajátéknak még jó... Végre nincs több zene, DVD, és Jogi rovat! Bár az utóbbi tanulságos, és nemutolsóóiban hasznos volt, de azonkívül lapos is. Csevi: Hááát... Téleg lehetne vidámabb is (Igaz, hogy az Én levelem se valami hűdepöni), de azért nem árt komoly témákról is beszélni néha. Viszont azokat a pójénos képeket viccahozhatnátok! Mí? Kmm metáit hallgat? YEAAAAH! Metallica & Offspring Rui! Na, szal az 576 renezanszázt éli. Csak így tovább gyerekek! Lasley Dark

A BENEVLUSZ LEKTOR FIGYELMÉBE

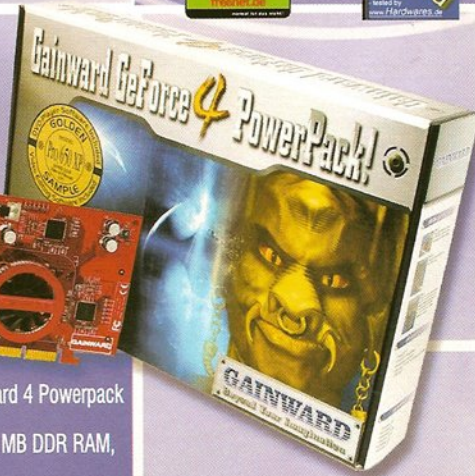
A beérkező literatúrát mindenemű korrekúra nélkül tesszük közzé!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK
NOVEMBER 14.-ÉN JELENIK MEG.

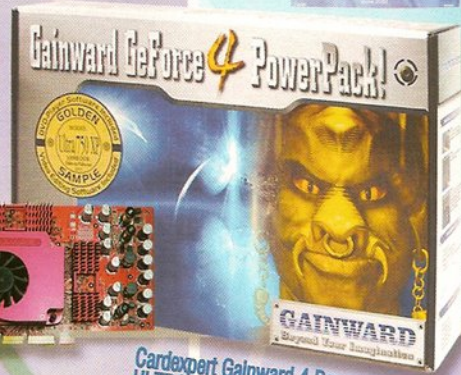
GAINWARD



Caty



Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 600 TV
MX-440 C hip, 64 MB DDR RAM,
Video out



Cardexpert Gainward 4 Powerpack,
ULTRA 750 XP
TI-4600 Chip, 128 MB ULTRA DDR RAM,
Video In-out, 2db DVI



Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 650 XP
MX-460 Chip, 64 MB DDR RAM,
Video In-out, DVI



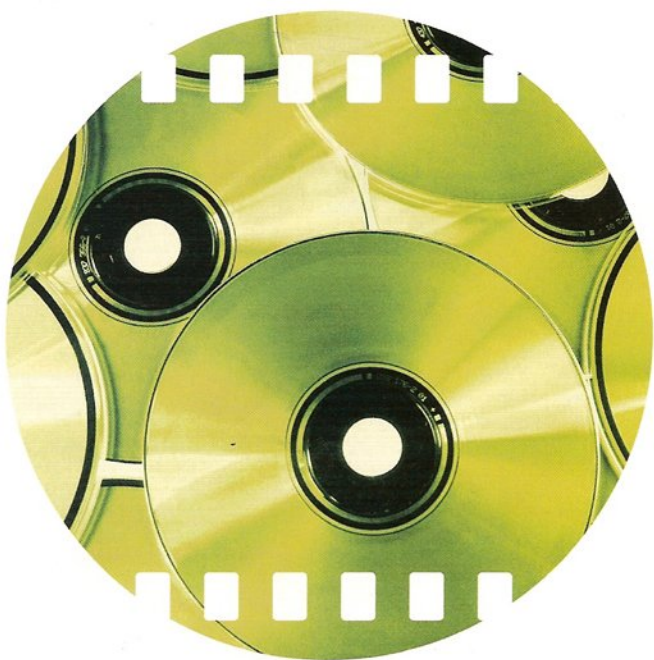
www.orca.hu

- Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax 322-7846
- Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7933
- Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pórus Center) Tel./fax 419-4020
- Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax 437-4622
- Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax 456-1131
- Bp. XXII., Nagyvárosi út 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043



DVD ST EXTRA

Havonta 110 000 példányban megjelenő ingyenes DVD-magazin



Keresd országszerte a lelőhelyeken

(mozikban, tékákban / DVD-boltokban, műszaki üzletekben...)

info: dvd@pestiest.hu

FREE

576

SHOP

A

CAMPONA

BEVÁSÁRLÓ KÖZPONTBAN

NYITÁS 2002

NOVEMBER



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



Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér
Aluljáró szint
Tel.: 434-8076



Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76



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



Nagyker
Budapest 1042
Árpád út 112
Tel.: 369-26-86



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

WWW.576.HU

HAEGEMONIA

AZ UNIVERZUM LÉGIÓI



Az Imperium
Galactica I-II.
alkotóinak legújabb,
teljesen magyar nyelvű,
november 11-én
megjelenő játéka.

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)

Ajánlott: Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:

1139 Budapest, Röppentyű u. 53.

Előrendelési akció: www.digitalreality.hu
www.haegemonia.hu

DIGITAL
REALITY