

BERLIN FELETT ÉG AZ ÉG

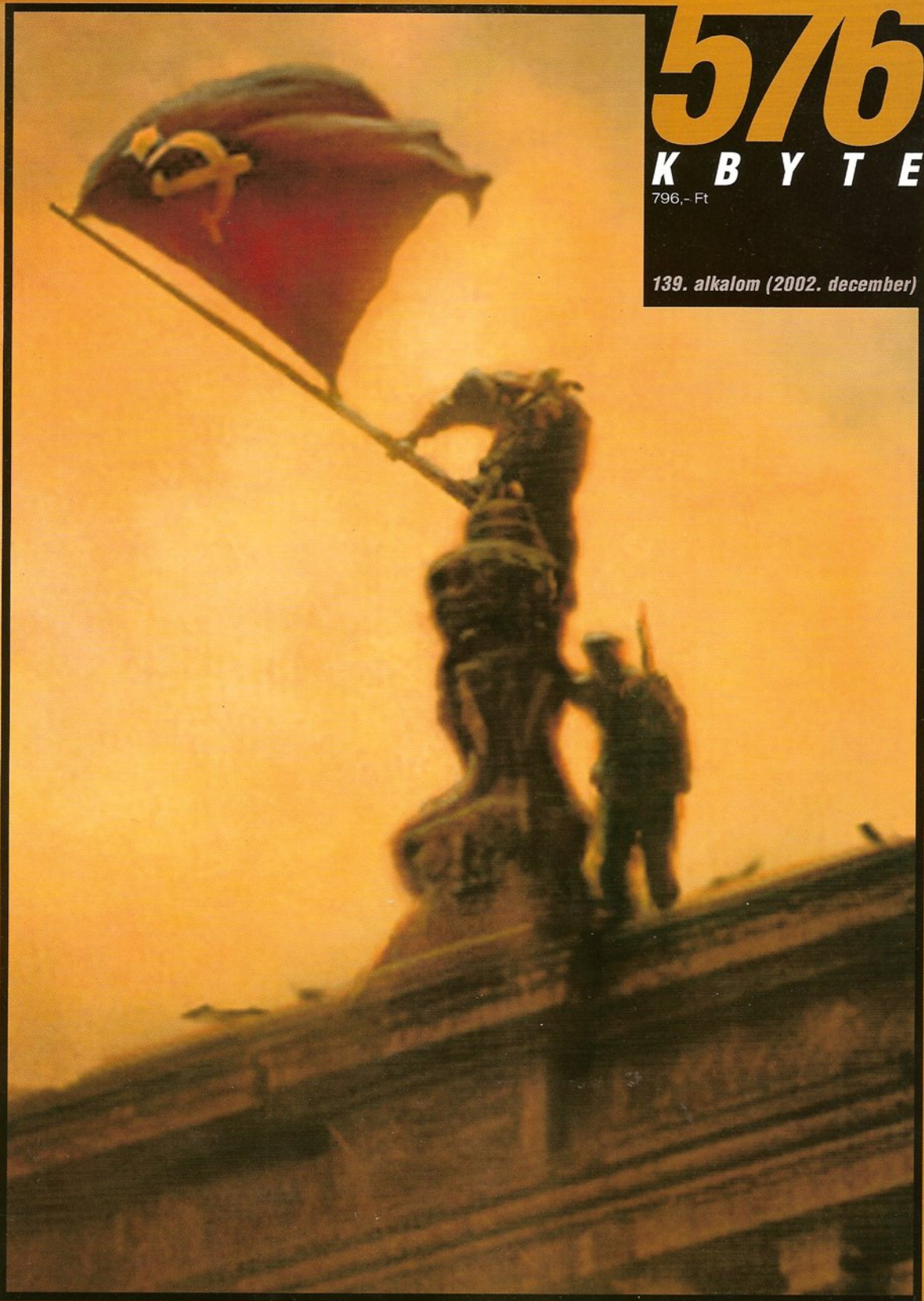
MEDAL OF HONOR : ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD

5/6

K B Y T E

796,- Ft

139. alkalom (2002. december)

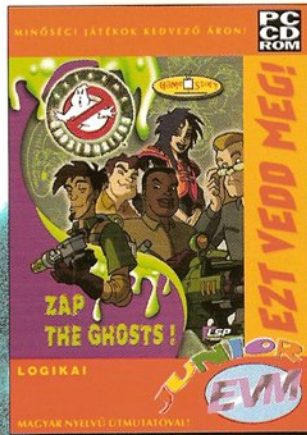
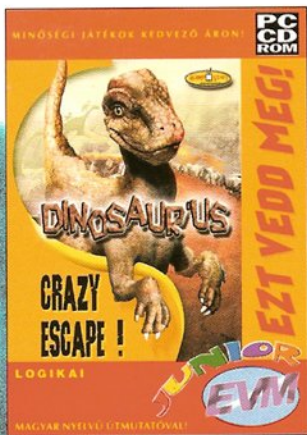


007 NIGHTFIRE // AGE OF MYTHOLOGY // O.F.B.

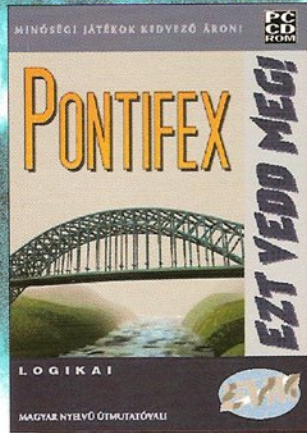
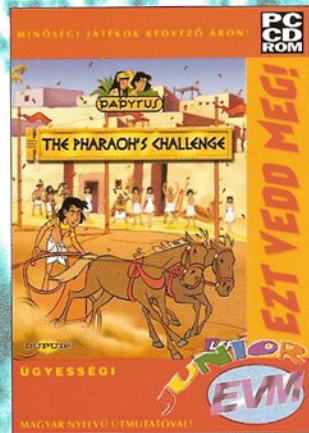


PLATOON // ARX FATALIS // RALLISPORT CHALLENGE

ÚJDONSÁGOK



1999 Ft.-



www.evm.hu



TESCO

CD GALAXIS

**Media Markt
Office Depot
Electro World**

576 MBYTE

- | | | | |
|-----------------------|------------------------|--------------------|-----------------------|
| Airport Inc. | Ford Racing 2001 | Quake II | Spec Ops 2 |
| Blair Witch Project | Gangsters | Rage of Mages II | Thief |
| Broken Sword II | Grand Theft Auto | Railroad Tycoon II | Thief II |
| Bugdom | Grand Theft Auto 2 | Resident Evil 2 | ToCA Touring Car |
| Civilization: CTP | Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Revenant | Tomb Raider |
| Captain Claw | Heroes of M & M II | Rocko Quest | Tomb Raider 2 |
| Champ. Manager 3 | Heroes of M & M III | Rune | Touché |
| Colin McRae Rally | H&D Deluxe | SEGA Rally 2 | Virtua Cop 2 |
| Comanche vs. Hokum | House of the Dead | SEGA Touring Car | Virtua Fighter 2 |
| Combat Chess | KISS Pinball | SEGA WW Soccer | World League Soccer |
| Commandos | Loco-Commotion | Serious Sam | Worms |
| Defender of the Crown | Mall Tycoon | Sheep | Dark Reign 2 |
| Fighting Force | Mig Alley | Sonic 3D | Heavy Gear 2 |
| Flight Unlimited | Might & Magic VII | Sonic Racer | Matt Hofman's Pro BMX |
| Fly! | Mortal Kombat 4 | Soul Reaver | Stronghold |
| Ford Racing | Oni | Spec Ops | Tony Hawk's PS2 |

tartalomjegyzék

Címleap / / Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead

RECENZIOK

Age of Mythology	22
K. Hawk - Survival Instinct	26
Robin Hood	29
Platoon	30
Combat Flight Simulator 3	33
Arx Fatalis	34
James Bond 007: Nightfire	38
Cossacks: Back to War	41
RalliSport Challenge	46
Emergency 2	48
Another War	53
Europa 1400 - The Guild	54
Project Nomads	56
WWE Raw	58
NASCAR Thunder 2003	59
O.R.B.	60
Harry Potter és a Titkok Kamrája	62
Total Immersion Racing	64
Knight Rider - The Game	65
Star Trek - Starfleet Command III	66
RealGirls Strip Poker	68
MechWarrior 4: Mercenaries	70
Tony Tough and the Night of Roasted Moths	72
Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead	74
Civilization III - Play the World	76
Battle Realms: Winter of the Wolf	77

AKTUALITÁSOK

Hírek	08
Tomb Raider - The Angel of Darkness	10
Doom III	12
Star Trek - Elite Force II	14
Grand Theft Auto - Vice City	16
Silent Hill 2: Inner Fears	18

ROVATOK

Budget Játékok	78
Végjátékszáz: Zelenhorgm Vol.1	84
Végjátékszáz: Ring II	86
Cinkelt Lap	87
Retro: Hírek	88
Retro: Atari VCS	89
Retro: CommodoreOne	90
Kult Játékok: F-29 Retaliator	92
Visszatekintő	93
Csevegő	96

RECENZIOK (ALFABETIKUS SZORRENDEN)

Age of Mythology	22
Another War	53
Arx Fatalis	34
Battle Realms: Winter of the Wolf	77
Civilization III - Play the World	76
Combat Flight Simulator 3	33
Cossacks: Back to War	44
Emergency 2	48
Europa 1400 - The Guild	54
Harry Potter és a Titkok Kamrája	62
James Bond 007: Nightfire	38
K. Hawk - Survival Instinct	26
Knight Rider - The Game	65
MechWarrior 4: Mercenaries	70
Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead	74
NASCAR Thunder 2003	59
O.R.B.	60
Platoon	30
Project Nomads	56
RalliSport Challenge	46
RealGirls Strip Poker	68
Robin Hood	28
Star Trek - Starfleet Command III	66
Tony Tough and the Night of Roasted Moths	72
Total Immersion Racing	64
WWE Raw	58

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)

Látványtechnika: Soltész Tamás (bwo@576.hu)

Munkatársak:

Csák Gergely (dracoo-[listed]) (dracoo@maffia.hu)
Csere Krisztián (Stinger) (stinger@mailbox.hu)
Domján László (DaemonLaz) (suffocation@freemail.hu)
Fábián Balázs (Balage) (balage@576.hu)
Furulyás Ádám (Furci) (iniquity@shotgun.hu)
Gyalog Zoltán (Giz) (nonpluszutra@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 (radeczy@netscape.net)
Somosi László (Liquid) (liquid@576.hu)
Sütő János (Ender Wiggan) (jbaker@dravanet.hu)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Mediagazgató és cimborá: Martin

Levélírást: Heiling Média Kft.

Nyomtatás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjesztő 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 6909,- 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!

KÖZHÍRRÉ TÉTETIK!

„KERESSÜK A LEGBÁTRABB LOVAGOKAT, AKIK SZEMBE MERNEK SZÁLLNI LOTHAR HERCEG ZSARNOKSÁGÁVAL ÉS SEGÍTIK KAROLVS KIRÁLYUNKAT, HOGY BIRODALMÁT MEGÓVJA GONOSZ FIÁTÓLI!

A LEGVESZEDELMESEBB ELLENFELEKKEL KELL MAJD SZEMBENÉZNI, DE HA BETARTJA AZ IMÁDSÁG ÓRÁIT, ÉS LELKE TISZTA MARAD, KÉPES LESZ ELVISELNI A HÁBORÚ NEHÉZSÉGEIT! DICSŐSÉG A BÁTOR LOVAGNAK!”

DECEMBERTŐL KERESD AZ 576 KÓBTE ÜZLETEIBEN A TELJESEN MAGYAR NYELVŰ VERZIÓT!



The Peasants Rebellion

**Knights
and
Merchants**

The Lord of the Rings The War of the Ring

A Vivendi márkában lévő Gyűrűk Ura könyvlicenz alapján már készült játék (az előző számunkban tesztelt gnyengéske *The Fellowship of the Ring*), de a kiadó nem kíván megmaradni az akció / kaland műfajnál: a (méltatlanul gyorsan elfeledett) *Battle Realms* készítőit, a Liquid Entertainmentet bízták meg a Gyűrűháború történetének RTS-feldolgozásával. A játék története a Harmadkor elején kezdődik, és végigköveti az Egy Gyűrűvel kapcsolatos csatározásokat egészen Szauron bukásáig. A csapat vezetője, Ed Del



Castillo (az úriember már a *Command & Conquer* első része felett is ott bábáskodott) epikus méretű csatákat, részletesen kidolgozott gazdasági / katonai mikromenedzsmentet, és eddig soha nem látott részletességű világot ígér – a játékban nagy szerepet kapnak például a vadon élő állatok, és az egyik fél oldalán sem harcoló szörnyek / teremtmények is. Egységeink és hőseink tapasztalati pontokat kapnak, szintet léphetnek, az erre kiképzett szereplők pedig varázslatokat alkalmazhatnak („Másfajta mágia lesz ez” – mondja Castillo – „senki se számítson arra, hogy Gandalf tűzlabdákat fog hajjgálni a csataterén”). A fejlesztés fókuszában a bombasztikus grafika mellett elsősorban a könyv szelleméhez hű hangulat megteremtése áll – a

Liquid Entertainmentnél (saját bevallásuk szerint) keményvonalas Tolkien-rajongók dolgoznak. A játékban a könyvekben fellelhető összes jelentősebb csatát végigjátszhatjuk, de a kisebb összecsapások (példaként Khazad-dum hídját hozták fel) kimaradnak. A tervezett megjelenés 2004 első felében esedékes – sajna még nagyon sokat kell rá várni.

Wolfenstein: Enemy Territory

A korábban *RTCW-kiegészítőként* propagált Ellenséges Terület korrekt stand-alone produktummá nőtte ki magát – a játékot kalákában fejlesztő Splash Damage, Mad Doc Software és

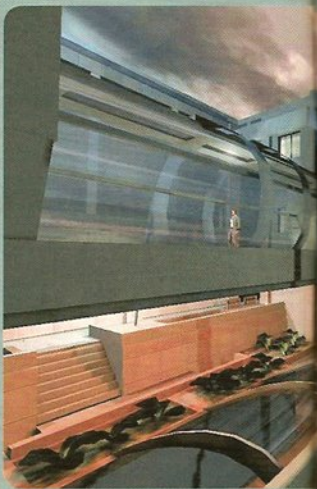


Gray Matter Software olyan jó munkát végzett, hogy a kiadó Activision nem akarja egyszerű expanzióként a piacra engedni (Ja, azért kevesebb pénz kérhetnének el. – Reiker). Teljesen megújult a single-player kampány: itt egy csapat különlegesen kiképzett katonára irányítása lesz a feladatunk a Kelet-Európai hadszíntérről egészen Egyiptom tűzforró homokdűnéiig. Katonáink speckó felszereléseket gyűjthetnek be, tulajdonságaik fejlődnek – a különösen fontos csapattársakra külön oda is kell majd figyelnünk, mert megmurcolások lehetetlenülé teszi néhány kulcsfontosságú objektíva végrehajtását. Állaposan felturbózták a multiplayer-porcit: 64 játékost támogató csapatalapú hír, vadiúj Last Man Standing módus, és két játékos közös nyomulását biztosító cooperative mód. Öt karakterosztály közül választhatunk – a titkos ügynök lopakodik, csendben körülzimatol, szükség estén elkobozza az ellenfél ruháit, míg a mérnök aknákat rak és hidakat épít. A skillek a multiplayerben

is fejleszthetők, többpályás küldetés-sorozat játszható végig – az előző pályán feltáptolt tulajdonságokat a következő küldetésekben is használhatjuk. 2003 elejére várjuk.

Psychotoxic: Gateway to Hell

A NuClearVision fejleszti, és a CDV forgalmazza az utóbbi idők (valószínűleg) legbizarrabb FPS-ét: a *Psychotoxic* főszereplője, a megfelelő helyeken domborodó Angie Prophet félig ember, félig angyal, és éppen azon mesterkedik, hogy megakadályozza az Apokalipszis Négy Lovasának (ergo a világvége) eljövételét. Angie néni 14 valós, és 8, az emberi elmében (!) játszódó pályán keresztül irtja a gonoszt – a hőlyemény képes arra, hogy mások



pszichéjébe belépve megváltoztassa a delikvens gondolkodását. A fegyverreperatóár tizenhét ütös darabból áll (automata fegyverek, shotgun, gránátvető, mesterlövészpuska, kísérleti lézerfegyver), melyekkel huszonkét féle ellenfelet szenderíthetünk majd jobblétre. Hősünk Max Payne-t megszégyenítve lassítja be az időt, angvallá átalakulva szerez szövetségeket magának a járőrök közül, és prófétaként képes megjósolni az ellenfelei következő mozdulatát – ez utóbbira mondjuk nagyon kíváncsiak vagyunk. A grafikus talpalávalót a cég saját fejlesztésű, Vulpine Vision kódnevű motorja biztosítja – közel ötvenezer poligont képes egyszerre a képernyőre rakni a kicsike, szájítátós effektusok (vizes, fémcs, rothadó felületek)

megjelenítése mellett persze. A bol- tokba 2003 második felében kerül, addig mindenki felkészítheti magát a játék címében belgért pszichológiai mérgezésre...

Perimeter

Orosz barátaink nagyon nyomulnak mostanság, zsákszám jönnek tőlük a jobbnál jobb játékok – elég csak a mindent büntető, fenséges

védekező stratégiák kialakítására ad lehetőséget – az alapvető probléma ugyebár az, hogy miképp csinálunk magunknak síkságot, aztán milyen fondorlatos módon tudunk beférkőzni az ellenfél pajzsa mögé. A fejlett nanotechnológiának köszönhetően az egységeinket szabadon szerelhetjük / fejleszthetjük / bővíthetjük: ha egy unitot már elavultnak találunk, darab- jaira kaphatjuk, és egy új, nagyobb harci járművet építhetünk belőle.



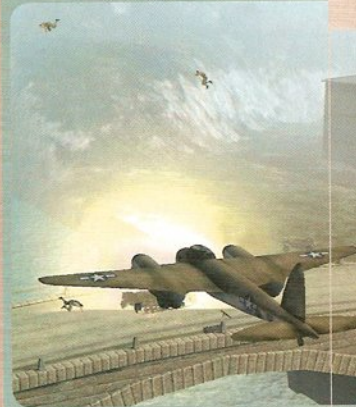
S.T.A.L.K.E.R.-re gondolunk. A KD Labs által hegesztett Perimeter a real-time stratégiák állóvízbe szándékszik hatalmas bombát hajtani. A távoli jövőben járunk, a három nagy frakcióra szakadt emberiség javában kolonizálja az univerzumot – a „Chain” kódnevű bolygórendszerben azonban rátalálnak az igazi kihívásra. A játék alapját a bolygók terraformálása és az egymás ellen való harc alkotják, a frakciók bázisait hatalmas, kizárólag sík területen felépíthető energiapajzsok védik. A pajzsok intézménye változatos támadó /

Az orosz srácok házi fejlesztésű háromdés motorja voxel alapú tájakra szór ki sokszázezer poligont – a voxes megjelenítés legnagyobb előnye, hogy a táj szabadon alakíthatóvá válik. A robbanások krátereket hagynak maguk után a földben, bányászegységeink mély gödröket vájhatnak ki magunknak, hegyeket takaríthatunk el az útból. A Perimeter a műfaj korlátait feszegeti – a fejlesztők annyi újítást szeretnének belepréselni, amennyit a stílus csak elbírnak. Minket enyhén a Total Annihilation-re emlékeztet a játék – ez pedig nagyon jó dolog, a TA még mindig

előkelő helyen szerepel a kedvenceink közt. A dolgok jelenlegi állása szerint 2003 májusában vethetünk rá kéze- lebbi pillantást.

Battlefield 1942: Road to Rome

A jelenlegi második világháborús lövőde-kedvenc, a Battlefield 1942 is megkapja a maga kis kiegészítőjét, Road to Rome alcímen. Lássuk, hogy mi vár ránk a Rómához vezető úton! Hat új



pálya a szicíliai / olasz kampányokhoz, köztük az Operation Husky, és az anziói illetve monte cassinoi csaták feldolgozása. Nyolc új megfogolható jármű, köztük a német BF-110 és az angol Mosquito vadászbombázók. Két új hadviselő fél: a francia idegenlégió és az olasz hadsereg. Három új kézfegyver került a játékba: egy jófajta gránátvető, az angol Sten géppisztoly és mindenki kedvence, a bélkaszabolós bajonett. A single player módot jelentősen áthegesztették, a scriptett események teljes elhagyásának és az AI jelentős felgyúrásának köszönhetően az ere-



deti játékhöz képest változatosabb összecsapásokra számíthatunk majd. A jövő év első felében jön.

Battle Mages

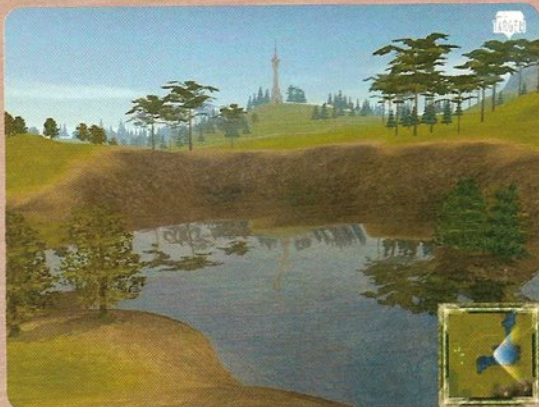
Már megint az oroszok, és már megint egy finom falatnak ígérkező gáma. A *Battle Mages* szintiszta

csataszimuláció, a bányászatot, gyűjtögetést és a velük járó bosszantó apróságokat messzire száműzte a Buka Entertainment Targem névre hallgató belső fejlesztőgárdája - mindez automatikusan történik, neked csak a háborúra kell majd koncentrálnod. Csatamágus Nagyrúként az öt választható faj (emberek, tündék, gob-

linok, orkok vagy élőhottak) valamelyikét teregetve kell egyönvérned jól a rivális mágusok hadseregeit, és megkaparintandó a világban szétszórótt ötven, hatalmas erővel bíró varázstárgyat. A mágikus cuccok segítenek a csatában, némelyik gyűrűvel hatalmas démonokat idézhetsz meg például. Mágusként a megnyert csatákért tapasztalati pontot kapsz, egységeid és hőseid szintet lépnek - a különösen rizikós összecsapásokban személyesen is megjelenhetsz a csataterén, és brutális varázslatokkal büntetheted meg az ellened áskálódókat. A multiplayer opció négyesemélyes deathmatchet vagy cooperative játékmódot takar majd. 2003 szeptemberében érkezik, a képek alapján finom fantasy alapú mészárlásra számíthatunk.

mentorát, Dr. Headstrongot lemészárló, és szerelmét, a szépséges Emmát elrabló mitikus szörnyhordák között. Tíz nagykiterjedésű single player pálya, tizenöt féle ellenfél és négy randa boss, tizenegy fegyver (köztük olyan ígéretes nevű darabok, mint a brutális Nuclear Atomic Gun vagy az ellenfelet kövé változtató Medusa Gun), és három multiplayer játékmód (Deathmatch, Cooperative, Treasure Hunt) várja majd a jó kis agyatlan mészárlásra kapható gamereket. A képeket elnézve *Serious Sam* motort sejtünk a játék mögött (a sztori is egyértelműen Komoly *Sámuel* kalandjaira hajaz) - ennek alapján akár még jó is lehet a játék. Megjelenés 2003 márciusában.

Megjegyzés: biztos észrevettétek, hogy az e havi hírovat szinte kizárólag új sajtószemzőgő lövöldéket és valósidejű stratégiákat vonultat fel. Őszintén reméljük, hogy nem trenddel állunk szemben (és kizárólag az év végi hírszükének tudható be a dolog), azaz a továbbiakban nem csak a két „nehézzen konzolisítható” játéktípust erőltetik pécén a fejlesztő / kiadó bácsik.



Will Rock

A Ubi Soft nem csak *XIII-át* gyárt mostanság, hanem az egyszerűbb, észtl és mindennemű gondolkodástól mentes lövöldék kedvelőinek is tartogat valamit: ez lenne a Saber interactive által fejlesztett *Will Rock*. Hősünk, William „Will Rock” Rockwell az antik idők Görögországában csap rendet a

Liquid



A renegátok kora lejárt: ma ismét a felvásárlás, a beolvasztás a divat (Sebaj, majd jön egy újabb hullám, aminek keretében a magukra valamit is adó fejlesztők kilépnek a kreatív szabadság hiányára hivatkozva - a játékok világa folyamatosan fluktuáló világ). Esetünkben a Take-Two Interactive pakolt asztalra \$28 milliót (meg némi részvényt) az Angel Studios (név Diego Angel alapító után) csoportért. A két cég már korábban is szorosan együttműködött (*Midnight Club*, *Smuggler's Run*), s így lesz ez a jövőben is (lásd *Midnight Club II* - 2003. februárjára várható). A múltban olyan projektek kötődtek nevükhöz, mint a Microsoft számára fejlesztett remek *Midtown Madness*, vagy a *Ken Griffey Jr.* sorozat ill. a *Resident Evil 2* Nintendo 64 konverziója. A Carlsbadban (Kalifornia - nem összekeverendő a cseh Karlovy Vary filmfesztivál- / fürdővárossal) serénykedő csapat *Midnight Club II* mellett jelenleg futó projektje a Capcom megrendelésre készülő *Red Dead Revolver*. A formációt az akvizíció után azonnali hatállyal átnevezték a Rockstar San Diego névre.

A hónap kétségkívül legjelentősebb híre, miszerint összeolvadt a Square (*Final Fantasy* széria) és az Enix (*Dragon Quest* / *Warrior* sorozat, *Star Ocean* saga). Ez ugyan elsősorban a konzolos társadalmat érinti, de feltétlenül szólnunk kellett róla. Olvasóink zöme élénk érdeklődéssel figyeli a Square minden mozdulátát, a PC-n játszóknak azonban szomorú hírekkel kell szolgálnunk. Az európai divízió határozottan elzárkózott előlünk,

NHL 2003 Bajnokság

2002. november 16. Ez nem egy játék megjelenési dátuma. Az **576 KByte** és az Ecobit Kft. megszervezte Magyarország első hivatalos NHL Bajnokságát az Árkád Üzletközpontban lévő üzletünkben. Az EA nemzetközileg szervezte ezt a viadalt és természetesen mi sem maradhattunk ki belőle. Jelentkezőkből nem volt hiány és ez is azt bizonyítja, hogy még nem halt ki az az igazi játékos réteg, aki tiszta szívvel szeret játszani (Ugh. - Reiker). Természetesen nagyon sok jelentkezőnek a kezdeti lámpalázat csillapította a fődíj utáni vágy. Ez nem volt más, mint egy két személyes floridai utazás, 5 csillagos szállodában, teljes ellátással, repülőutal, NHL All-Star Gála, majd utána nemzetközi szinten is bebizonyítani rátermettségét. A viadal szombaton 11 órakor kezdődött, de már 1 órával a kezdés előtt megjelennek a versenyzők. Természetesen egyár-

amikor a nemrég megjelent japáni *Final Fantasy XI Online* PC-s változata után érdeklődtünk, mondván az a jelenlegi állás szerint NEM FOG MEGJELENNI Európában. Ez van, tessék szépen elkonzolozni. A nyelet mellesleg jövő év április elsejétől ütök be (nem, nem megelőlegezett áprilisi tréfáról van szó), s a tranzakció háromnegyed billiónyi (Nem, nem milliárd!) euro tökélt mozgat meg, melynek folyamodványja: a Square Enix (ez lesz a cég frappánsan kiöltött új neve) a világ egyik legnagyobb fejlesztőházává válik majd. Konzollal a fókuszban.

Három holland, utrechti diák - Sander Hulberts, Richard van Tol és Hugo Verweij - gondolt egyet, és írtak egy roppant élvezetes versenyjátékot a vak gyermekek számára. „A cél adott volt, miután rájöttünk, hogy a látó játékosok számára



Reiker

tuk a meghirdetett időpontot és utána már négy gépen versengtek egymással az NHL-es Titánok. Igen, azt hiszem, megilleti őket ez a jelző, hiszen legtöbbször kedvenc csapatuk mezében ékeskedve vetette magát harcba és hangos csatakiáltással nyugtázták a gólszerzés utánaóhatatlan örömeit, az egy nagyon jó hangulatú versenynek lehetett a szem- és fülünájára. Hangos ovációk gólszerzésénél, a tömeg egy emberként hordult fel a kihagyhatatlan helyzetek láttán (Ezek szerint mégis megeseett, hogy kihagyták őket: o) - Reiker), a versenyzők mindent odavarázoltak, ami megadhatja ennek a játéknak sava-borsát. Ezeket a srácoakat összekötötte a játék iránti szeretet és tisztelet. A versenyzők biztosítottak róla bennün-

készült játékok és a vakok számára készülték közti szakadék óriási - a látók immerzív 3D világokat barangolhatnak be, gondoljunk csak a *Myst*-re, vagy a *Final Fantasy* sorozatra; a vakok ellenben eddig legfeljebb *Blackjacket*, *Torpedót*, vagy *Memory-t* kaptak. A feladat tehát igazi kihívás volt - olyan játékot alkotni, ami azonos szinten hozzáférhető és szórakoztató, mint egy vizuális kimenettel rendelkező szoftver." Nos, vizuális kimenetet ugyan nem kapunk - a játék közben a képernyő sötét, nem történik rajta semmi, - ám a *Drive* (eredeti), holland címén: *Sneller*) elmérszámba megy még egy látó játékos számára is. Letölthető / kipróbálható ingyen és bérmentve a drive.soundsupport.net címről; a fejlesztés és az azt megelőző kutatás felől érdeklözők pedig a www.soundsupport.net lokáción fűrkészzenek

Amit a Szerkesztőség novemberben párolt...

Counter-Strike (PC)

Mindennapos. Krmn a megszállotta, Tamás úi, Martin tekergeti. Néha meg a főseri is benéz, ilyenkor összeáll a szupertitkos **576** klán, a [Las Lammas].

Burnout 2: Point of Impact (PS2)



Az év autóversenye. Könnyen felkapható, nehezen letehető. Jelenleg Stiletto töri magát benne darabokra. Köröket ver rá a nyomorúságos *Need for Speed-re*.

Grand Theft Auto: Vice City (PS2)

Néha úgy tűnik, mindenki ezzel van elfoglalva. Pedig csak Martin és Liquid. A **Konzol** főszerkesztője térképet is rajzol („...mint fénykoromban!” - közli bizalmasan mosolyogva).

Colin McRae Rally 2 (PC)

Patrik menekül hozzá állandóan, aktuálisan a *RalliSport Challenge* béli csalódásaiért kárpótlóan önmagát. Biztos jó dolog, de már X-en itt a harmadik rész. Néha pokolian rossz dolog számítógépes játékosnak lenni...

LotR: The Two Towers (PS2)



DaemonLaz fejét csavarta el a gyönyörű grafika, de majd' mindannyian benéztünk egy kis kaszabolás erejéig. Tipikus konzolos anyag - csudaszép, de rövid és velőtlen.

Freak Out (PS2)

A főseri lövi vele magát. Nemrég vette leárazva (barátnője biztosan azt mondaná, azért volt ocsó, mert senkinek sem kellett - és igaza is lenne). Treasure anyag. Van, akinek ennyi: elég.

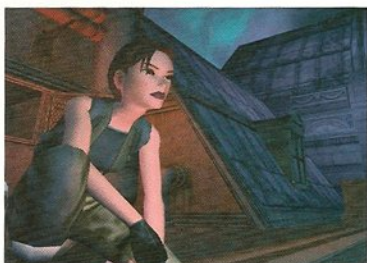
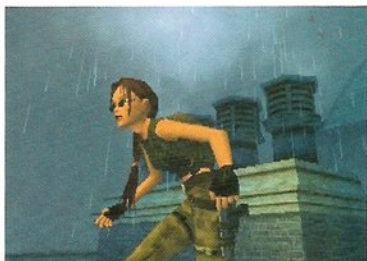


Gergő



LARA CROFT: TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

Fejlesztő: Core Design Limited
 Kiadó: Eidos Interactive
 Eredet: Egyesült Királyság
 Platform: PlayStation 2, PC
 Megjelenés: 2003. február
 Honlap: www.tombraider.com



November tizenötödikén, hétszázötvenhat nappal az utolsó háromdimenziós *Tomb Raider*, a *Tomb Raider Chronicles* után (azóta volt még két GBC és egy GBA verzió; ez utóbbi pár napja jelent meg, lásd az **576 Konzolt!** több *TR* megszállott haverommal együtt egy perc néma csenddel fejeztem ki abbéli csalódásomat, hogy az erre a napra beígért *Lara Croft: Tomb Raider - Angel of Darkness*-t nem adta ki az Eidos Interactive - ha minden igaz a miatt, mert a Core Design nem készült el a játékkal időre. Annak ellenére sem, hogy már jóval a 2000-es előző epizód megjelenése előtt elkezdtek dolgozni ezen a részen; a *Chronicles*-ben még képeket is elnyerhettünk belőle. Azért persze egyszer meg fog jelenni az anyag - most hivatalosan februárra lett halasztva, reméljük többit már nem fog csúszni.

Addig is lássuk, hogy mire számíthatunk majd, hiszen ha a játék nem is jött még ki, két év alatt már rengeteg információ napvilágot látott vele kapcsolatban. A motor az előző részekben mindig ugyanarra a négyzetrácsos, sok 2D-s

magasságtérképet összekapcsoló alapra épült, s bár grafikában, mozgásban és egyebekben rengeteget fejlődött, ez az alap eddig nem változott. Az *AoD* azonban már állítólámpa a következő generációt fogja képviselni ezen a téren is: teljesen szabad 3D felépítésűek lesznek a pályák, emellett természetesen a vizuális technológia is még erősebb lesz (bár a képeken nem láttam, hogy túlságosan erőltetve lennének a vertex és pixel shader által lehetővé tett speciális effektusok). A polgonszám az aktuális csúcstól képviselő 3D kártyákat is jól meg fogja izzasztani, a világ átlagosan 200 ezer poligonból fog állni, hősnőnk pedig nem kevesebb, mint 5000-ből - így a látvány nagyon finom és aprólékos lesz, továbbá várhatóak még teljesen dinamikus fények, dinamikusan változhat a világ is, és négy layer lesz minden poligonon: shadow map, light map, displacement map és textúra. Ezek mellett a készítőik bizonyára finomítanak majd a mesterséges intelligencián, no meg kapunk még újabb mozdulatokat is (szerintem ez a legjobb a *TR* sorozatban - a nagyon kiterjedt mozgáspalette, és az ezek kombinálására ösztönző pályák), ezáltal többek között

komolyabb közelharca, kézitására is lehetőségünk lesz. Jelentős gameplay újítás lesz még az, hogy ebben a játékban már rengeteg NPC-vel kommunikálhatunk, válaszaink és közeledésünk milyensége pedig befolyásolni fogja a történetet is. Így a játék, ha minden igaz, erősen közelíteni fog a kalandjátékokhoz is, nem lesz olyan lineáris, mint korábban. Emellett lesz némi RPG szerű karakterfejlődés is, bár ennek működése még kérdéses; a régebbi nyilatkozatokból úgy tűnt, ha például sokat sprintelünk, idővel hosszabb ideig bírjuk majd szufflával, ám az újabb infók szerint inkább csak a pályák teljesítése függvényében fejlődünk majd. Meglepő újítás még, hogy ezúttal nem kizárólag Lara Croft-ot fogjuk irányítani, de lesz egy új férfi szereplő is, a borostás Kurtis Trent, aki egy titkos rend tagjaként keveredik bele a történetbe - gondolom szakaszonként automatikusan következik majd be a szereplőváltás.

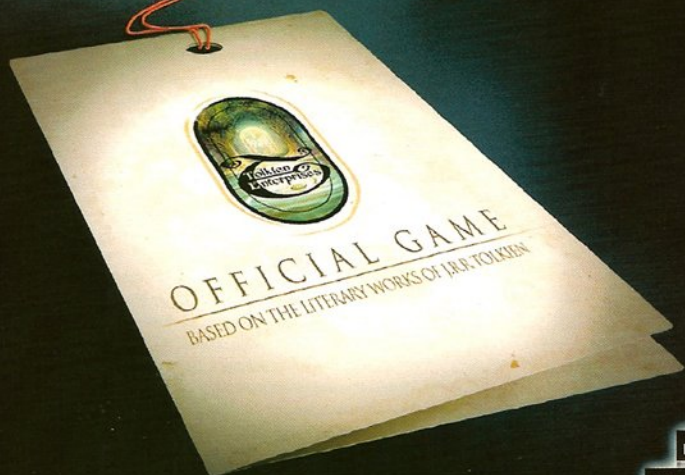
Végül nézzük a történetet. A hírek szerint a játék sztoriját egy meg nem nevezett hollywoodi forgatókönyvíró írta, így valószínűleg - és producerek ígérete szerint - egyike lesz a legszövevényesebb játéktörténeteknek, hiszen a játék- iparban általában nem divat erre a feladatra profit szerzőtteni. A sztori egy vaskos könyvben öltött eredetileg formát, és öt *TR* játékon fog keresztülülni (bár egy interjúban olvastam már négyet is); az *AoD* tehát csak a kezdet lesz, az első epizód, ami egyébként három fő szakaszra bomlik tovább. Az elsőt Párizsban kell fegyvertelenül menekülnünk az alvilág és a rendőrök elől (őreg barátunk és pártfogónk, Von Croy meggyilkolásával gyanúsítanak minket), ez lesz leginkább a kalandjátékokhoz hasonlatos, a második részben a Louvre alatti kazamatákban főleg a klasszikus *TR* játékmennel találkozhatunk majd, a harmadik állomásunk pedig egy prágai elmeegógyintézet lesz, ahol a játék át fog csapni survival horror-ba.

Nagyjából ez a lényegesebb, eddig napvilágot látott információ a játékról, ami ezek alapján - amennyiben a Core mágusai nem szúrnak el valamit nagyon - egy igazán prima játék lesz, méltó folytatása a remek sorozatnak.



the LORD OF THE RINGS™

—+ THE FELLOWSHIP OF THE RING™ —+

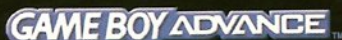


A VALAHA ÍRT LEGNAGYSZERÜBB TÖRTÉNET A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS JÁTÉK-KONZOLOKON IS MEGJELENIK. ÉLD ÁT ÚJRA A GYÖNYÖRŰ RÉSZLETESSÉGGEL ELŐADOTT EPIKUS KALANDOZÁST. MIKÖZBEN A J.R.R. TOLKIEN ÁITAI MEGÁLMO-DOTT KÖZÉPFÖLDE ÉLETRE KEL FRODÓ, ARAGORN ÉS GANDALF SZEMEIN KERESZTŰL. A TÖRTÉNET JÓL ISMERT TÁJAI, BALJÓS ELLENFELEI ÉS KEDVENC KAKTEREI MIND JELEN VANNAK EBBEN AZ AUTENTIKUS MESTERMŰBEN.



 PlayStation 2

 XBOX

 GAME BOY ADVANCE™

 PC CD-ROM

 BLACK LABEL GAMES

A PC változatot Magyarországon forgalmazza:
N-TEC Kft. 1102 Budapest, Szent László tér 21.
Tel.: 06-1-261-1219, fax: 06-1-261-0236

 N-TEC

DOOM III

Fejlesztő: id Software
Kiadó: Activision
Eredet: Egyesült Államok
Platform: PC, Xbox
Megjelenés: nincs adat
Honlap: nincs



Doom. Csak négy betű, de egy forradalom kezdete. A kilencvenes évek elején (na jó, legyünk pontosak: 1993-ban) a Doom indította útjában az igazi FPS-revolúciót. A jó öreg *Wolfenstein* lerakta az alapokat, megismertette a pécsés közönséget a süllyssel – a Doom pedig learatta a beérett termést. A játék világszerte ismerté tette az id Software nevét, és végképp féllistenség státuszba repített két embert: John Carmack azóta is stabilan a mennyekben tartózkodik, a renegát John Romero pedig egyetlen játékkal (*Daiikatana*) leküzdötte magát a mobiltelcsis-pocketpécés játékegyesítés nem túl csillogó világába. Az id azóta szép nagy utat járt be: a *Quake*-kel és folytatásaival megteremtették a hardcore multiplayer szórakozást, milliók ölték egymást éjszakánként az egyre pofásabb háromdimenziós arénákban. A nagy deathmatch-őrületben azonban az egyjátékos élmény valahogy a háttérbe a szorult – már a *Quake* első epizódjának single player része sem tudta hozni a Doom-oz kiforrott, egységes hangulatát – a texasi csapat kulcsembereinek (Romero, Petersen, McGee) távozása pedig tovább rontott a helyzeten, talán nem véletlen, hogy a cég a harmadik *Quake*-kel teljesen a többjátékos módus (és úgy általában: a mások által könnyen és fájdalommentesen licenszelhető / adoptálható technológia megteremtése) felé fordult. Közben átléptünk egy új évezredbe, és az id visszatérni látszik a gyökerekhez: a Doom harmadik része ismét elsősorban a magányosan játszani vágyókat célozza meg.

A Carmack-varázslat

Minden a 2001-es *MacWorld* Expon kezdődött: az egyébként abszolút nem játékközpontról kiállításon váratlanul megjelent Carmack mester, és egy gyors prezentáció keretében bemutatta az egybegyűlteknél az új *Doom*-ot. A rövidke fellépést megörökítő videó másnap már elleppte a Netet, és a játékról eddig csak kíváncsiságlista szintjén társalgó gamer-közösség álla akkorát koppant a padlón, hogy beleremegett a világ. A *Doom III* döbbenetesen jól nézett ki. Videójátékban eddig soha nem látott minőségű és részletességű szörnyek cammogtak az elképesztően hangulatosan megvilágított folyosókon, a főhős részletes arcmimikája láttán pedig sokan kétségbe vonták, hogy nem előre renderelt animációt látnak e éppen (Hmm... tud ilyet a *Biohazard (Resident Evil) Remake* is Játékkockákban - igaz, az nem FPS. – Reiker). A következő információ-adagra közel egy évet kellett várni, az id csak az idei E3-on volt hajlandó többet felfedni a játékból. A szerencsés keveseknek bemutatott demo (ez szívárgott ki múlt hónapban – a pletykák szerint nem véletlenül, mint tudjuk, mindig a botrány a legjobb reklám :) három pályát tartalmazott, és azok a bizonyos állak ezúttal még mélyebbre hullottak. A kiállításon készült interjúkból sok minden kiderült, többek között az is, hogy milyen technológiai ötlet áll a játék bombaszitkus vizuális világa mögött. Mivel Carmack bátyó techno-talkját elég nehéz a mezei játékos nyelvére lefordítani, lássuk inkább a lényegét: az új *Doom* karaktermodelleji nem állnak több tízezer poligonból, mint ahogy azt elsősorban tippelnénk – négy-öt ezer háromszögből épülnek fel csupán, és mégis félelmetesen élethűen néznek ki. A trükk a következő: adva legyen egy igen nagy részletességű modell (egyes esetekben nyolcszáz ezer (!) poligonból áll a drága), ezt először renderbumpolják, utána elkészül a magassági térkép, mely tulajdonképpen a rovátkás, eres, göröngyökkel tarkított felületek leképzése. A következő lépés a modell részletes beárménykolása, rákerül a fénycsillanás-térkép, majd egy, a színeket tartalmazó diffúzió-tér-



(szerénytelenségem is közéjük tartozik) Trent bácsi zenéi (mit zenéi, atmoszférikus hangkollázsai, zajai) adták meg a *Quake* első részének azt a végső ízt, amit kis hazánkban sajnálatosan kevesen ismertek csak meg – a gonosz kalózkodás, ugvebár, a zene az akkori divatnak megfelelően audiotrack formájában érkezett, a mifelénk elterjedt rip ez természetesen nem tartalmazta.

A rettegés öröksége

Formához a tartalom: a legújabb *Doom* csak nevében harmadik, gyakorlatilag inkább az első rész történéseit gondolja újra. Ugyanaz a marsi UAC bázis, ugyanazok a kísérletek a dimenziókapuval, ugyanaz az egyetlen túlélő – és remélhetőleg ugyanaz a (vagy még inkább: tripla annyi) rettegés. A sztoriót ezúttal egy profi horroriór, a *7th Guest* és az *11th Hour* szövegkönyvét is jegyző Matt Costello a felelős – őt természetesen Devine hozta a fedélzetre. Az eredeti *Doom* inkább a tömegmészárlásokra ment rá, a jelenlegi epizód sokkal inkább a kisebb, de jóval látványosabban kidolgozott összecsapásokat preferálja. Az originál szörnyfelhozatal részben megmaradt (zombik, impek, a pink demon, hellknigh, állítólag cyberdemon is lesz) más részben pedig kibővült (lesz egy, leginkább a második rész Revenantjára hasonlító rém, ezúttal rakétavetővel a vállán; vagy ott a már az első pályákon is látható, a karjából előtörő csáppal csapkodó rettenet). A fegyverek esetében hasonló a helyzet: a pisztoly, a shotgun, a gépkarabély, a plazmafegyver és a BFG már biztos, a minigun és a rakétavető valószerű, a railgun és a láncfűrész pedig kérdéses. A korábbi pletykákkal ellentétben nem kizárólag zárt terekben rendezhetünk csinos kis mészárszék: lesznek (rövid) kültéri kalandjaink is, de bőséges lombozatú fákkal például nem találkozhatunk (furcsa is lenne a Marson, vagy a pokolban) – a levelek által vetett bonyolult árnyékok megjelenítése ugyanis minden, manapság létező vasat két vállra fektetne. A single player porció (mely az ígéretet szerint 15-20 órányi játékidőt tartogat) mellett lesz azért multiplayer is, méghozzá elég soványka. Jelenleg kizárólag deathmatch van tervbe véve, az is maximum négy játékosig – a *Quake*-eknél megszokott szerver / kliens alapú, dinamikus becsatlakozást biztosító multiplayernek is bőcsút mondhatunk, a többjátékos mókat egyszerre kell majd indítani, mint a régi szép dűmös időkben. Az id már a jövőbe tekint: két kiegészítőt terveznek a játékhoz (valószínűleg mindkettőt külső cég csinálja majd) egy single- és egy multiplayer expanziót. *Doooom*, emberek, *Doooom!* Tessék NAGYON izgatottnak lenni! (Ajánlom a hideg zuhanyt :). – Reiker). A játékra ráadásul nem kell évekelt várni, ha minden jól megy, valamikor 2003 áprilisa-májusa magasságában már nyomulhatunk vele. Ide veled, régi shotgunom, újra csatába indulunk!

kép – ezeket szépen egymásra húzzák, és voila, kész is a modell „bőre”. Ezt a nagyon részletes (és éppen ezért a korábbiaknál négyszer-öttször több munkaidőt igénylő) külső takarót húzzák rá a játékban található (relatív) low-poly modellekre – a végső hatás szinte olyan, mintha az eredeti, brutális részletességű karakter mászkálna előtünk. Az élelűségeen nagyon dob az új világítási rendszer is: a motor minden árnyékot egységesen kezel, így a játékban található összes objektumnak valós, a fényforrás helyzete és mozgása szerint változó árnyéka van. A *Doom* többek között ezért annyira hardverigényes (a bemutatók mindig az éppen kurrens csúcshardveren – P4 2.2 GHz, Radeon 9700 - futottak), az árnyékok ugyanis szintén poligonok – el lehet képzelni, hogy milyen számolás-igény áll mögöttük. Az alapjaitól újíráit vizuális megjelenítéshez vadonás új fizikai modellezés dukál – pixelpontos lövedékkövetés (át lehet lőni a szörnyellék lábai között), az Unreal Tournament 2003-ban már megtapasztalt rongybaba-fizika (a hasba lőtt zombi életszerűen csúszik-bukdásol le a lépcsőn), halomba lőhető monszterek (a hullák egymásra borulnak, a sebesült zombi komára ráugorva meg tudjuk akadályozni a feltápaszkodásban). Az animációkért egy friss igazolás, az egyenesen a filmiparból szerződtetett Fred Nilsson a felelős – a fiatalember korábban például a *Shrek*-en munkálkodott. A *Doom* világát számos, meghatározott helyen beinduló mini-animáció színesíti majd: ilyen például a demóban is látható elvetődés (hősünk látványos tigrisbuckfencsel vonul fedezékbe a rá támadó minigunosz monster elől), vagy a páncélfejű démon véres reggelije a mellékhelységben – ezek az apró, külső nézetből játszódó animok leginkább a filmszerű hatás elérését szolgálják majd. Az i-re a pontot a professzionálisan kivitelezett hang-akció teszi fel: a Graeme Devine (szintén „új fiú” Carmackéknál, valójában játékfejlesztő-veterán, a *7th Guest* kiagyalója az azóta csendben elhalálozott Trilobyte égisze alatt) által megalkotott audiorendszer vaskos Dolby Digital 5.1 támogatással rendelkezik. Az audio-részleg tartalommal való feltöltését pedig Trent Reznor (Nine Inch Nails, gondolom felesleges különösebben bemutatnom az urat) végzi. Reznor részvétele külön öröm, sokak szerint

STAR TREK ELITE FORCE II

Fejlesztő: Ritual Entertainment

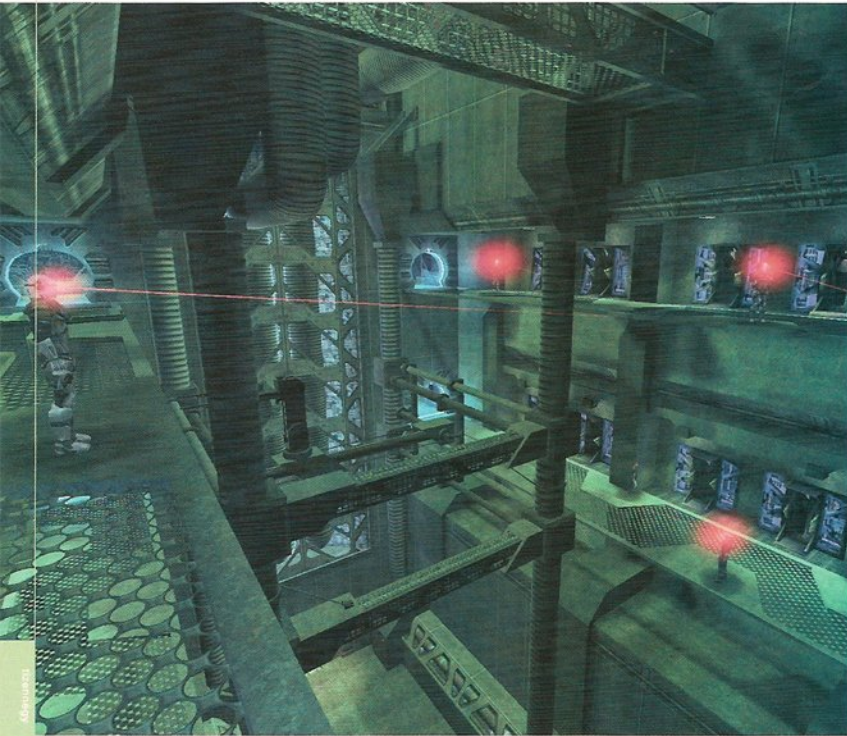
Kiadó: Activision

Eredet: Egyesült Államok

Platform: PC

Megjelenés: 2003

Honlap: www.gaming.startrek.com



Rerkenő hőség ide-oda, 2000 nyarán *Star Trek* rajongó aligha vállalkozott géptelen területek célzott felkeresésére. A Raven néven ismert s tevékenykedő fejlesztőgárda a kérdéses időben jelenteti meg *Star Trek Voyager – Elite Force* című játékát, mely a korai *Star Trek* FPS hajtásokkal ellentétben, – gondoljuk a *Klínong Honor Guardra* – mind a közönség, mind a szakma színe előtt osztatlan sikert arat. A Raven alkotóinak munkamódszere ötletes elgondoláson alapszik, mely szerint: fogják magukat, bevárják az időfolyam egy soron következő grafikus motorját, megvásárolják annak használhatóságát, majd létrehozzák saját játékkukat a motor révén már alapból is rendelkezésre álló eszközök segítségével. A cég szívesen – s nem kevésbé bölcsen – működik együtt az id csúcscategóriás motorjaival, így a *Doom* engine-t hasznosított *Hexen*, majd a *Quake II* alatt dübörgő *Hexen II* után a *Quake III* kódjelű motor hasznosítása következik. Az eredmény nem pusztán minden idők addigi legjobb *Star Trek* FPS-e, ám az *Elite Force* nek napjainkban publikált konkurensek mellé állítván sincs oka a szégyenkezésre. Szóbeli szót, sikeranyagból kiegészítő – *Elite Force Mission Pack*, szintén erősen javallott cfnucctn, – majd folytatás kerekedik. Esetünkben azonban nem érdemes takaréklángra tenni a gyanakvó üzemmódot, tudniillik: az immár filmadaptációk terén is komoly múlttal s szakértelemmel bíró Raven helyett – lásd még *Jedi Outcast* – az Activision most a Ritual Entertainmentet bízta meg egyik leg súlyosabb aduaszuk újbóli szültesével. Ó, milyen szép szó ez. Okokat ezúttal nem, pusztán tényeket vizsgálunk. Minden energiát a kávéfőzőnek – még ha idegen kezek alatt is, de készül az *Elite Force II*.

HAZARD!ous Holidays

Az Alfa Kvadránsba történő dicsőséges visszatérést ünneplő s kommunikáló Janeway Kapitánynak napjai vannak csupán a gondtalan semmittevésre – főhősünket s legénységét ezúttal a Föderáció U.S.S. Enterprise NCC 1701-E kódjelű cirkulójára (Hmmm... - Reiker) szólítja a szolgálait (Kathryn-t nem, csupán a Hazard Team-et). – Reiker). Galaktikus konspiráció, érdekelletetek, lázadás. Konkrét történetiség tekintetében csak annyira informatív az alkotók, mint a már piacon lévő *Elite Force* játékok kapcsán volt a Raven – ez kérem nem túl sok, véltetően az Activisionnal kötött titoktartási szerződés, avagy a romlálóknak állnak a háttérben. A Ritual Entertainment jobbára fajok, helyszínek, alapvető





játékok s a kondíciók hallgatólagos felelősségével érinti csupán a sztorit. Hogy ez jó e vagy sem, jelen idő szerint nem tudhatjuk. A Raven féle, első *Elite Force* epizód történet szintjén maximálisan megfelelt a *Star Trek* univerzum végett természetesen is magas formai követelményeknek. Csak remélni s kívánni merem, hogy az egészen magasra tett mércét a *Ritual*nak is sikerüljön belőnie, ha ez lehetséges: túl is szárnyalnia. Amit *Star Trek* rajongók az idő szerint tudnia lehet s illendő: a játékmenet s cselekmény egyaránt a *Next Generation* univerzumban – értsd: annak „szabályai, történelme” szerint – bonyolódik, ám ezáltal nem köttetik se kezünk, se lábunk úrhajók kopottas fedélzetére. Nem, mintha az nem lett volna jó nekünk. A hivatalos sajtóközlemények kapcsán hangsúlyozott izgalmas jelzések – masszív, bejáráható, felfedezhető Idegen világok, környezeti hatások realizisztikus szimulálása – antigravitáció, súlytalanság – ezáltal domináns bolygófelszíni küldetésekkel is kecsegtetnek. Felvetődik a kérdés: kell nekünk mindez a *Star Trek* univerzum kapcsán? Mi az, hogy! Ide mindet, mindet, minte! Mint már érintőlegesen jeleztem, történet tekintetében titkolódzás folyik. A számos, említett ellenséges organizmus révén azonban – lesznek itt kárném bogok, romulának, klingonok, azerbajdzsánok – élek a gyanúperrel, hogy ezáltal egymástól markánsan elkülönülő, hosszabb-rövidebb fejezetekre bontott



cselekményt kapunk. Persze titkon remélni merem hogy mégsem, s hogy a *Ritual* munkatársai – amúgy Raven módra – inkább hűek maradnak egy, a *Star Trek* filmek szerkesztéséhez hasonlatos forgatókönyv bemutatásához. Bezártság, vesztégyár, azonosítatlan repülő tárgy, gyanús-kétes rádióüzenet, Idegen hulla és furcsa roncs kell nekem, nem holmi ufonauta-zúda klingon kézibökövel. Akárhogy is, de meg fogjuk látni szemekkel.

Tart a Lem

A várható újítások pontokba szedett, kendőzetlen, s nem kevésbé lényegre törő s szorítókozó ismertetése

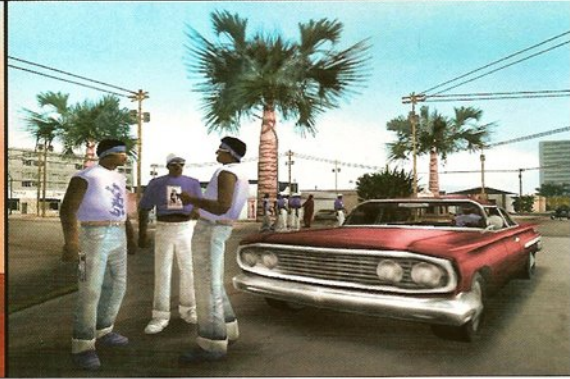
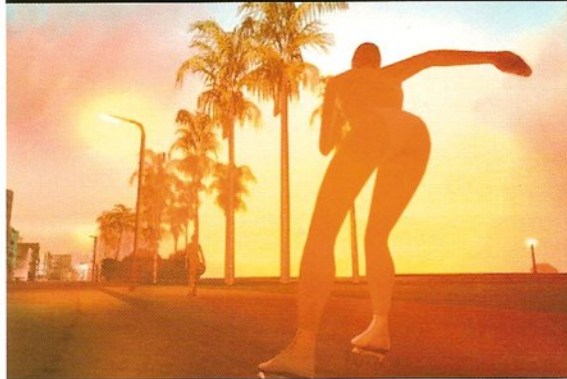
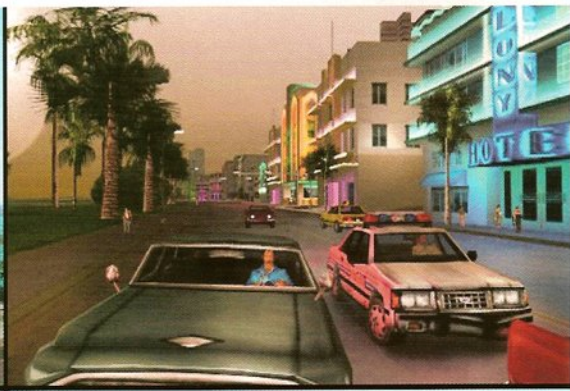
Alany: Kenny Thompson projekt vezető
Tárgy: Villáminterjú

- Kérek, mondj valamit a *Ritual* fejlesztési irányonalairól.
- Készséggel. Hogy őszinte legyek, egyetemes irányonal a miénk. Hiszem legalábbis, hogy az. A játékefejlesztők, a játék végső célja a közönség szórakoztatása, tapasztalataik gazdagítása. Az *Elite Force* leghálásabb komponense maga a *Star Trek* univerzum, annak hőselv, történelmevel s technológiájával együtt. Tudjuk, hogy világszerte milliók s milliók imádják, tisztelik ezt a mesét. Ezt tesszük mi is, ezért merjük a kívánjuk újabb kalandra hívní mind az univerzum rajongóit, mind a hardcore játékos.
- Úgy hírlík, három teljesen új fajt is implementáltak a kész játékba. Igaz e mindez, s ha igen, hogy férnek azok össze a *Star Trek* univerzummal?
- A hír igaz. Szerettük volna új létformákkal színesíteni a játékot s a világot is – létformákkal, melyekkel az Igazi trekkiek sem találkozhattak még. Vázlatainkat s ötleteinket megküldtük a Paramountnak s az Activisionnek. Tetszettek nekik az ötletek, így pár levélváltás, finomítgatás után áldásukat adták a lények szerepeltetésére, sőt: büszkén mondhatom, hogy azok immár hivatalos formában is a *Star Trek* univerzum részét képezik.
- Mondanál rólok valamit?
- Szívesen beszélök az egyik fajról, ám a másik kettő maradjon meglepetés. Szóval Exomorph az új létformák egyikének neve, ez a kreatúra tér el leginkább a standard humanoid felépítéstől. Mint nevük is utal rá, bizonyos keretek között kedvük szerint változtatják alakjukat. (wow, csak nem John Carpenter sügött?)
- Végül arra kérek, összegezd, vélelmed szerint mi teheti nagyvá s felejtethetenné az *Elite Force II-t* a *Star Trek* rajongó, s a játékos szemében egyaránt.
- Összegejtöttük azokat az ötleteket, amiket egy FPS-ben, illetve amiket a *Star Trek* univerzumban feltétlenül megtennénk, ha ott lehetnénk. Bátran állítom, rengeteg nagyszerű ötlet s gondolat született, melyeket a most épülő játék alapköveként tettünk meg.
- Köszönjük.
- En köszönöm.

következik. Jobb, nagyobb, hosszabb: az ez idő szerint tizenegy, monstre méretű küldetésre tervezett *Star Trek* kikéltés jeleskedni óhajt a „többfélelépésség” területén is. Ez így most bizonyára sok volt – valójában az egyes küldetések lehetséges megoldásait illető kérdés ez, mely az *Elite Force II* során meg is valósulhat végre. Adott objektíva több módon is teljesíthető lesz, mely ígéretet számtalanszor hallhattuk már az időközben befejeződött fejlesztések nyomán is – az elgondolás már nem új, mégis gyerekipőben jár még. Kíváncsian várjuk, a *Ritual* vajon mennyire gondolja komolyan. Új arck, új hajók: új űrszeker mellé dukál az új mesterséges intelligencia is, mely segédelmével megint csak új távlatok nyílnak – az ígéreték szerint nyílnak is – a játékos, s szövetséges nem-játékos karakterek közötti interakciói lehetőségeiben. „Fejlelvőd? Yes / No”. A tizenhárom, hozzáférhető bűntető eszköz között távolsági, illetve közelharca alkalmas fegyverek – dezintegrátor, rossz lehelet – egyaránt akadnak. Az autentikus trekkie-kütyükön túl tucatnyi, filmekben s játékokban sosem látott célszerszám, sőt Idegen Organizmus várja a játékos közösség értéktelét. Finomhangolt motor. Ezt most akár komolyan is vehetjük. Az *Elite Force II* motorja gyanánt már a *Quake III* engine fejlesztett változatát hasznosítják a létrehozók – különben ezt a bikaerős kódot volt szerencsénk megtapasztalunk a *Quake III Team Arena*-ban is. Részletebb textúrái, poligonbőv – köszönöm, köszönöm – modell-és karakterépítkezése, no és ez a tovább optimalizált kód végett a motor már hatalmas külső terek megjelenítését is lehetővé teszi. Hisszük, ha járjuk. Túrelmetlenségünk maximális.

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Fejlesztő: Rockstar North
 Kiadó: Take-Two Interactive
 Eredet: Egyesült Királyság
 Platform: PlayStation 2, PC
 Megjelenés: 2003. tavasz
 Honlap: www.rockstargames.com



Szeretjük a *Grand Theft Auto*-t, nagyon szeretjük. Már az első két rész is belopta magát a szívünkbe – a DMA Design különleges alkotott a mindenre kész autótolvaj, és a hatalmas, nyitott város történetével. A harmadik epizóddal a szeretet szerelemmé érett: a játék nem csak, hogy átvitte az össze báját a gyönyörű, lélegző háromdimenziós világba, hanem meg is sokszorozta azokat. Nincs nagyobb élvezet annál, mint kirángatni valakit az autójából, ronccsá törni azt, majd egy újabb járgányt lopni valahonnan. A küldetések nehezek voltak, de érdemes volt huszadszor is nekik ugrani, mert a *GTA III* bőségesen jutalmazta minden próbálkozásunkat. Az eredetileg PlayStation 2-re íródott játéknak a portolásból fakadóan voltak ugyan kisebb hibái – így például igen izmos hardveren futott csak teljesen zökkenőmentesen – de ezek eltörpültek a bőséges örömök mellett. Alig kaptuk meg a harmadik részt, máris érkeztek az első képek és információk a „folytatásról” – a *Vice City* ugyan PS2 exkluzív, de ez csak a konzolok világára vonatkozik, az ígéretek szerint hamarosan (előreláthatólag tavasszal) mi is megkapjuk a magunk jól megérdemelt konverzióját.

A Bűn Városa

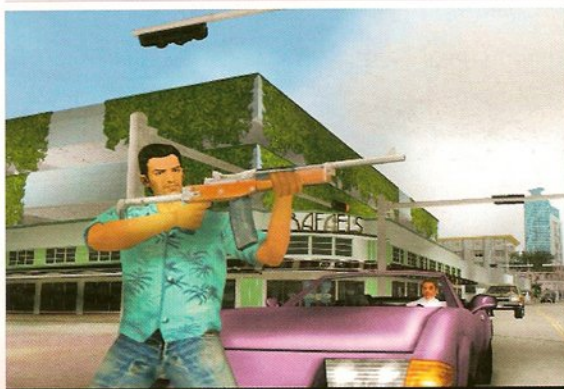
A *Vice City* nem igazi folytatás (akkor *Grand Theft Auto 4*-nek hívnák) nem is kiegészítő lemez – inkább amolyan side-story, melléktörténet, ami időrendileg a *GTA III* történései előtt játszódik. A nyolcvanas években járunk: Tommy Vercetti épp most szabadult a börtönből (tizenöt kemény évet húzott le odabent) és korábbi főnökei, a Forelli testvérek megbízásából Liberty Cityből a bűn városába, Vice Citybe teszi át a székhelyét, hogy beindítsa a gyümölcsöző

metropoliszok közti drogkereskedelmet. A dolgok azonban nem úgy sülnek el, ahogy Tommy elgondolta: az első csereüzletnél csúnyán átverik, a drogot nem kapja meg, a társait lelövik, és a pénzzel is megfogó valaki. Tommy tehát kénytelen összeszedni az elvesztett összeget, mielőtt ex-főnökei elvesztenék a türelmüket, és hősünk a halakkal kényszerülne nyugovóra térni.

Vice City leginkább Miami-ra hasonlít, és nagyjából kétszer akkora kiterjedésű, mint a *GTA III* színhelyül szolgáló Liberty. A város két nagy részből áll, ezeket hidak kötik össze – a játék elején csak az egyik városrészben garázdálkodhatunk, de rövidesen (jóval hamarabb, mint az előző epizódban) megnyílik a lehetőség a teljes város felkutatására. Elköthető járművekben itt sincs hiány: már eleve autókban is jóval nagyobb a választék, mint az előzményben, de az igazi újdonságot a motorok, a többféle hajó, és repülőeszközök megjelenése jelenti. Motorból rögtön négyfélével szereshetünk magunknak: a legkénynebb robogó inkább csak nézelődésre (és pizzaszállításra: erről később) szolgál, de a crossmotorral, a versenymocival és a nagydarab chopperrel már komoly sebességeket érhetünk el. A motorozás külön élvezet: egyrészt iszonyatosan hatékonyan lehet velük cikázni a forgalomban, másrészt olyan helyekre is behajthatunk így, ahová egy széles autó soha nem férne be. A motorokkal kétkerekre is lehet – a súlyunk előre vagy hátrádottásával az első vagy a hátsókeréken is kiemelhetjük a motorbicaját. Vízi járművekből szintén széles a választék: a lassú vitorlásoktól kezdve a nagyobb jachtokon át villámgyors verseny-motorcsónakokig mindent kipróbálhatunk. Az igazi poén persze a repülés, az előző rész Dodo-s szerencsétlenkedése után végre

igazi helikopterekre (és egy hidoplánra) is rátehetjük a mocskos praclinkat. Utasszállító gépeket sajna még itt sem köthetünk el – talán majd a következő részben (**Kétfelm. Egy olyan országban, ahol meg akarták változtatni a Two Towers címét?! – Reiker**).

A jó *GTA*-s hagyományoknak megfelelően küldetéseink során *Vice City*ben is megismerkedhetünk a város teljes alvilági szubkultúrájával. Liberty Cityhez hasonlóan itt is nagy szerepet játszanak a bandák (elsősorban az egymással rivalizáló haiti és kubai ganglek), van néhány gengszter-nagyágú (a simlis Cortez, az ingatlanban utazó Avery Carrington, vagy a mocskos szájú nagyfőnök, Diaz), sőt egy igazi pornósztárral (a beszédes nevű Candy Sux) is összeismerkedhetünk. Ahány sötét alak, annyi küldetés – Tommy barátunknak lesz dolga bőven. A mellékesen elvegezhető munkák száma is jelentősen megnőtt. Mivel a pénz nagy szerepet játszik (sokkal nagyobb, mint a harmadik részben), már a játék elején rá leszünk kényszerítve arra, hogy gyorsan pénzmagot teremtünk elő valahonnan. A vállalkozó kedvűek most is beállhatnak taxinál, rendőrautókkal kajtathatnak a bűnözők után, vagy a mentő- / tűzoltóautók elköltésével és aktív használatával állíthatják magukat a köz szolgálatába. Új (és nagyon hálás) pénzkereseti lehetőség a pizzaszállítás – a pizzabódék mellől elcsent kis motorokkal olasz finomságokat leszállítva csinos kis összegekhez juthatunk. A betöréssel lopást preferálóknak is lesz lehetősége az érvényesülésre: a *Vice City*ben végre feltűnnek a kirabolható üzletek is. A pénzt ezúttal be is fektethetjük, és itt jön a *Vice City* legnagyobb újítása, az ingatlanok vásárlásának intézménye.



A város királyja

Az ingatlanok jelentik a csúcstra vezető utat. A játék legelején egy lepukkant szállodában kezdünk, menteni kizárólag itt tudunk, garázsunk sincsen. Ha ilyesmire akarunk jutni, akkor el kell kezdenünk házakat felvásárolni. A megfelelő ingatlanok birtoklása később még fontosabbá válik: a magasabb házak tetején például helikoptert találunk, a kikötőhöz pedig motorcsónak jár. Még itt sincs vége a mókának: vannak speciális ingatlanok (pl. taxivállalat, pornóstúdió, hajógyár) melyeket megszerezve (ezekhez a fő sztorivonal bizonyos küldetéseit kell teljesíteni) napi rendszerességgel pénzt kezdenek el termelni nekünk. A speciális ingatlanokhoz szintén küldetések tartoznak – de ekkor már önmagunknak dolgozunk, és célunk a város feletti abszolút uralom megszerzése lesz.

A kívánt cél elérése érdekében persze rengeteget kell harcolnunk: a játékban hatalmas fegyverválaszték áll a rendelkezésünkre. Már a közelharc fegyverekből is rengeteg van (a csavarhúzótól kezdve a szamurájkardon és a hentesbárdon át a láncfűrészig bezárólag), de többféle automata fegyvert, puskát, sőt igazi hardcore mészáros-eszközöket (lángszóró, rakétavető, minigun) is

magunkhoz szólíthatunk. Az előddel ellentétben itt már normálisan meg van oldva a célzás: egy gomb nyomva tartásával Tommy automatikusan a legközelebb álló ellenfélre emeli a kezében tartott fegyvert. A járművek ablakán most is szabadon kilővődözhetünk majd, a motorról pedig az előttünk haladókra is oszthatjuk az áldást. Az ígéretnek szerint a grafika is javítanak a Rockstar North-os srácok (most már így hívják a DMA Designt), szaggatásnak nyomát sem látjuk majd, és a látótávolságot is jelentősen megnövelik – a helikopterek esetében szükség is lesz rá. Az utcán közlekedő polgárok változatossága is meg léssen növelve alaposan, igazi nyolcvanas évekbeli arcokat láthatunk majd mászkálni a városban.

Hangulat mindenek felett

Helikopterek ide, megvásárolható ingatlanok oda – egy GTA játékban igazán a hangulat számít, és nagyon úgy néz ki, hogy a Vice City esetében ez mindent ütni fog. Kezdődik a dolog azzal, hogy protagonistánk végre nem néma szemlélője az eseményeknek, hanem beszél, és ráadásul nem is akárhogy. A Rockstar nagy nevetek

szerepeltetett a játékhoz: Tommynek például a teljesen autentikus gengszter-organummal rendelkező Ray Liotta (*Nagyzenőök*) adja a hangját, de a többi szereplőt sem valami C-kategóriás kis filmcsekből rángatták elő: Tom Sizemore, Dennis Hopper, Burt Reynolds, Philip Michael Thomas, Gary Busey, Jenna Jameson (!) – elég impresszív névsor, nemdebar? A megszokott rádióadók is visszatérnek, ezúttal nyolc darab csatorna között kapcsolgathatunk kedvünkre – a rádióadók pedig a játéktörténelem legjobban összeválogatott soundtrackje (Kate Bush, Michael Jackson, Slayer, Iron Maiden – a hanganyag egy külön gyűjteményes kiadásban, audioformátumban is megvásárolható lesz) (Látom, te is Keito Busshu-val indítottad a felsorolást. Helyes.). – Reiker) mellett olyan régi ismerősök üdvözölhetünk, mint Lazlow, vagy Frank Chavez.

A szerencsés PS2 tulajok már javában nyomulnak a játékkal, a Vice City éppen eladási rekordokat döntöget – mi pedig szépen kívárujuk azt a hátralévő pár hónapot, hogy hetekre elmerülhessünk a Bűn Városának forgatagában.

SILENT HILL 2

INNER FEARS

Fejlesztő: Konami CE Tokio

Kiadó: Konami

Eredet: Japán

Platform: Xbox, PlayStation 2, PC

Megjelenés: 2002. december 12

Honlap: www.konamityo.com/sh2



ismételten kegyetlen jó sikerült – már nem hatott az első rész újszerűségével.

A *Silent Hill 2* először PlayStation 2-re, ezt követően egy melléktörténettel kibővítve, *Restless Dreams* alcímmel Xboxra, végül pedig ez a verzió ismételt PlayStation 2-re érkezett meg. Igazán szerencsésnek mondhatjuk magukat a PC tulajdonosok, hiszen a Konami szoftverfejlesztőként és forgalmazóként folyamatosan bizonyítja: nem célja a konzol vs. PC háború hagyományainak ápolása, ezért a *Metal Gear Solid 2: Substance* mellett ezt a játékot is piacra dobják. Egyesek (én is ide tartozom) kicsit keserű szájjal vették tudomásul a tényt, hogy a game kikerült az „Only for PlayStation” kategóriából, de látva, hogy a különböző platformokon történő párhuzamos fejlesztés nem ment a minőség rovására (sőt!), már belátom: féltelmeim alaptalannak bizonyultak. A PC verzióról szóló első bizonytalan híreszteléseket már egyenesen kítőré örméssel fogadtam.

Túlélő horror

Féltelmelesen nagy melléfogásnak tartom a játékot az utóbbi időben kissé talán pejoratív értelmet is nyert „survival horror” kategóriába beskatulyázni. Azoknak a véleményével sem értek egyet, akik megpróbálják túlmisztifikálni a program besorolását, és túlfűtött, elvakult rajongásukban valamiféle új stílus előfutárának, úttörőnek tekintik a game-t. Sokkal inkább osztom azoknak a véleményét, akik higgadtan állapítják meg, hogy bár kétségkívül sokféle elemet vegyít a játékmenet, de igazából nem más ez, mint egy kalandjáték.

Nehéz dolog, ha az embernek kedvenc játékáról kell elfogultságtól mentesen, objektíven nyilatkoznia. Utoljára – szintén a Konaminak köszönhetően – *Liquid* bajtársam volt ebben a csöppet sem könnyű helyzetben, most pedig engem ért a megtszittetés, hogy egy olyan játékról írhatok, amely véleményem szerint mind külső, mind belső értékek tekintetében az egyik legjobb, legelőre-mutatóbb a saját stílusán belül.

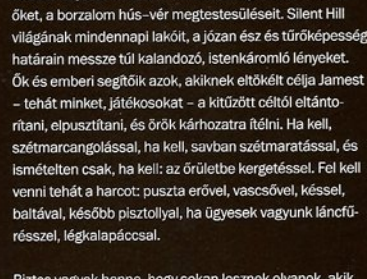
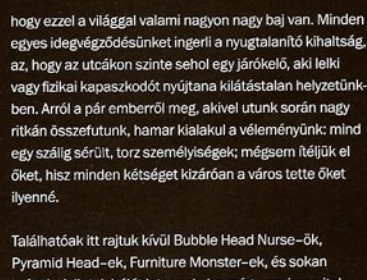
Only for...

A program elődje, az 1999-es *Silent Hill* még a mai szemmel nézve igencsak korlátozott képességű PlayStation-re lett megalkotva, és mondhatni rövid időn belül elsőpró sikert aratott; köszönhetően valószínűleg a jó történetnek és a gyengécske hardver összes erőforrásának maximális kiaknázásával elkészített képi- és hanghatásoknak. Az, hogy alapmű, kétségtelen - szerencsétlenségére viszont akárcsak az *MGS*, a lehetőségekhez képest ez is annyira tökéletesre sikerült, hogy önnön jövőbeli folytatásának sorsát nehezítette meg előre. Olyannyira magassá váltak a folytatással szemben támasztott elvárások, hogy nyilvánvalóvá vált: nagyon nehéz lesz az első részt túlszárnyalni. Így is történt, és bár minden fórumon magas pontszámot kapott a *SH2*, igazság szerint csak a külsőségek tekintetében sikerült az átütő váltás. A történetvezetés – bár

Igen, ez egy kalandjáték. Igaz, hogy a történet nagyon szomorú, ha komolyan vesszük – játékosként miért is ne élénk bele magunkat, és miért ne vennék komolyan – végig nyomasztó. Sokszor már az elviselhetetlenség megszűjén táncolóan félelmetes, vagy éppen a játék dobozán található korhatár jel megkérdőjelezhetetlen magyarázatul szolgáló mértékben gusztustalan, de igazából „csak” egy adventure. Egy rendkívül adventure, ahol még csak halvány nyoma sincs az amerikai álomnak, meg – az öt különbözőféle befejezés ellenére – a happy endnek. Egyszerű a képlet: egy teljesen hétköznapi mondható, szürke kis emberkével kell mászkálni. Az előrejutás érdekében párbeszédet kell lebonyolítani a megfelelő helyen és időben. Tárgyakat, és azok kombinációt kell használni, egyszerű vagy annak látszó, de nem is mindig annyira könnyű fejtörőként keresztül kell átverekedni magunkat egyetlen cél érdekében. Egy nem különösebben nemes, bizonyos összetevők hiánya esetén még talán átlagosnak is nevezhető cél elérése érdekében. Rég elvesztettnek hitt felelősségünkkel kell ugyanis megküzdenünk.

In my Restless Dreams,...

James Sunderlandnek a bőrébe bújva hamar rádöbbenünk arra, hogy az egyszerűnek tűnő probléma gyomorforgatóan irreális, továbbmegyek - többszöri nekifutásra is megoldhatatlanul szürreális. Harry Mason-t, az első rész főszereplőjét sem irigyletem különösebben sorsáért, mikor egy hétvégi kiruccanas során bekövetkezett sajnálatos baleset követően lánya, Cheryl keresésére volt kénytelen elindulni a kihalt silent hill-i utakon, de James sorsa ennél sokkalta megindítóbban alakult: hosszú betegeskedés után elhunyt, évek óta halott feleségétől kapott levél alapján indul el minden észérve ellenmondva arra a „közös helyre”, ahol talán majd újból találkoznak. Önmaga sem tudja pontosan, mi hajtja előre, hisz elmélet-



A borzalom csodálata, mindenek előtt Ha elvonatkoztatunk a sötét, kétségkívül nyomasztó hangulattól, és a valóban brutális képi világtól, akkor meg kell állapítanunk, hogy a *Silent Hill 2* egy minden elemében csodálatra méltó játék. Etalon a konzol verziók grafikája, a Konamit ismerve a PC verzió is nemkülönben csodálatos lesz. A karakterek, és terepek, valamint tereptárgyak kidolgozottsága több, mint kiváló. A dinamikus fény-árnyék hatás és a köd-effektus külön-külön is egy-egy programozási bravúr. A képi világ és a sokszor azok kiemeléseként, kiterjesztéseként funkcionáló zajok, zörejek és beteges, ipari jellegű zenék tökéletes, nem evlágú egységet alkotnak.

Kétség sem férhet hozzá, hogy a PC verzió is kötelező darab lesz. Már csak azért is, mert pár – a konzol verzióktól eltérő – apró újdonsággal fog szolgálni. A játék folyamán akárhol lehet majd állást menteni, bár mindkét PS2-es verzióval játszva elmondhatom, hogy még nehéz fokozaton sem igen éreztem szükségét több mentésnek, mint amit a program eleve lehetővé tett. Az előzetes képeket elnézve megállapítható, hogy a nagyfelbontású grafika szemet gyönyörködtető, de igazán jelentős előrelépést csak a textúrák felbontásának terén lehet észrevenni. Remélem, hogy a korai horrorfilmeket idéző „szemcsésítés” effektust az új jövevény is ismerni fogja, és azt is merem remélni, hogy a karakterek / tárgyak ütközéfigyelése is legalább annyira komoly lesz, mint a más platformon lévő verziókban. Az ígéretek szerint a néhol nemes egyszerűséggel tökéletesre sikeredett, pre-renderelt átkötő animációkat utólag egy külön menüpont segítségével vissza lehet majd játszani. A kíváncsiságomat legjobban felkeltő dolog viszont az, hogy egy *SH3* trailert is magába foglal a PC verzió.

Nem gyanú idegzetűeknek, főként nem gyerekeknek való mű a *Silent Hill 2*. Sokan lesznek, akiket vallási meggyőződésében egyenesen sérteni fog a naturalis, extrém, nyiltan istenkáromló képi világ. Ezért is csodálom a Konamit, hogy észrevehető cenzúra nélkül felvállalja, és végre a PC fanok számára is elérhetővé teszi ezt a mondanivalóját és megjelenítési módját tekintve relatíve szük rétegek igényeit kielégítő, mégis szenzációs alkotást. A számomra legtöbbet jelentőt, és egyben a legjobbat, amit eddigi életem során láttam.

hogy ezzel a világgal valami nagyon nagy baj van. Minden egyes idegvégződésünket ingerli a nyugtalanító kihaltság, az, hogy az utcákon szinte sehol egy járókelő, aki lelki vagy fizikai kapaszkodót nyújtana kilátástalan helyzetünkben. Arról a pár emberről meg, akivel utunk során nagy ritkán összefutunk, hamar kialakul a véleményünk: mind egy szálig sérült, torz személyiségek; mégsem ítéljük el őket, hisz minden kétséget kizáróan a város tette őket ilyené.

Találhatók itt rajtuk kívül Bubble Head Nurse-ök, Pyramid Head-ek, Furniture Monster-ek, és sokan mások. Adjatok hálát Istennek, ha még nem ismeritek őket, a borzalom hús-vér megtestesüléseit. *Silent Hill* világának mindennapi lakóit, a józan ész és türelmesség határain messze túl kalandozó, istenkáromló lényeket. Ők és emberi segítők azok, akiknek eltökélt célja James – tehát minket, játékosokat – a kitűzött céltól eltántorítani, elpusztítani, és örök kárhozatra ítélni. Ha kell, szétmarcangolással, ha kell, savban szétmaratással, és ismételten csak, ha kell: az örületbe kergetéssel. Fel kell venni tehát a harcot: puszta erővel, vascsövel, késsel, baltával, később pisztollyal, ha ügyesek vagyunk láncfűrésszel, légkalapáccsal.

Biztos vagyok benne, hogy sokan lesznek olyanok, akik el sem kezdik, vagy már az első nyomasztó vagy éppen véres képsorok láttán feladják a küzdelmet. Még a kemény Romero vagy Yuzna filmekben edződött egyéneknek is könnyen inukba szállhat a bátorsága, ha a kaland indítása előtt megteremtük az élmény maradéktalan átéléséhez szükséges ideális körülményeket: az egyedülletet, az elsőfőtétet, lehetőség szerint teljesen zajmentes szobát, a mindenféle egyéb zavaró tényezők kizárását. A kihalt városrészekben, dohos, ódon motelekben, lepukant bárókban, nyirkos katakombákban, rég elhagyott hotelekben, tömegmészárlások helyszíneként szolgáló börtönökben, kórházakban és sok hasonló, nem éppen bizalomgerjesztő helyen történő kalandozás tényleg csak úgy viselhető el, ha időnként egy-egy hosszabb-rövidebb pihenőt tart a játékos.

ben „senki sem kaphat levelet halott embertől”. Utazása ezen bizarr alaphelyzetből adódóan tényleg olyan, mint egy szünni nem akaró, rossz álom.

...I see that town, *Silent Hill*

Látjuk a várost, *Silent Hill* –t. Illetve nem látjuk, hisz köd borítja, ahol meg nem köd, ott sűrű félhomály. Talán úgy fogalmaznék inkább, hogy zsigereinkben érezzük. Lépteink kopogó zaja dobhártyaszaggaóan hangosnak hat a totális csendben, ami az utcák kihaltságát különösen jól kihangsúlyozza. A sötét fátolként ránk telepedő, megmagyarázhatatlan félelem egy idő után kíváncsiságba fordul át, melynek hatására mind bátrabban próbálnánk belevetni magunkat az ismeretlenbe. Egészen addig, amíg – már mindjárt az elején – rá nem döbbenünk arra,

Recenziók

// MOST AKKOR MŰVÉSZET, VAGY SEM?

A gyors, megdondolatlan válasz egyszerű: hogye lenne az! Ahogy Hollywood szeméttengere mellett ott a független („indie”) film, úgy az Electronic Arts mellett ott a SEGA. Ahogyan kétségbeesítő egymás mellé rakni Jim Jarmusch *Dead Man*-jét és az *Amerikai Ninja III*-t, ugyanúgy balgaság párhuzamot vonni a *Rez* és a *Nightfire* közt (gyengébbek kedvéért: mindkét esetben a korábban említett mű / termék a szerkesztőség által preferált és maradandónak tartott ;). De vajon jogosan nevezhető művészeti alkotásnak a videojáték?! Mi kell a Világ megkülönböztetett figyelmének kiérdemléséhez? Feltétlenül muszáj GYÖKEREIBEN másnak lennie, mint „mainstream” társai? Több, jobb a *Freak Out*, a *Ring II*, vagy éppen a *Syberia*? Alaposabban meghányva és megvetve (a szó nemes értelmében, persze) a dolgok összehasonlítását. Lássuk be, narráció szintjén a legtöbb játék ma is egy tizenévet közelítő gyermek értelmi szintjén – na jó, a „tökösebbek” már egy, a tinédzserek számára – írt képregény színvonalán vegetál. A legtöbb történet egyszerű, bugyuta – még a *Metal Gear Solid* fantasztikus világa is csupán ITT és EZEN a médiumon életképes: történetvezetés terén filmként már nem tudná felvenni a versenyt egyetlen B kategóriás mozival sem. Ugyanez a legtöbb szerepjáték hibája – történetük állandó jelleggel a lojalitás és bosszú tárgykörreit feszegeti, évtizedek óta. (Ebben a témában is el lehetne merülni... talán majd egyszer :) Azonban: a történet, a grafika vagy a muzsika alapján lehetetlen megítélni egy játékot. Ha így tennénk, megfosztanánk a játékot attól a kvalitásától, amitől egyedülálló a többi kreatív expresszió közt. Adott ugyanis még egy faktor. Igen, a gameplay. A játékmenet / játékélmény SOKKAL KÉZZELFOGHATÓBB, mint egy rakás feltextúrázott háromszög, vagy a narráció struktúrája (esetlegesen annak hiánya). A játékok időt, türelmet és ügyességet kívánnak meg attól, aki fel kívánja tární belső értékeiket. IMMERZIÓT akarnak, amit a Világ ma már nehezen és drágán ad. Ezért nem fogjuk látni Réz Andrást a televízióban arról mesélni, milyen élményei voltak a *Longest Journey* káprázatos világában. Játékokkal foglalkozni nem sznobizmus kérdése. Elhivatottság.

Mert a jelenben a játék a művészetek kritikusok által mesterségesen felállított listáján egyelőre nemhogy nem dobogós - nem is szerepel. Hisz értelmetlen, rossz szokás. „Kölykök, menjetek inkább ki a friss levegőre.” Martin apa is ragadtatja magát efféle kijelentésekre, a maga mókás modorán. Hiszen ezeregy dolog fontosabb az életben... Valóban? Mi választottuk ezt a hobbijt. Mi tudjuk, hogy a művészet ott lapul a korongok mélyén. Nap, mint nap időtök ezrei mosolyognak meg minket, mondván: hasztalan, értelmetlen dologra fecséreljük az időnket. Semmit nem tudnak rólink, semmit nem tudnak a játékokról. Kereszteslovagossádját játszanak rohanó értékrend mellett. Gondold át Martin. Gondolja át minden „én egészséges vagyok, nem elhivatott”, vizet prédikáló / bort iszom fejeváltás. Evangélistákra van szükség, nem Mentegetőzőkre.

Ahogy a játék kilépett a Fogyasztói Társadalom világába, ez a rohanás hamarosan sprintté válik majd. Az, hogy a kiadók orbitális összegekkel zsonglőröködnék, már a Sony diadalútja – s ebben cinkosa még az általunk oly' gyakran kárhóztatott Electronic Arts is. A játékok szerettelettel kovacsoló garázsfejlesztések felett elszaladt az idő – a tartalmat felváltotta a forma. Legyünk hálásak érte. Legyünk hálásak a multiplatform fejlesztésért, legyünk hálásak a konzolok felé orientálódásért, s legyünk hálásak *Harry Potter*ért. Milliók otthonába tör majd be, s újabb trófeákat hoz a videojátékok oltárára. A garázsfejlesztők ERRE nem képesek. Ki tudja - lehet, hogy egyszer ez az ipar is kinövi magát. AKKOR és OTT jó lesz. A videojáték szignifikáns kulturális erővé duzzad, és az a Világ elviseli az „indie” játékot is – sőt, tiszteli, becsüli majd. Hűsz év múlva? Huszonöt?

A jövő kritikussait addig is a ma médiájának kell formálnia.

Reiker



Arról, hogyan értékelünk

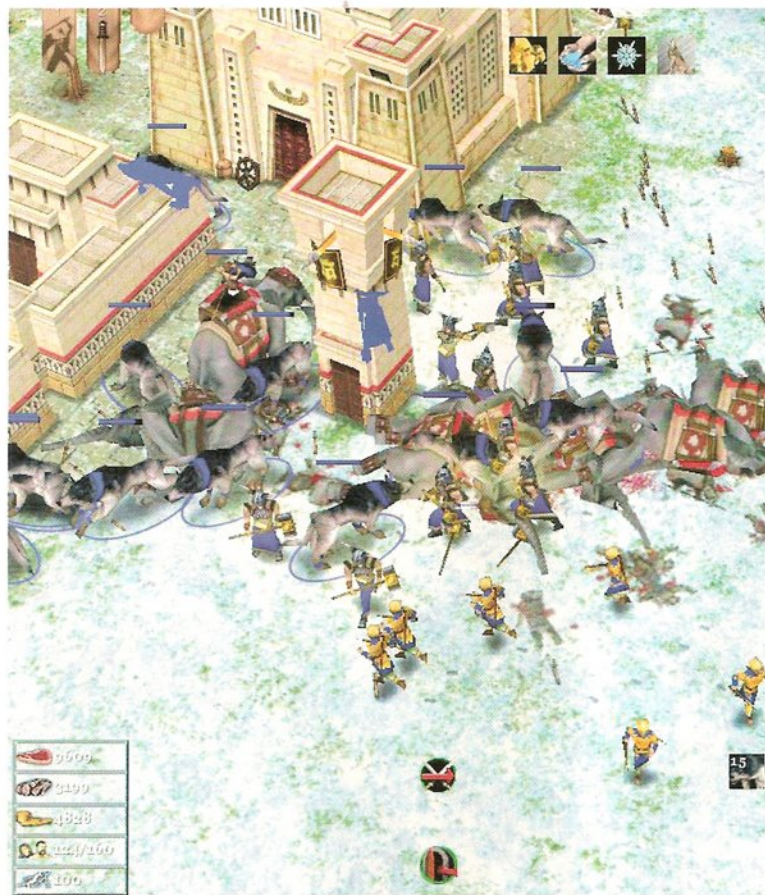
Az **576 KByte** tízes skálán pontoz, ahol - gyakorlatilag ezzel egyedül vagyunk az országban - ÉRTELEMSZERŰEN az ötös jelölt a középszerűt, ergo az átlagos, közepes játékot. Ennek értelmében tehát az 1 pontos „játék” valójában nem is játék, a 2 pontos katasztrofálisan rossz; 3 pontot a súlyosan elrontott játékok kapnak, négyet az átlagos felhozatalú riválját alulról szemlélő termékek, 5 pontot az abszolút közép-szerű játék, 6 pontot az átlagon felüli kap - 7 pont jár a megkülönböztetett figyelmet érdemi szórakoztatási produktumnak, 8 a nagyon-nagyon jó szoftver járandóságá. Kilenc a jussa mindennek, ami spirituális élmény, ami RENDIVÜLŐ. Tíz pontot éventedenként 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

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

AGE OF MYTHOLOGY

Fejlesztő: Ensemble Studios
 Kiadó: Microsoft Game Studios
 Eredet: Egyesült Államok
 Minimum: PII 300, 32MB RAM, 16MB VRAM
 Optimum: PIII 800, 256MB RAM, 32MB VRAM
 Platform: PC
 Honlap: www.ageofmythology.com



nek az Age of Empires mondakört is köszönhetjük. Vegyük észre: e műfaj napjaink során keletkezett kikéltéseinek domináns hányada rendkívül komolyan veszi történelmi hitellességét – ezzel semmi baj sincs, elvégre ettől lesz (?) belőlük historikus RTS. Ó milyen kár, hogy boldog-boldogtalan történelmileg rendkívül pontos, történelmileg rendkívül koherens historikus RTS-eket fejlesztett az utóbbi időkben – lásd Trade Empires, Fate of the Dragon, Cossacks és még sokan mások. Ha egy műfaj elér egy határpontot, úgy bizony érdemes lehet újítani. Esetünkben az Ensemble Studios tesz így: ignorálja a történelmi időskálákat, míg kulturális világörökségünk esszenciális hagyatékából táplálkozik, mítoszt mítosszal ütköztet. Én meg csak nézek. Nézzük együtt!

Alapvető működés

Hála Odinnak, Tyrnek s Thornak, az Age of Mythology folyékonyan beszél az egyezményes RTS eszperantót. A játérendszer működtetését szolid kezelhetőség szavatolja, mely hatékony módon párosul egy nyomokban újrakonodt, ám logikus felépítése végett könnyen érthető szisztémával. Egy szisztémával, melynek valójában három különféle értelmezését ismerhetjük meg a játék-ból kinyerhető kultúrákon keresztül – ezeket átfogóbb szemle során tárgyaljuk, ám egy későbbi fejezetgóc keretében. Az Age of Mythology legalapvetőbb mozgatórugói még hűek maradtak a klasszicista irányelvekhez. Irányelvek, melyek nevei: élelem, fa, arany. Csaltam – a sor így ugyanis még nem teljes. Tudniillik utolsó, esszenciális erőforrásunk az Isteni Kegyként deklarálható Favor, mely ezúttal holmi játszhatóság / érthetőség érdekében, jelentem: számszerűsítve lett. Mit szólnak vajon mindehhez az istenek? Kegy, mint erőforrás kapcsán a fantasy berkekben gyakorta feltűnő mannára asszociáljunk. Kegyek révén fogjuk megidézni a Ragnarok idején Napot s Holdat irdatlan testével egyaránt s egészben kitarakó Fenris Farkast, ki ellenben most némileg butítottabb, tömegesen előállítható kiszerelesben érkezik. Mindez „élet- / legendahű” vajon mindahhoz képest, hogy az Edda – a Germán mitológia írásos formáját hívják így – világosan tárgyalja, hogyan s miért harapja le a Fenris Farkas Tyr Alisten kezét? Aligha – az Age of Mythology mitológia szintjén SEM törekszik „történelmi” pontosságra, ehelyett mersze van mitikus idők mitikus isteneit s teremtményeit rugalmas, egyúttal játékra alkalmas módon ábrázolni. Görög, germán, egyiptomi mitológia – mi maradt még? Nos, maradtak például az indiai, maya mitológiák – pedig mindkettő igen izgalmas ám. Hja, hogy neked pont ezek kellenének, ugye? Várd csak ki az első kiegészítőt, javaslom. A játérendszer intenségrepertoárja alapvetően hű a bemutatott mondakörhöz, értsd ez alatt: a két csoportra osztott isteneket a mítoszokban is kinyilatkoztatott eredeti megosztás tükrében, Főistenek és Alistenek képében kínálja használatra. Kérem, az a furcsa helyzet állt elő, hogy e szer kapcsán végre feltehetjük a világegyetem legidősebb kérdéseinek All Time Top10-esét, nevezetesen: mire jó egy isten? Nos, az Age of Mythologyban ábrázolt istenségek mindegyikére kuriózumként tekinthetünk. Minden egyes istenség, panteonjától s rangjától függetlenül kész s hajlandó egy bizonyos Isteni Trükk, illetve több-kevesebb Mitikus Lény biztosítására az őt imádó népek javára. Példa: a Horuszt imádó játékos pusztító tornádó elidézhet említett istenség kegyéből az általa választott területen – ez csupán egy az Age of Mythology által ismert temérdek Isteni Trükk közül, melyek száma közel azonos a játék által ismert



Itt nem én nyerek.



Szinkronban e szinte már közhelyesen kiélezett iparág jellemző viselkedésével, a historikus RTS műfaját definiáló Age of Empires sorozat sikerei nyomán is nyakunkba zúdult) a replikaáradat. A '97-es keltezésű alapdarab megjelenése révén egyértelművé vált, hogy nem csupán tudományos-fantasztikus kivitelben adható el a valós idejű nyersanyagfejtés – a múlt évezredek felismerés örökében fogant játékokkal azóta már polcokat kergethet roskadás közeli állapotba a dedikációval bíró használó. A mára önmagát egyértelműen külön műfajjá kinőtt játékforma elegánsnak remélhető megcsavarásáért érdemes módon most az az Ensemble Studios lehet felelős, mely-

istenekkel. Az Isteni Trükkök közös jellemzője, hogy csupán egyetlenegyszer használhatjuk őket partynként. A játék megkezdésekor mitológiát s így Főistenet választunk magunknak, ám első választásunk révén még korántsem determináltuk népcsoportunk fejlődésének lehetséges irányvonalait. Hasonlóan ugyanis az *Age of Empires* má is vállalható szisztemájához, a kifejleszhető technológiák itt is időperiódusok szintjén oszlanak meg. Hogy érthető legyen: tárgyunk Archaikus, Klasszikus, Heroikus illetve Mitikus periódusokat különböztet meg. Az időperiódusok közötti – ínyencek kedvéért: csak a kizárólag előre lehetséges – átjárás minden esetben bizonyos kondíciókhoz köthetik, így Archaikus periódusból Klasszikus periódusba lépünk egészen addig nem lehetséges, míg fel nem halmoztuk az ehhez szükséges nyersanyagokat, illetve míg fel nem építettünk egy, a későbbiekben Mitikus Lények előállítását lehetővé tevő templomot. Megszokott, továbbra is stabil megoldás ez – magasabb időperiódusban sejtetően több, hatékonyabb lehetőség nyílik előttünk az ellenfél megbüntetésére, egyúttal költségeink is megtöbbszöröződnek, – ezek profitbiztos fedezése már stabil, jól szervezett nyersanyag kitermelést követel meg. Remek dolog, hogy bizonyos periódusból következő periódusba lépünk, imádandó Alistent választhatunk népünknek – az Alistenek potenciálja egyébiránt semmiben sem marad el a Főistenekétől, azaz ők is rendelkeznek Trükkkel, Mitikus Lényekkel egyaránt. Periódusugrások alkalmával két, Főistenünk nyomán ajánlott Alisten valamelyikét tehetjük meg további imádatunk tárgyául. A rendszer vonzerejét szorgalmazza, hogy választásaink, s így az azokkal járó különleges javadalmak mind-mind halmozódnak, így a végső, Mitikus periódusba érve panteononként tucatnyi „Trükk-és-lény-kombó” állítható, mi több – mintegy természetesen, – állítható össze.

Populáció

Az *Age of Mythology* szokatlannak tűnő, ám a későbbiekben hihetőnek bizonyuló módon modellezi a populáció növeltetés kérdését. Ismerős duma: építgetjük a házakat, bővül a maximális populációlimit, ha ütjük, no probléma, csinálunk új házikót, sokat, sokat. Az *Age of Mythology* szabályrendszere mindegyre csak kötött keretek között ad lehetőséget, mely kötött keretek településenként – settlement – tíz házzal jelentenek egyet. Tíz ház felépítése után csak újabb település elfoglalásá-

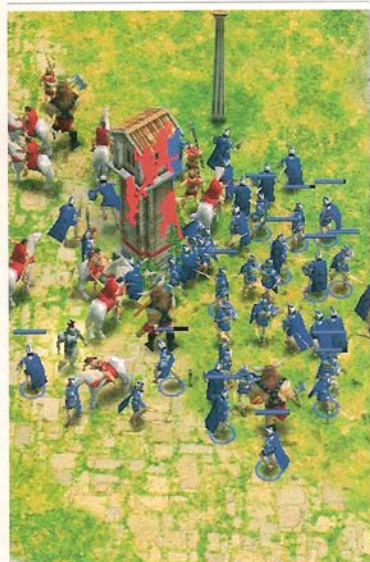


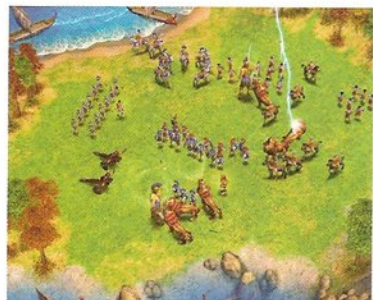
val növelhetjük tovább populációkat, míg 160-as populáció mellett már a direkt házépítés lehetősége sem adott – egyszerűen nem aktív többé az ikon. Impresszív seregei felett kameráját nagy örömmel pozicionáló játékosnak még újabb települések elfoglalásával ugyan sansza lesz nyálalbolni a 250-es populációlimitet is, de: „Cossacksi”, monumentális összecsapásokra bizony nem kerül majd sor az *Age of Mythology* világában. Jellemző módon három, maximum négy koncentráltabb, ütőképes sereg lehet, s lesz birtokunkban a játék folyamán, végtére is a többiek hátországaik menedzselésével foglalkoznak majd, míg egy Fenris Farkas

kapásból felemészti 5 egységnyi populációbankunkból a józan keretek között elérhető 200-ból. Képzelnék el, ha egy szigorúbb falkát óhajtunk összehozni, teszem fel húsz farkasból – kapásból buktuk populációbankunk felé. Azonos egységek alkotta seregeink maximális darabszáma egyébiránt 30 – az *Age of Mythology* így jellemzően rövid, hullámokban lebonyolódó összetűzések sorozatán képes s szavatolt játékmenetének demonstrálására, tudniillik a résztvevők által bizonyos időben mozgósítható harc képes egység szám virtuálisan agyonkorlátolt. Így, adott esetben gazdaságunk hiába is tenne lehetővé egy monumentális rohamot,

- Már nem lakik itt!

- Nem...? Akkor elnézést, bocsánat...





ha populációbankunk kezünket köti. Marad tehát seregeink nyers erejének „bedolgoztatása” az enyém épületeinek HP bankjába, helyesebben: „bóli”, aztán elégtelen roham esetén gyárthatjuk újabb seregeinket a felszabadult populációbank helyére. A rendszer persze így is működik, ám a megszorítás háttérben alighanem a célzott rendszerkövetelmény, s nem az alkotók eredeti elgondolásai állnak, ez szinte biztos. Az *Age of Mythology* alkotóinak véleményük volt egészen logikus, sőt remekül használható lehetőséggel fűszerezniük az alapvető RTS-megoldások eszközkészletét. Ez pedig így aaaaa: IDAINNNG! – vészharang. Ha valamely településünket támadás éri, a vészharang megkondgatásával minden, közelben szolgálatot teljesítő gyermekünknek kiadhatjuk a „Nagyon-gyorsan-húzzátok-be-a-legközelebbi-Town-Haliba-öcsém!” parancsot, mely alternatíva laboránsaink számára életmentő jelentőségű lehet. 2003-ban már aligha jelenik meg RTS és szolgáltatás nélkül Affene - MÉGIS tányér alakú!

kül). A hozzáférhető panteonok mitikus teremtményei népcsoportokra lebontva is jól átgondolt, jól súlyozott képet mutatnak – mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a Hősök faji hovatarozásra való tekintet nélkül képesek duplát sebezni bármely mitikus monszeren. Isteni Trükkjeink előlévőse semmiképpen sem javasolt egészen addig, míg adott trükk várható eredményeit elő ne tudnánk idézni annak előlévőse nélkül is. Ez meglepett valakit? (Ébren van még valaki? :o) – Reiker

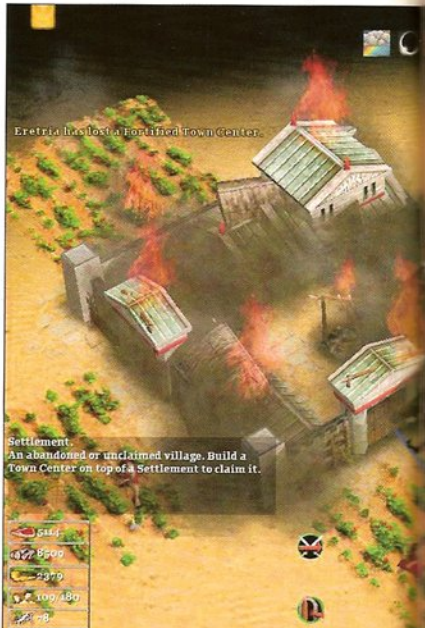
Is, Is

A három népcsoport mellé dukáló Fő s Alistenek különleges képességein s mitikus teremtményein túl, elvárhatóan a játszható kultúrák alapvető munkamódszereiben is eltérések mutatkoznak. A népcsoportok esszenciális jellemzői, különleges lehetőségei közül szemezgetünk. Az Egyiptomiak főbb erőssége a már kezdetektől alkalmazható, gyors ütemű nyersanyagfor-

rás-felderítést lehetővé tevő – nos – obeliszkinstallálás. Ezen, papi mágia útján pillanatok alatt megidézhető oszlopok csoportos szórása végett jó esélyünk van rálelni a még érintetlen lelőhelyekre, lévén egy darab obeliszk csaknem egész képernyőnyit számúzat a Fog of Warból. Az *Age of Mythology* egyébként opciószinten kínálja a Fog of War kikapcsolásának lehetőségét, szóval az obeliszkkel még nem feltétlenül vannak előrébb az egyiptomi kollégák. A fáraók révén azonban már komoly javadalmat konstatálhatnak: empower. Vítális trükk, mely egy építményben / -en dolgozó laboránsok állandó munkatempóját, tárkapacitását gyorsítja, illetve növeli. A hatás egészen addig tart, míg búvóljuk az építményt. Az egyiptomiak monumenteken keresztül jutnak Kegyehez – a legvégső, Isteni Monument felépítése után Kegye-bankunk már meglehetősen jó ütemben regenerálódik. Későbbi időperiódusok során papjaink már egész hatékonyak lesznek a gyógyítás területén, sőt harci képessé-

- Na jó, ebből elég! Béküljünk ki!

- OKÉ!





Hét! Erről egyetlen szó sincs a szerződésben!

geik sem lebecsülendők. Így a decens egyiptomi sereg hátát, függetlenül annak összetételétől, mindig legalább „öt + ami kifeé meg” számú pap védi.

Észa Kiszél

Germán pajtásaink gyorsvonati sebességgel képesek a környezeti erőforrások kiszíjolására, s így ütöképes seregek rohamléptékű előállítására – Blitzkrieg, mondhatnók. A jelenség oka egyszerű – szemben a konkurens népcsoportokkal, az Északiak minden erőforrás szintjén mobilizált specialistákkal – aka ökrök – bírnak. Azaz szó nincs itt aranybányászatról, majd Town Hallba visszaszállításról: az arany rögtön megy a közvetlen közelben állomásoztatott aranyhordó ökrök, míg az élelem rögtön megy a lelőhely mellett posztoló élelemhordó ökrök hátrára. S noha némileg következtelen módon, egy-egy ökrök a végtelenségig rakodható anélkül, hogy a javakat előbb-utóbb le kellene szállítania valamely Town

Hallra, a Germánok brutális termelésütemét mindez nem zavarja. Merőben eltérő társadalmi modellt konstátálhatunk: az Északi munkás építeni képtelen, csupán a nyersanyaggyűjtésből vállal szerepet – abból sem a leghatékonyabb módon, lévén a törpök időegység alatt több aranyat bányásznak nála. A Kegyebank feltöltése is másképpen alakul – az Északiak Hőseiken keresztül jutnak pontokhoz. Sacc húsz hős egyidejű jelenléte – s voltaképpen semmi más egyéb – szükséges hozzá, hogy elfogadható tempóban regenerálódjanak időközben elköltött Kegye pontjaink. Építkezni az Ulsfar kódjelű egységek fognak, akikből későbbi periódusok s fejlesztések során berserkerek lesznek.

Görög

A görögök a templom közvetlen vonzáskörzetében megejtett csoportos imádat gyakorlása végett részeshelhetnek isteni Kegyekben. A konkurens kultúrákhoz képest mindez lassabb ütemű, sőt meglehetősen populációigényes feltöltődést jelent, kompenzáció címén a görög mitológia alakjainak rendkívül gazdag repertoárja szolgál – szárazföldön s vízen egyaránt erős, kiegyensúlyozott népcsoport, különösképp javadalmak s hátrányok nélkül.

Reorakállára!

Figyelem, figyelem! Az Age of Mythology Windows XP alá történő installálása veszélyes! A gyári beállításokkal legalábbis feltétlenül az – Iron Storm után szabadon, most oly régóta várt s áhított kis „ertészetek” rugdal ki mindent s mindenkit a Program Files könyvből. Bizony, letöröl minden stuffot, aminek előzőleg rajta kívül ott volt mersze s arca tartózkodni. Lévén gyanútlan



XP felhasználó, ezt a példát szegény kis én is beszívtam – ti ne tegyetek így, s ne felejtétek: a jelenség állítólag kivédhető, ha máshová kériate az installt. Mint az a screenshotok láttán észrevehető, az Age of Mythology alkotóinak nem csupán játékközpont, ám ezúttal grafikus kivitelezés tekintetében is merszük volt bejűtanítani. Pápa, rögzített izometrikus nézőpontok, agyó sprite alapú, részletekben bővelkedő karakterek s épületek. Az immár szigorúan szabályozott, ám mégiscsak 3D-s megjelenítést hasznosító Ensemble üdvöske grafikai színvonalára így karácsony közeledtével ugyan rá lehet fogni egy okét, azért levegőért kapkodni, avagy kocscányokra szaladt szemgolyókat gyűrni vissza default szemüregébe: senki sem fog. Az általánosan alacsony polgónszám karakterek tekintetében még nem különösebb gond – a remek animációk, a jobbára kiközéltett kamera végett teljesen megehető a látvány. Az épületeknek nem, a játékkélménynek egyértelműen javára válik az immár kérvényezhető, teljesen 3D-s megközelítés. Kulcsszavunk a kérvényezhető – alaphelyzetből ugyanis – ki érti, miért – le van tiltva a kameraforgatás lehetősége. Hosszasabb játék után a létesítményekkel sincs különösebb gond, ám az első partyk során differenciálni ezen erősen egymásra ütő él-váriációk között: rendkívül nehéz. Az Age of Mythology jó időre szóló szavatosságát elmarasztaló szó aligha érheti – a monztre kiszerezésű egyjátékos kampányon túl random térképgenerátor, hadjárat / és pályaszerkesztő, valamint tizenkét játékos egyidejű csatározását lehetővé tevő hálózati támogatottság figyelnek be. Az Age of Empires sorozatból már megismert játékmódok remekül asszimilálódnak az új szisztémával is, sőt keményebb fokozatokon – easyyn egyáltalán nem érdekes, a gépépítkezés után gyakorlatilag teljesen passzívva válik, – az AI is remek opponensnek bizonyul. Mesterséges intelligenciák maximálisan meghívható száma: tizenegy (Már, ha ezen információ boldoggá tett valakit – kívánom.) Nem kétséges, hogy a játékközpontú, sőt szisztéma újszerűségében is kellően simulékony ahhoz, hogy az Age of Mythologynek esélye lehessen hónapokon, akár éveken (?) át is kiszolgálja mind az Age of Empires sorozaton nevelkedett, mind az RTS birodalmakkal most ismerkedő fogyasztót.

Gyalog Zoltán

értékelés:

8/10



kapjuk meg az irányítást, rádión pedig azt az utasítást, hogy nekünk kell folytatnunk a küldetést - meg kell semmisítenünk a sziget közepén található bázis léghajó rakétáját. Ez azonban nehezebb feladat, mint amilyennek hangzik. Először a kiküldött osztagot kell kicselezni, majd erdők mélyén és hegyek között rengeteg ór mellett elsettenkedve az első kis támaszponton juthatunk csak fegyverhez. Be kell jutnunk egy nagyobb bázisra is, onnan a föld alatti komplexumba, ahol el kell kötnünk egy kisvasutat. Ez után egy sűrű dzsungelben kell továbbhaladnunk, és egy mesterlövészrel is meg kell küzdenünk, ő lesz az első főnök. Majd egy már nagyon komolyan őrzött bázisra kell behatolnunk, és ott, az ötödik pálya végén sikerül végül teljesítenünk a feladatot. Itt lényegesen megváltozik, személyesebbé válik a küldetés, itt szembesülünk csak azzal, hogy a rengeteg ellenséges katona és tudós mit csinál a szigeten. A kormány megbízásából dolgoznak laboratóriumokban a tökéletes katona biológiai, genetikai vagy akármilyen úton történő kifejlesztésén (akárcsak az MGS-ben), ami természetesen rengeteg ember megkínzásán és halálán át gyilkoló szörnyetegeket eredményez. A projektért felelős örült ezredes egy ponton a kormány ellen fordult, és a saját szakállára kezdett el dolgozni tovább (a la MGS). Az ötödik pálya végén egy nagyobb szörnyeteg lenyomása után minket is elfognak, majd különféle kísérleteken esünk át mi is, és csak egy szórakozott, hozzánk átalított tudósnak köszönhetően menekülünk meg (mint az MGS-ben). Innen ismét fegyvertelenül és meglehetősen alulözönten kell folytatnunk az akciót, az utolsó öt pálya már egy őrési, föld alatti high tech orvosi és katonai komplexum mélyén játszódik. Természetesen ezeken a pályákon is van sok kaland elem, és itt még nehezebb észrevételeink maradnunk; újra kell ruhát és fegyvert szerezni, majd a gonoszát átalakított Jeffreys-

szörny (természetesen megmaradt, vagy újraélesztették) lenyomása után az ezredessel is végeznünk kell, hogy megnyerjük a játékot.

Bug hátán bug

Sajnos a játék olyan bugos, hogy az még egy alfa verzió-nak is szegényére válna; a rengeteg programozási hiba mellett számtalan tervezési, logikai hibája és hiányossága is van. Az a legkevésbé, hogy minden második pályaváltáskor befordul nálam a program, talán csak az én konfigurációt nem szereti, és a többségénél jól fut, no meg a quick save módszeres használatával a probléma csak kevés fejfájást okoz. De vannak sokkal durvább dolgok is - ilyen az, hogy nagyon gyakran nem találjuk el az ellenfelet, hiába nincs a fegyverünk és az ellen között semmi látható dolog, a falak és tereptárgyak ütközéstérképe valószínűleg jobban kinyúlik a láthatatlan térbe. Neveltség az is, hogy ha egymás mellett áll két ór, és az egyiket kilöjük több lövéssel szemből, épp a látó- és hallótávolságukon kívülről, a másik soha rá sem bagózik a dologra, kivéve, ha az áldozatunknak van ideje kiabálni és így riadóztatni. A katonák egyébként is nagyon buták, mindig szemrebben nélik leszedik egymást, ha egymás tűzvonalába kerülnek. Időnként a falon is átlatnak, és ha nem tudnak radioról átjönni, odatömörülnek a köztünk levő fal másik oldalához. Roppant strapabíróak is, célzott fejlődésből ugyanúgy elviselnek 3-4 karabélytalálatot, mint láblovásból, abszolút nincs sérüléstérképük, aminek hiánya egy ilyen jellegű játéknál azért már gáz. De ami leginkább zavar a katonákkal kapcsolatban az az, hogy van közöttük jó néhány halhatatlan is, ezek rendszerint olyan helyeken posztolnak, amik mellett a készítőik szerint valószínűleg mindenképp lopakodva kellene elmenünk, de a lehető-seg legkialakított lenne, hogy alternatívaként a fegyve-

rünkkel nyissunk utat, így viszont erre nincs módunk. Az utolsó pályán láttam olyat is, hogy egy katona a föld felett három méterrel, a levegőben mászkált, továbbá a tenger-alattjáróba sem tudtam bejutni (valószínűleg be lehetne), felmásztam a láthatatlan létrán, de mindig visszaestem, ezt a pályát valószínűleg még kevésbé tesztelték, mint a többi. Idegesítő az is, hogy rengeteg helyen be lehet ragadni, főleg animációk végén, kapcsolók átkapcsolásakor, hasonló esetekben, de a legkiakasztóbb az volt, amikor az utolsó pályán, az utolsó harc előtti liftes animáció után mindig belerakott a program egy másik katonába, és ott is bebetonozódott. Rengetegszer újra próbáltam a pályát, meg mindennel próbálkoztam, de csak úgy tudtam megoldani, hogy cheat-eltem örök energiát, és a földbe eresztettem egy rakétát, így szíamí ikrem elhalálozott, és én visszakaptam az irányítást. Volt még rengeteg egyéb is, de ezeket helyiány miatt inkább nem részletezem - sajnos ez a temérék hiba roppant idegesítő tud lenni, és patch sincs még a játékhoz jelen pillanatban.

Maradtat

A játék annak ellenére, hogy motor tekintetében nem nagy szám, a rengeteg bug pedig igazán az ember agyára tud menni, mégsem egy rossz darab, ugyanis pont a lényeg, a játékmenet, a pályatervezés, az ellenfelek elhelyezése és maga a kihívás nagyon jól sikerült. Tehát aki kedvelte a *Metal Gear Solid*-ot, és aki együtt tud élni az annyira azért nem szörnyű bugokkal (és reméljük lesz majd hozzá valami használható patch is) az jól fog szórakozni a *K.Hawk*-kal is.

értékelés:

Credo

5/10

ROBIN HOOD

THE LEGEND OF SHERWOOD

Fejlesztő: Spellbound

Kiadó: Wanadoo

Eredet: Németország

Minimum: PII 233, 64MB RAM, 4MB VRAM

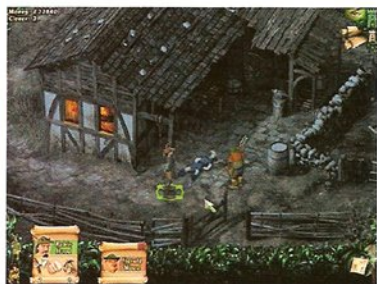
Optimum: PIII 500, 128MB RAM, 16MB VRAM

Platform: PC

Honlap: www.robinhood-game.com



Na, szerinted elköpek odáig?



- Ezt meg... ezt meg MIÉRT CSINÁLTAD?!

... élé...

lett a nomád háztartás – megaképzavar, úúú – művészetben. Szóval, a küldetések között rendszerint Sherwoodban találjuk magunkat, ahol a derék zsványok (Újabb képzavar, hogy én is rakjak hozzá :) – Reiker) serényen vetnek, aratnak, gyakorlatoznak. Adott papirusz mellé – ezek jelzik a HQ-n végezhető tevékenységeket – csoportosított emberlény az ily módon kijelölt feladat végrehajtásával foglalkozik már, ám munkájának eredményét csupán egy sikeresen végrehajtott küldetést követően (!) lesz szerencsénk megtapasztalunk. Elmondható, hogy az itt véghez-
 - Ez meg... ezt meg MIÉRT CSINÁLTAD?!

Gondoltam! Tálgy? Nem. Embel? Igen. Tölvényen kívüli? Abszolút. Az íjjal – ügyesen bánik?! Igen! Az angolszász tölténétlők és mondák szelint az Ő legendás tettei lévén szabadul fel Nottingham népe a gonosz tiónbitől elnyomása alól? IGEN! Akkor kélem Lobinhúd. Briliáns, magnifikáns, lenyűgöző! Mindössze tíz másodperc! Mit választ, az itt látható, automatizált japán banánhámozót, avagy ami mögötte van?

Ami mögötte van

Ami a történelem (? – Reiker), és kézikönyvben áll: Oroszlánszívű Richárd összegyűjté az ország legjobb lovagjait és áthajózá velük a Szentföldre, elejét veendő a Hitetlenek dicstelen tevékenységének. Amint Richárd király elhagyta a vidéket, fivére, János herceg vette át az uralmat. Majd, midőn visszatért a keresztes hadjáratokból, Richárd királyt fogságba ejtette Leopold herceg, ki hatalmas váltságdíjat követelt a rabul ejtett uralkodó szabadságáért. A király egykori fiatal bajtársa, Robin of Locksley úgy dönt, visszatér Angliába, s megvásárolja Richárd szabadságát. Hazatérve azonban sztoikusán konstatálja: a nottinghami bíró ragadta magához a hatalmat, ki horribilis adók kiszabásával, a populáció rutinszerű sanyargatásával múlítja munka- és szabadidejét. Lévén szó Epikus Legendáról, Robin palástot valamint olcsó utazókalapot ölt, s azonnal belekezd népfelszabadító tevékenységébe.

alap alap

Nem első, s vélhetően nem is utolsó alkalom ez, hogy Robin Hood bőrébe bújhatunk – a deli íjászvirtuóz kalandjai ezúttal taktikai alapokon, izometrikus nézőpontból mutatódnak be. Az izometrikum mint modell remek dolog, elvégre értő kezek végett lélegzetelállító részletességet produkál – egyetlen, ám annál komolyabb hátránya a jobbra statikus világmodellben keresendő. A helyzet itt sem áll másképp, nem ám. Értsd ez alatt: tárgyunk egészen aprólékos, egészen részlet-gazdag kivitelezése természetserűleg párosul az egészen megingathatalan – erről később – állandósággal. A tájmodell ábrázolása mindezen túl is mesébe illő, s grafikanívó csupán az Infinity motor révén életre keltett CRPG-k legsikerültebb kikelteiseiben tapasztaltakhoz mérhető. A darab maga markáns taktikai, lightos akció elemeket igyekszik párosítani a dominánsnak mondható csapatmunka oltárán, melyek kamatoztatása végett sikerrel vehetjük a kisebb-nagyobb lélegzetvételű scenárióknak is felfogható kampányküldetéseket (Óvatosan azokkal a pipafüvekkel, Zoli! Én kihámoztam a mondandó lényegét, de ennek a fonémaláncolatnak – valjuk be férfiasan - nem sok értelme :) – Reiker). Mindjárt részletesebben is tárgyalkuk, hogyan, s miért működik mindez. Előjáróban annyit azonban, hogy némi, ötlet szintjén üdvözlendőnek, megvalósítás szempontjából azonban már kacagatóan kezdetlegesnek nevezhető gazdaság-menedzsment is befoglalja a játék során. A sherwoodi haramiáknak ugyebár jeleskedniük kel-



Aztaaa! Kajak látom az aurádat!

Hah! Pápusztai, bébi!



The Játékélmény, The!

Ott tartottunk, hogy taktikai elemek. Taktikai elemek valóban, melyek a már körvonalazott képzettségek hatékony használata révén mutatkoznak az aktuál game play során. Példa: a sarkon ör, mögötte Little John és Robin Hood. Nagyan lazítanak. Majd az ör láttán mindketten behúzódnak egy sikátor takarásába, Little John fűtvent. Az ör gyanút fog – milderre a feje fölött vibráló felkiáltójel figyelmeztet minket – és a hang lehetséges forrásának mielőbbi felkutatására kerekedik. Persze senkit sem lát, elvégre mi most jól el vagyunk bújva a sikátorban. Robin Hood szépen odasentenkedik, majd kiütés képzettségének kamatoztatása révén ártalmatlanná teszi a potenciális veszélyforrást. Tovább is van, mondjam még? Szóval Little John felkapja az

ernyedt testet, eltakarítandó a nyomokat. Első kérdés: miért nincs egyiküknek sem annyi esze, hogy magára öltse az ör ruházatát? Második kérdés: ki az a 47? A szer lelke így az aktuálisan használt karakterek képzettségeinek hatékony összejátszásában látszik kikristályosodni, sőt, ki is kristályosodik, igen. Lehetőség szerint érdemes lehet kerülnünk a tömeghentet, tudniillik a játék figyeli reputációkat is. Tömeggyilkosokkal társulni nem egyenlő Abszolút Perspektíva. Érdemesebb lesz hát kerülni a vérontást, annál is inkább, mert a mesterséges intelligencia egész következetes módon kezeli az őrjáratokat. A katonák figyelnek egymásra, érzékenyek környezetük minden rezdülésére. Ezt persze ki is fogjuk használni – elemi trükk az őrjárat közepébe történő aranyselece bedobás – a hatás roppant szórakoztató. Az erdőből induló küldetések rendszerint többletkivételben jelennek meg, így ízésünk szerint választhatunk a nekünk tetsző feladatok között. Jó dolog, gerjesztett újrajátszási kíváncsi. Küldetéseink három főbb csoportra oszlanak – ezek közül a városokban játszódó missziókat nevezném igazi kihívásnak, a második, rajtaütés típusjelű küldetések sokkal inkább elmennének egy sikerültebb Monty Python epizódban. Jellemző rájuk, hogy a kihasználható teljes karakter-tárhelykapacitás dacára is megcsinálhatóak pusztán Robin Hood szerepeltetésével. Mindössze bele kell lőnünk egyet a békésen posztoló örök feje felett lengő monumentális céltáblákba és hopp: már gurul is az előre installált sziklatömb, netán legrátnak a fákról ljjakkal felszerelkezett büntető

A német illetőségű Spellbound nevét a viszonylagos közelmúlt során publikált Desperados révén ismerhette meg a szélesebb PC közönség. (A szintén PC-n debütált Airline Tycoon mellett Gameboy Color és Advance platformon futnak még ezen emberek, ráadásul képp a legjelesebb autós anyagok – Colin McRae 2, ToCA Touring Car – egészen nívós hordozható portálásaival.) Jelen játékokat a Desperados nyomvonallal alapjában hasonló, egyúttal az újdonság erejével ható megoldások jellemzik – megmagyarázni nehéz ezt, így pont kapóra jön Mischa Strecker Spellbound munkatárs, kinek feltehetjük leggyakrabban kérdéseinket. Ezek jönnek most, sorban.

- Helló!
- Helló!
- Mi a személyes feladatod s felelősséged a cégnél?
- Mindenekelőtt a játékosok s a Spellbound közötti kommunikációt igyekszem biztosítani – állandó kapcsolatban vagyok a sajtóval is, felmerült kérdések esetén tájékoztatok, felelek, s amit csak tudok, meg is magyarázok. Tevékenységem továbbá a Spellbound játékok szöveges felhozatalában is tetten érhető. A játékalakkal érkező kézikönyvek, illetve a dialógusok megírása szárad lelkeimen.
- Túl a két játékban bemutatott történelmi korszakok nyilvánvaló különbözőségén, te miben látod a Desperados és a Robin Hood közötti, főbb eltéréseket?
- A Robin Hood sokkal több stratégiai elemet tartalmaz, célkitűzésünk a kezdetektől fogva nem volt más, mint pontosabb, kiemeltebb mesterséges intelligenciát alkotni meg a játékvilág számára, mely következetessége végett nélkülözhetetlenné teszi az óvatos, átgondolt játékokat.
- Mi a helyzet a fegyverekkel? Lehetőségeiket ezúttal szűkösebbnek hihihtük volna, hogyan s miként született meg a számtalan képzettség ötlete?
- Nos, a kérdésben benne van a válasz is – valóban, Robin Hood legendájának bemutatásakor nem szerepeltethetők az egyébként kézenfekvő megoldásnak mondható löfegyvereket. A terepek képzettség révén igyekeztük működőképessé, egyúttal színesebbé tenni a játékok; egy jegyzetből tele lehetett írni a csapat felmerülő ötleteivel, melyek legjobbjait aztán közös megegyezés nyomán alkalmaztuk a Játékrendszerben.
- Végezetül igaz-e a szóbeszéd, mely szerint a Spellbound gőzerővel dolgozik egy Desperados küldetéselemezre?
- A hír hams, jelenleg nem dolgozunk ilyen kiegészítésen.

Gyerek(?)játék

Robin Hood mítikus alakja kendőzetlen formában is megfelelően gyermekek számára bemutatható emberi értékmodelljeink klasszikus példájául. A hős, ki a kezdetekkor egymaga is kész szembe szállni a zsarnok, kizsákmányoló érdekekkel, kinek karizmája Darth Vaderi magaslatoikká szökl, jóllehet ellenkező irányba. Robin Hood epikus története a jövőtől, hősieséggől és szerelmelel klasszikus örökzöld, melyet a létrehozók ezúttal hálásan s könnyen fegyszerthető (sz)ámitógépes – by CoVboy offkőz – na tessék, copyright by Ender :) – játék formájába öntöttek. Könnyed, hangulatos mivolta révén e szer korunk nyitottabb frémpersek játékosának garantált felüldölést okozhat, ám a fiatalabbaknak is egészen kitűnő választás. Mert tesszik tudni, ez egy nagyon kedves játék, melyben hibáznai csak direkt lehet.

Gyalog Zoltán

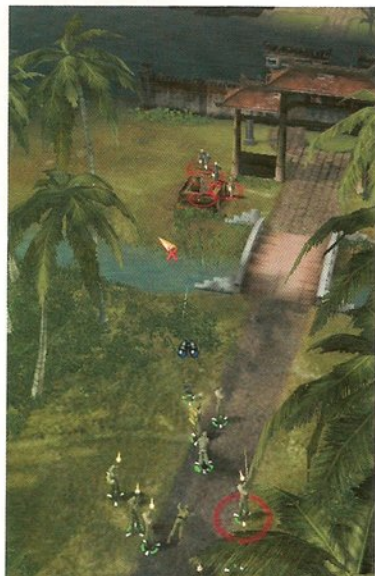
értékelés:

8/10

PLATOON A SZAKASZ



Fejlesztő: Digital Reality ●
 Kiadó: Monte Cristo / Digital Reality ●
 Eredet: Magyarország ●
 Minimum: PIII 600, 192MB RAM, 32MB VRAM ●
 Optimum: P4 1GHz, 256MB RAM, 32MB VRAM ●
 Platform: PC ●
 Honlap: www.digitalreality.hu ●



1. Légidesszantos Dandár, 5. Zászlóalj, 4. Szakasz – A Szakasz

Ellentétben a játék dobozán található információval, a Szakasz című film feldolgozását már másodikban láthatjuk viszont képernyőinken. A hőskori PC verzió egy egyszerű, de nagyszerű akciójáték volt, az emlékeim nem csálnak az Ocean gondozásában, most pedig egy magyar fejlesztésű stratégiát kaptunk a Monte Cristótól (ittthon a fejlesztő Digital Reality forgalmazza), méghozzá – elárumol magam: várakozásaimmal ellentétben – nem is akármilyet. A játék a Szakasz történetét meséli el 1965-től, az első csaták kibontakozásától kezdve egészen 1968 végéig, a véres harcok kitéjedéséig.

Biztosan készen állsz?

A menüre nem érdemes sok szót pazarolni: könnyen átlátható, nem nehéz eligazodni benne, már csak azért sem, mert ugyebár magyar nyelvű a szoftver. A beállítások átböngészése után, ha gondoljátok, játsszátok végig a gyakorlati küldetést - de én például türelmetlenül ugrottam fejest a missziók közepébe.

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között egy darab DEDIKÁLT Platoon játék kerül kiosorolásra, amit a játék fejlesztője és hazai forgalmazója, a Digital Reality ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte „Platoon nyereményjáték”, 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „Platoon compo”).

1. A Stone filmben (és a hivatalos soundtrack-en) felcsendül Merle Haggard „Okie from Muskogee” c. dala. Mi ezzel a probléma?
2. Ki szerezte a C64-es „Platoon” zenéjét?
3. Melyik országban tiltották be az Ocean 1987-es számítógépes „Platoon” játékát?

Ha konzolra kerül a PC elé, avagy néhány szó az irányításról

Az irányítást nem nehéz elsajátítani: jobb kezünk az egéren, bal kezünk javarészt a Delete/End (kameraforgatás) duón pihen. Kiválasztani a bal egérgombbal, parancsot adni pedig a jobbal tudunk. A kamerát mozgatni az egérkurzor játéktér határaihoz történő húzásával, vagy a nyilakkal, illetve az Insert/Home (zoom be / ki) és PageUp/PageDown (kamera dőlésszögének állítása) billentyűkkel lehet.

Nézzük, hogyan vonhatsz egységet az irányításon alá. Legegyszerűbben talán az F1-F8 gyorskiválasztó funkcióbillentyűkkel teheted meg (az egységek jobb felső sarkokban található ikonjainak sorrendje határozza meg azt, hogy melyik billentyű kihez tartozik), de én ezt speciálisan egyszerűen sem használtam. Második lehetőség az, ha az egység ikonjára kattintasz. Harmadik lehetőségként kínálkozik a hagyományosan a bal egérgomb folyamatos nyomva tartásával előhívható jelölőnégyzet, amellyel közvetlenül a játéktéren lehet az irányítandó egységet aktiválni (megjegyzem, már itt találtam kisebb pontatlanságot, mivel a kijelölt terület nem négyzetméterben, hanem méterben mérve mutatja a program a jelölőnégyzet közepén). Több egységet úgy tudsz csoportba rendelni, ha a Shift billentyűt a különálló csoportok kijelölése közben nyomva tartod. Csoporthívkozást a Ctrl és az 1-8 számok valamelyikével tudsz eltávolítani, bár én igazság szerint ezt sem használtam.

Kiválasztott egységnek vagy csoportodnak jobb egérgombbal adhatsz ki parancsokat. Alapesetben, ha nincs meghatározva végrehajtandó utasítás, akkor a játéktéren előtűnt jobb kattintással ütcélt jelölhetsz ki (egy kattintás gyaloglás, két kattintás futás). Kijelölt csapatod számára a kezelőfelület középső részén található ikonsorból választhatsz parancsot, melyeket a játéktéren hajthatsz végre - mint már említettem, a jobb egérgombbal. Ha egyszerre csak egyetlen egységet jelöltél ki, akkor valamennyi kiadható parancs megjelenik az ikonsorban, ellentétben azzal

a helyzettel, amikor egyszerre több egységet jelöltél ki, mivel ebben az esetben csak a közös parancsok jelennek meg, mint a mozgás (desztináció kijelölése), megállás, lövés (támadás), beszállás járműbe, stb.

A játék feléig én amolyan arcade módon, vért izzadva jutottam el, ekkor döbentem csak rá ugyanis a Space („pillanatállj”) billentyű gyakorlati jelentőségére: lenyomására „megáll az idő”, ráérünk nyugodtan átgondolni, hogy egységeinknek, csoportjainknak mi legyen a következő lépése. Ilyenkor egyébként nem csak parancsokat oszthatunk, hanem át is fűrkészhetjük a csatamezőt. Természetesen mint mindig, ekkor is csak azokat az ellenségeket láthatjuk, amelyek valamelyik egységünk látószögébe esnek.

Terepviszonyok és tulajdonságok

A készítőik kifejezetten nagy hangsúlyt fektettek a terep- és látási viszonyok kidolgozására, ezen változók fontosságának megértéséhez előbb azonban pár dolgot tisztázni kell.

Egységeink háromféle alapvető tulajdonsággal rendelkeznek: életerővel, állóképességgel és védettséggel, amelyek közül az első kettőt a kezelőfelület bal oldalán található két oszlop formájában lehet megtalálni, míg az utóbbit a kurzor egységeink felett történő megállítás után feltűnő információk lapról olvashatjuk le. Életerőnk természetesen csak a támadások befolyásolják. Találást esetén az eredetileg zöld csík szép lassan elkezd fogyatkozni, besárgul, majd bepirosodik (ekkor már nagy gáz van és jobb, ha menekülőre fogjuk). Ha az életerő csík egészen elfogy, akkor az eléggé részvétlenkülön csengő Akcióban megöltnék (K.I.A.) fog minősülni egységünk. Hősök esetén ez a küldetés azonnali végét jelenti.

Az állóképesség leredukálására leginkább az egységek részére kiadott, de egyébként igen hasznos futás és kúszás parancsok alkalmassak (C - lapulás, V - gyaloglás, B - futás). Ha túlzott mértékben lecsökken az állókép-



perség, akkor hosszabb-rövidebb időre meg kell pihenni, mivel ekkor már futni sem lehet, csak vánszorogni. Abban az esetben, ha csapatunkat össztűz alá veszik, akár olyan mértékben is lecsökkenhet az állóképesség, hogy mozdulni sem vagyunk képesek, ez rendkívül bosszantó tud lenni. Figyeljetez tehát, lehetőség szerint ne fussatok bele frontálisan géppuskafészekbe, két-három főnél többől álló vietkong csoportokba, mert könnyen otthagytátok a fogatokat. Még valami: mint tudjuk szegény a futás, de hasznos, viszont nem árt tudni, hogy futás közben egységeink nem veszik észre a csapdákat, lazán befutnak az aknamezőkre (amelyeket az utászokkal lehet hatástalanítani).

A terep nem csak a látási viszonyokra van kihatással, hanem a védelettségre is. Nyílt terepen a védelettségünk szó szerint a nullával egyenlő, az ellenséges erők könnyebben vesznek észre (egy szem ikon jelenik meg az egység fölött), ráadásul ha ilyenkor betámadnak, jobb is a találati arányuk, ezáltal jobban sebeznek. Az érem másik oldala az, hogy nyílt terepen egységeink messzebbre látnak, ezért távoli célpontokat is támadhatnak (ha észrevesznek egy vietkongot vagy civilt, akkor az ikonjuk a képernyő bal oldalán jelenik meg). Csapatunk védelettsége szempontjából legrosszabb, ha kiéptett úton közlekedünk mivel ez kökémény 25%-al csökkenti védelettségünket. A látási viszonyok a dzsungelben a leggyengébbek egyébként, ahol 15-18 méter a maximális látótávolság, viszont a védelettség +50%. A nyílt terep és a dzsungel közt számos átmenet található, melyek más és más tulajdonságokkal bírnak (pl. elefántúf, bokor, mező, rizsföld, stb.). Ezeket a tulajdonságokat megnézni úgy lehet, hogy az egérkurzort a tereprész fölé mozgatod és kicsit pihented.

Jó ha tudod még, hogy a kúszás ötven százalékkal növeli a védelettséget. Summa summarum a célpontokat - amelyeket a mini térképen legtöbbször kis kék X- el jelöl a program - mindig a fenti tényezők figyelembevételével közelítsétek meg, lehetőség szerint a legnagyobb védelmet nyújtó tereprészeket keressétek.

A hősök

Annak ellenére, hogy a játék bevezetője kerek perccel kijelenti: nincsenek hősök, a játékban mégis szerepel jőpár. Ők azok, akinek halála a küldetés azonnali újratelepítését vonja maga után (Lionsdale, Whitmore, Mitchells, Petty, O'Brady, Juego-Boyas, Willis, Caffey). Legfontosabb közös jellemzőjük, hogy életerejük és kitaratásuk átlagosan kétszer nagyobb, mint a mezei harcosoké, és mindegyikük



rendelkezik valamilyen speciális képességgel, amelyek a küldetések végrehajtásához elengedhetetlenek vagy legalábbis nagyon fontosak (pl. légi csapás kérelem, tüzérségi támogatás kérelem, aknák és csapdák észlelése, hatástalanítása, claymore használata, gránáthajtás, aknazedés, elsősegélyben részesítés, harcokszívetség, rakétavető használata, mesterlővész cucc használata, stb.).

Autentikus fegyverek és járművek

Az érdekeskedő kedvéért, csak úgy felsorolásszinten. Amerikai oldal: Browning M9A1 és M-1911A1 pisztolyok, M14-M16 puskák, M60 gépfegyver, M79 gránátvető, M72 rakétavető, M21 mesterlővész puská, Mk2 kézi gránát, claymore, 81mm-es aknavető, 105mm Howitzer (pályadíszként), M113 csapatszállító, M48 Patton tank, UH1-D Huey és Ch-47 Chinook helikopterek, teherautók.

Vietnámi oldal: MAT49 géppisztoly, Ak47 puska (ruiz!); RPD 7.62 gépfegyver, RPG-7 rakétavető, Dragunov mesterlővész puská, 120 mm-es aknavető, BTR-152 csapatszállító, T-54 tank és teherautók.

A küldetésekről

Még mielőtt az Indexen újabb habzó szájú *Supergamez* tag regisztrálná magát és támadna le, miszerint "nem játszottál vele eleget és úgy írtál kritikát", valamennyi küldetésre kiterjedően adnék egy rövid stratégiai iránymutatást. :)

1. Tűzkereszttség és 2. Viet-lesen: tüzetesen át kell pásztázni az erdőt, és minden vietkong erőt meg kell semmisíteni. Nyugodtan lehet rohagnál, mivel ezen a pályán még nem helyezett el csapdákat az ellen. Egyedül arra ügyeljetez, hogy Lionsdale életben maradjon.

3. Csillógó bajonett: bonyolódik a helyzet. Be kell jutni egy kis faluba, és le kell zúzni a vietkong erőket. Vigyázzatok, mivel a civil lakosság is veszélyben van, tehát a taktika a következő: olyan szögben kell állni, hogy támadásor



még csak véletlenül se érje találat a falu közepén kikötött öregembert, mert kezdekhetek előlör az egészet. A küldetés második felében fel kell mászni az északkeleti domboldalra, egészen a romokig, ahol egy kisebb csapat találatjátok magatokat szembe. Ha legyilkoltátok őket, fészkeljetez be magatokat a bozótosba úgy, hogy több irányba is nézzetek. Kis idő elteltével megjelennek a sárgák, adjatok nekik (Space billentyű), majd evakuáljátok a szakaszt. Vigyázzatok, útközben járőrökbe futhattok.

4. A híd túl messze van: induláskor kisebb csapatokon kell átverekedjetez magatokat, siessetek, mert az omnibusz hidacska előtt több járőr is portyázik, akiket jobb már az elején levadászni. A hídon nem lehet komoly erővesztéses nélkül átmenni, ezért a géppuskás maradjon a híd lábánál, a maradék csapattal pedig nyugati irányban keljetez át a folyón, és óvatosan támadjátok hátra a géppuskafészeket. Ezután a híd ezen oldalán vegyetez fel védekező pozícióit. Lionsdale-el meg mászatok fel a domboldalra, a két nyúgerinc vlet ellenállásának dacára. Kérressétek meg az elveszett aknavető amerikaiat, majd lehetőleg egy pihenéssel rohanjátok le a csapataitokhoz (ugye milyen messze van a híd?), és erős tüzérségi támogatással védejetez meg a hídfőt. Nem könnyű feladat, főként mert az aknavető korlátozott számú löszerral van ellátva. Ha a törtán, hogy a végén meg egy ellenséges aknavetőst is jobb belátásra kell bírni.



gat). A tankokkal törjétek utat, ha ügyesek voltokat akár csapatzállítóval, akár gyalogszerrel is evakuálhatjátok a foglyokat.

10. Páncélos támadás: itt is ügyeskedni kell. Siessetek keleti irányba, a domborzat adja az utat. Az első elágazásnál is keletre menjétek, de ekkor már a lövész alakulataid vegyék fel a felderítő alakzatot (ikonsor). A páncélost három rakétával semlegesítsétek, de közben figyeljétek a surnyi sárgára is, aki gerinctelenül a bunker mögül támad (Mintha csak kmm-et látnám Csézní;) – Reiker). Siessetek tovább a kereszteződésig, ahol kisvártatva megjelenik egy újabb tank. Tegyétek ártalmatlanná, majd nyugat felé folytassátok az utat. Lassan kétfelé kell válni, így gyengébb, és egy erősebb egységre. A gyengébbel a déli, az erősebbel az északi fekvésű pozíciókat foglalod el, útközben semlegesítsd a vietteket. Ha elég gyors voltál, az aknavetősöknek bőségesen lesz idejük a konvojra. Figyeljétek arra, hogy az északi egységet egy tank is betámadja.

11. Vallásos ügy és 12. Anyaföld: ezt a két akciódús, gyönyörű záró pályát látva fogalmazódott meg bennem az, hogy megérte végigjátszani a Platoon-t. Nem lesz különösebben nehéz egyik sem, ráadásul a játék fő mondanivalóját, a háború értelmetlenségét ebben a két küldetésben sikerült legjobban megfogalmazniuk a készítőknél. A felfedezés öröme meghagyom nektek, ha idáig eljutottatok, ez már nem okozhat gondot.

Ami nagyon tetszett és ami nagyon nem

A grafikára igazán nem lehet panasz, a Haegemonia Walker motorja szépen, akadozásmentesen jeleníti meg a terepet. A katonák mozgása egy-két kivételtől eltekintve szép, látszik, hogy a Philo Labstól bérelt Motion Capture rendszert használták az animációkhoz (jó jelenést, Csiga!). Egyszerű az útközéfigyelés hiánya szembeütő: a járművek úgy hajtanak át egymáson és az egyéb egységeken, mintha ott sem lennének. A zenék és hangok "se túl jók, se túl rosszak" kategória, de a narrátorok jobban is beleélhették volna magukat, a master audio csúszka hiánya zavaró. Az irányítással sok gondom akadt: az egységek következeten nem azt csinálták, amire utasítottam őket, nem a legrövidebb úton mentek a cél felé, lassan reagáltak, útközben nehéz volt megállítani őket, pár helyen úgy meg beragadtak, hogy újra kellett kezdeni a küldetést. Idegesítő, hogy a játék kezdéskor nem pozícionál semmilyen egységre, valahol a végtelemben teszi le a kamerát (akárcsak a Haegemonia esetében). Ezenkívül sok bug maradt a programban, melyek közül a legidegesítőbb, mikor a kijelölt egységeknél nem jelenik meg a támadás ikon (B52-es pálya), illetve amikor az egérrel egyszer csak nem tudjuk görgörgetni a képernyőt. Also: többször angol nyelvű feliratok jelennek meg.

Hogy ne legyen sértődés

Kényes dolog magyar fejlesztésű játékot tesztelni, érzem is a készítését erősen, hogy minden porcikájában a lehető legjobban kivesézzem a Platoon-t (már csak azért is, hogy még csak véletlenül se érhesse szó a ház elejét). Azt hiszem, hogy az elmúlt egy hétben sikerült alaposan megismerni mind a jó és mind a rossz oldalait, ezért bátran állíthatom, hogy okozott egy pár kellemes percet, ugyanakkor jó néhány bosszús délutánt is. Mindent összevetve egy átlagnál jobb (és milyen jó leírni: magyar!) fejlesztéssel állunk szemben, így egy hetes a realitás. Ez itt a KByte kéremszépén, ahol a hét pont a "megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatóipari produktumoknak a járandóságá". Gratulálók Neked és az egész csapatnak, Dauby!

(Dae)

értékelés:

7/10



5. Megtalálni és megmenteni: Mitchells tizedessel rohanjatok el a faluba, ahol az egyik polgári lakostól információt kaptok a lezuhant B52-es bombázóval kapcsolatban. Az elmondás alapján jussatok el a gép pilótájáig, aki igencsak rossz bőrben van. Útközben egy rakétavetőssel is összefuthattok, őt már ekkor ildomos elintézni, mivel később nagyobb bonyodalmakat okozhat. Ha megtaláltátok a sebesültet, egy orvost és a csapat maradék részét kell eljuttatni hozzá, majd elsősegélyben kell részesíteni. Elmondja, hogy a repülő becsapódásakor nem semmisült meg mindegyik bomba, ezért hatástalanítani kell őket. Induljatok is el, útközben felszedve az aknamezőt, és úgy, hogy a pilóta kicsit (vagy nagyon) mindig lemaradjon, mert nagyon könnyen célponttá válhat. Útközben vigyázzatok, mert egy kiterjedt aknamező vár az utasra. A bombázóhoz érve a rövid közjátékot követően nyírájátok ki a támadó viet egységet, majd induljatok a leszállóhoz, lehetőleg a pálya keleti szélén, mert így nem tudnak bekeríteni titeket.

6. Vietkong bunkerek és 7. Az 534-es domb: cél a vietkongok élelmiszer utánpótlásának felszámolása. A hatodik küldetésben fel kell jutni a bunkerekhez, ahol is rájöttök: a rizst elszállították egy jobban őrzött helyre. Tömény akció, nem okozhat problémát. A hetedik küldetés szomorú kezdetét fejelejtétek meg azzal, hogy az ellenséges civilt is kinyírjátok, majd az aknamezőn

verekedjétek át magatokat a barátságos ARVN (Army of Republic Viet Nam) csapatokig. Ők megadják a raktár új pozícióját, melyet óvatosan közelítsetek meg. A raktár közelében lévő bunkerekhez óvatosan közelítsetek: ha a látószögekbe kerültek, azonnal kérjétek rájuk légicsapást, a maradókat meg szemből rohanjátok le. A rizst ezután süssétek meg, majd térjétek vissza az ARVN egységekhez, akiket éppen kivégeznek. Bosszú, majd evakuálás.

8. Konvoj-biztosítás: aknaszedéssel indul, majd egy nyugati fekvésű bázist kell kitakarítani. Ennél a résznél nagyon jó szolgálatot tesz majd a mesterlövész. Ha végeztétek, a híd lábánál el kell telepedni (Space I), majd a robbantásra készülő vietteket le kell zúzni: mesterlövész és rakétavető a két kulcsfigura. Nincs más hátra ezután, mint sietve előrohanni a hídon, és a maradék ellenállást is felszámolni, mielőtt még megérkezik a konvoj.

9. Hadifoglyok: ismét Mitchells-el kezdtek, fussatok el a nyugati elágazásig, ahol viszont kelet felé érdemes venni az irányt. Ha jól pozicionáltatok, kiléphetitek a T-54-es osztagot, ti pedig M48 formájában kapjátok meg a támogatást. Ezekkel jussatok el a kilesett pontra, és zúzzátok le a négy tankot, illetve útközben a gyalogos csapatokat. Menjétek vissza az elágazásnál, fel a táborhoz (északnyu-

- Fejlesztő: Microsoft Game Studios
- Kiadó: Microsoft Game Studios
- Eredet: Egyesült Államok
- Minimum: PII 400, 64MB RAM, 16MB VRAM
- Optimum: nincs adat
- Platform: PC
- Honlap: www.microsoft.com/games

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

THE BATTLE FOR EUROPE



A harmadik felvonás

Harmadik epizódjánál tart Bill bátyó játékkészítő stúdiójának harci repülőgép szimulátora. Nem mondom, hogy egy játék esetében ez a szám a vízvonal, hiszen a folytatásokkal szemben támasztott általános követelmény az, hogy valamilyen téren előrébb lépjenek az elődöknél. Hogy milyen mértékben, és hogy sikerült-e egyáltalán az evolúció, azt az előző CFS részek ismeretének hiányában megállapítani nem tudom; azt mindenesetre el tudom dönteni, hogy érdemes félretenni a kiadó neve mellé csoportosított esetlegesen fennálló előítéleteinket: egy sokrétű, hosszú élettartamú, relatíve jól játszható játékot tettek le az asztalra.

Rendszeroptimalizálás

A játék hivatalos honlapja oldalakon keresztül szulkolja, hogy milyen előzetes intézkedések valamint rendszerbeállítások szükségesek az akadozásmentes futtatáshoz. Ezen intézkedések az esetek többségében mit sem érnek megfelelő izmos hardver háttértámogatás nélkül, de ha nem rendelkezünk a futtatáshoz ajánlott optimális konfigurációval, akkor sem kell elkeserednünk: a jobb felső sarokban található Options menüpont számos lehetőséget kínál a frame / sec érték feljebb küszöbítésére. A grafika kidolgozottságának finomhangolásával gyengébb teljesítményű gépeken is elfogadható folyamatossgal bíró animációt érhetünk el. Itt állíthatjuk emellett a szimulátor jeleget jelentősen befolyásoló, realizmussal kapcsolatos mutatókat, valamint az egymás elleni multiplayer küzdelmekhez elengedhetetlen opciókat is (Vannak dedikált kampányszerverek is! – Staffelpaktán Reiker).

Irányítás

Jelen cikk egész terjedelme nem lenne elegendő a több mint száz különbözőféle billentyűparancs és kombináció felsorolására, úgyhogy a help menü erre vonatkozó részét senkinek sem lehet kikerülni, aki a játékkal komolyan akar foglalkozni. Tessék csak elővenni azt a jegyzettömböt! Kombinációt megváltoztatni egyébiránt csak úgy lehet, ha előtte lementjük az alapértelmezett billentyűzet-kiosztási profilt, egy új néven. Nem javasolom azonban, hogy túl nagy reményeket fűzzünk egy jobban kézzelírható irányítás kialakításához, mivel a fejlesztőknek sikerült annyira túlbonyolítani a kezelést, hogy szabad billentyűt vagy kombinációt ne nagyon találjunk. A bonyolult kezeléshez egyébként a Microsofttól elvárható realiztikus repülési modell párosul.

Küldetések '43-ban

Mint ahogy azt az alcím is tükrözi, a program az Európáért folytatott második világháborús légi csaták világába kalauzolja el a játékost. A légi háborúknak Belgium, Franciaország, Németország, Nagy-Britannia és Hollandia ad



otthont. A Quick combat (egyéni és gyakorló küldetések), Missions (egymástól független, történelmi, kitalált, valamint gyakorló küldetések) és Campaign (hadjárat, egymással összefüggő történelmi missziók) menüpontok alatt található feladatok sokrétűek, a repterek, hajók, konvojok ellen intézett légi csapásoktól kezdve, az ellenséges bombázók küldetésének megakadályozásán át egészen az elfogó vadászfeladatok végrehajtásáig terjedhetnek. Ha nagyon nem találunk ingyenre való feladatot (amit egyébiránt kizártnak tartok), akkor egyedi küldetések kreálásába ölehetjük szabadidőnket.

Gotha, Messerschmitt és Mosquito

A felelevenített történelmi kornak megfelelő géptípusok és az ezekhez illő autentikus fegyverzetípusok széles skáláját vonultatja fel a CFS3. A brit Royal Air Force, a német Luftwaffe, és az amerikai Air Force vadászaik és bombázóiknak jeles – mai szemmel nézve egytől-egyig egzotikus, kecses külalakú – képviselői mind a berepülhető gépek közt kaptak helyet (Tízennyolcan vannak. – Reiker). Nincs az a szimulátor-ranjongó, akinek a szívét ne dobogtatná meg egy olyan pompás második világháborús gép, mint a Republic P-47D (USAF), Messerschmitt Bf 109G-10, Focke-Wulf Fw 190A Würger, Gotha Go 229A-0 (!!!) (Ez bizony GYÖNYÖRÜ... - Reiker) (Luftwaffe), vagy Supermarine Spitfire Mk L.F., de Havilland Mosquito B IV, és Hawker Tempest V (RAF).

Az a lényegtelen kidolgozottság...

A meglehetősen nagy gépígyénytől eltekintve semmi okunk nem lehet a panaszsra. A több ezer poligon felhasználásával lemodellezett repülőgépek vonalvezetése tekintetében egy-az egyben megegyeznek a korabeli eredetiekkel. Látszik, hogy rendkívül hangsúlyt fektettek a gépek külalakjára: az évszakraonként változó festések, a fenséjelzők, és a légigységjelzők jelzéseinek aprólékos, pontos kidolgozása mind-mind a fejlesztőknek a történelmi hűség következtetés

betartása érdekében tett erőfeszítéseit igazolják. Szintén teletalálta a számtalan légi csatát megjárta légi eszközök igen-csak szennyeződött, ütött-kopott mivolta: mintha csak egy mániákus modellező szórópisztolyának hiperrealisztikus munkái lennének. Ha nem is ennyire hangsúlyosan, de fentiek a földi és vízi járművekre is vonatkoznak. A géptípusok, helyszínek, időjárás viszonyok, év- és napszakok együttes függvényében a program a megjelenítés számtalan variációját kínálja. A terep kidolgozottsága a Flight Simulator sorozatban már megszokott minőséget képvisel, viszont e téren még mindig látok fejlődési lehetőséget: csak egy bizonyos magasság felett szemlélve igazán szép a táj. Az időjárás effektusok megvalósítása - talán a vilámlást kivéve - az általánál jobb, a felhők és a kód megvalósítása igencsak impozáns.

Hát ez nem semmi

A prezentáció mind a grafikát, mind pedig a hanghatásokat tekintve, még a Flight Simulator darabjainak ismeretében is kiemelkedő. Az irányítás kellően összetett, a repülési modell szerény véleményem szerint majdhogynem kiváló. A jól kitalált és felépített missziók történelmi mivolta szintén csak a kialakult pozitív véleményem megerősítésére szolgált. Az a szintizta igényesség viszont, ami a játékhoz mellékelte három .pdf kézikönyvet jellemzi (Flight School, Machines of War, Understanding the Tactical Air War), egész egyszerűen megdöbbentett. Nagyon erős ez a nyolcas. Példáértékké.

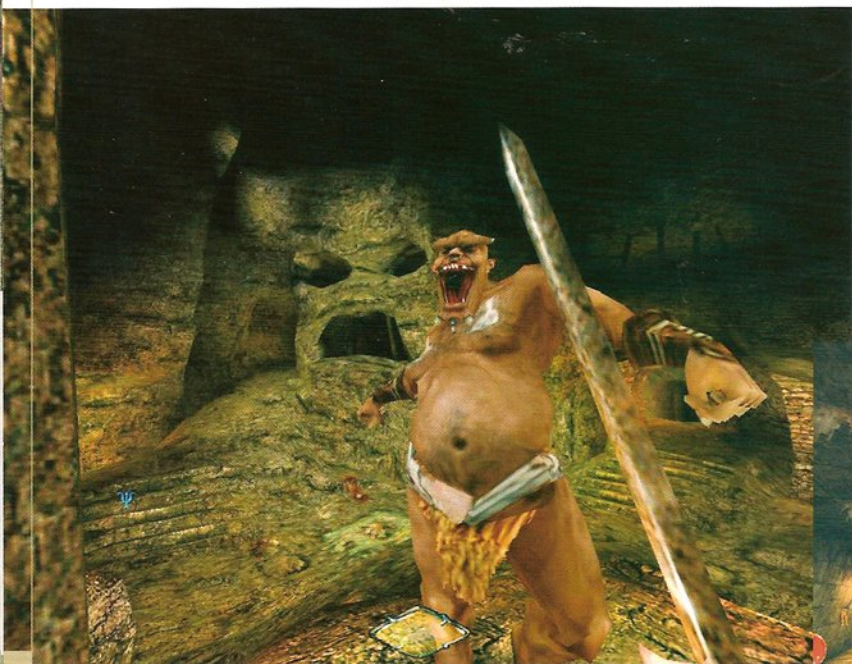
Domján László

értékelés:

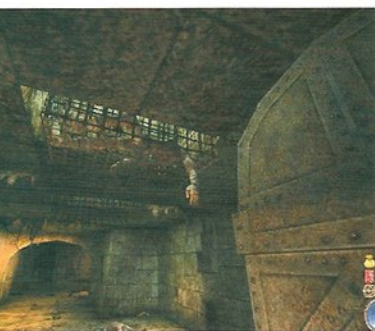
8/10

ARX FATALIS

Fejlesztő: Arkane Studios ●
Kiadó: JoWood Productions ●
Eredet: Franciaország ●
Minimum: PIII 500, 64MB RAM, 8MB VRAM ●
Optimum: nincs adat ●
Platform: PC ●
Honlap: www.arxfatalis-online.com ●



Klasszikus graffití-s baleset helyszíne...



„Ciaaaa, egyetlen amigom, Luigi!! Ugorj be egy pastara a mammahoz azonnal!”

„Te figy, dobd már fel a sörömet, olyan jól fekszem itt!”



Az időzítés tökéletes. Körülbelül félúton a *Morrowind* és a *Gothic II* között a világ RPG rajongóinak fele kiéhezett ragadozóként veti rá magát az *Arx Fatalis*-ra. A többiek, akik inkább az izometrikus, klasszikus RPG-t kedvelik, el vannak látva minden jóval, de a 3D-s first / third person nézet kedvelőinek minden új darab igazi csemege, éltető csepp víz a játékkínálat számukra halálos sivatagában. A horror és korlátlan borzongás kedvelői szintén örülhetnek, mert ez a játék nekik is szól. Ez nem egy 100%-os szerepjáték, mivel rengeteg benne a harc, és az NPC-k döntő többsége ellenséges érzelmeket táplál irántunk. Ilyen módon nehéz bármiféle szerepet játszani, ugyanis egyetlen célunk a túlélés, viszont a kellemesen átlátható játékközpontú kétségkívül az RPG rajongók népes táborának szívét szeretné megcélozni, ugyanis a karakterlap, a varázslatok, a fajok és a hangulati elemek is a szerepjátékok világából táplálkoznak. Kezdjük tehát bele egy sötét, hátborzongató kalandba, és készüljünk fel a legrosszabbra (már ami az eseményeket illeti)!!!

Víz Hual

Az első vizuális benyomás igen pozitív, ugyanis már a menü is nagyon igényes grafikaiilag. Technikailag már elmarad az átlagtól, némi logikátlanságot is felfedezhetünk benne a túlzott pontosság mellett. Egy játékalás elmentése vagy betöltése pl. fele ennyi kattintásból megoldható lett volna, arról nem is beszélve, hogy csak akkor sikerül kiválasztanunk egy opciót, ha pontosan rákattintunk a feliratra, egy milliméterrel mellette már nem érzékeli a szándékunkat. Mindez ne vegye el a kedvünket a játéktól, ugyanis „odabent” még szép élmények várnak ránk. Nekem már a demo kipróbálásakor feltűnt a grafikai beállításoknál a „bump mapping” opció, ami furcsa módon még ma is ritkaság számba megy, pedig technikailag már rég túl vagyunk ezen a szinten. Érdemes ezt bekapcsolni, ugyanis ezáltal a felületek nem tükörsima textúrákból fognak állni, hanem valós felületi tulajdonságaik alapján recések, repedezetek, szálkások lesznek. Az eredmény ugyan távolról sem „megdöbbentő” vagy „hihetetlen”, de mindenképpen rátesz egy lapáttal a vizuális élményre (amellett, hogy

erősen lefárasztja a videokártyánkat). Miután mindent kellőképpen bekonfiguráltunk, kezdődhet a móka! Egy cellában kezdünk, félhomály, magas páratartalom :). Hamar rádőbbenünk, hogy itt bizony egy first person nézettel van dolgunk, mégpedig a jobbik fajtából, ugyanis lefelé tekintve nem egy kerek foltot látunk a padlón, hanem a „saját” testünket. Gyakoroljuk a mozgást, mert elsőre talán szokatlan lehet, meg a grafikus motor sem a legpontosabb, szereti az épp megjelenített poligonszám alapján változtatni a sebességét és az érzékenységét. Ha már megtanultunk járni, megcsodálhatjuk az említett bump map hatását a falakon, vagy az igen hangulatosra sikeredett fényhatásokat. A karaktereket elnézve elkönnyelhetjük, hogy itt sem fogunk poligontengerbe fulladni, de ennek ellenére tény, hogy a célnak tökéletesen megfelelnek ezek a modellek. Az árnyékok megvalósítása elég sajátos, és semmiképpen nem kiemelkedő jellegzetessége a játéknak. Hol van, hol nincs árnyék, és ha épp van, akkor is néha elég érdekes formákat ölt. Falon még nem is láttam, kizárólag a padlóra „vetül”. Ez persze több mint a semmi, jóval nagyobb való-



ságérzetet ad, mint a pár évvel ezelőtti játékok árnyék nélküli lebegő modelljei.

Ami a karakteranimációt és az általános mozgást illeti, itt is rezeg a léc, de kis jóindulattal eltekinthetünk a problémák fölött. Az egyértelműen látszik, hogy sem motion capture, sem valós fizika engine nem szerepelt a közreműködők között, amikor az animációkat készítették (ha tévednék, akkor itt a jelvényem, és a szolgálati fegyverem, de ebben az esetben üzenem a készítőnek, hogy csapnivaló munkát végeztek :). Úgy a karakterek, mint a mozgásuk körülbelül a *Thief 2* szintjét közelítik meg, igaz alulról. Ezzel együtt mégis megfelelnek a célnak, mint már említettem.

Érdekes lehet, hogy még egy ponton beugrott a *Thief 2*-t működtető Dark Engine, egész pontosan a tárgyak eldobásánál. A kicsit gravitációsökkenet repülés (6-8 kilós téglát is tud kecses ívben szállítani), a leérkezés utáni patogás, és csúszás majdnem 100%-ig megegyezik a két játékban.

A víz, illetve a különböző folyadékok ábrázolása olyan gyenge átlag szinten van. Hullámok nincsenek, fénytörés

nulla, egyszerűen MŰ.

Érdekes, és egyben profi megoldást tapasztalhatunk viszont a fátyla használatakor. Ha egy sötét teremben hirtelen meggyújtunk egy fátylát, a körülöttünk lévő terep természetesen azonnal fénybe borul, viszont a távolabbi falakat - amiket az előbb még homályosan láttunk - már nem látjuk. Ez a valóságban is hasonlóan működik, mivel az ember maga előtt tartja a fátylát, így a tűz fénye mellett a homályos, távoli, sötét helyek láthatatlanná válnak. Egyetlen apró szépséghiba, hogy magát az égő fátylát a program nem jeleníti meg a főhős kezében, de mindenesetre dicséretet érdemel a fényhatások ilyen szintű megvalósítása. Apró bugok tehát vannak, de mégis szépnek mondható a játék grafikája.

MIT 'Hal Lok

A játék hangjai jelentősen hozzájárulnak a sikeréhez, de főleg a játékosok kórházi beutalójához. A föld alatti goblin birodalom labirintusaiban, illetve a kriptákban hallható „dolgozók” kicsit sem viccesek, vagy vidámak, ellenben félelmetesek és háborzongatóak. Aki hajlamos túlzottan beleélni magát egy-egy hangulatilag mélyen szántó játékba (mint pl. én), az inkább ne kezdjen bele naplemente után egyedül a lakásban...

A hangok jók és hatásosak, soha nincs teljes csend

odalent, mindig van a közelben egy rosszul leszigetelt kínzókamra, ahonnan kiszűrődik az éppen megcsönkített áldozatok utolsó sikolya. Az effektusok is tökéletesek, a visszhangok szépek, természetesek, a közeli hangok tiszták, a távoliak pedig tompák, és nagy késéssel visszhangzanak.

A zene síri, lehangelő, és - ami a legfontosabb - interaktív! Minden környezetnek megvan a maga zenéje, de ha valami fontos dolog történik, azt a zene is élénken követi. Apró hibák azért itt is vannak. Ami a legszembe(fülbe)tűnőbb, az a falak hangszigetelésének részleges hiánya. Néha egy sima szuszogás, horkolás is áthallatszik az ódon, vaskos kőfalakon, ami nem épp a legkívülállóbb jelenség...

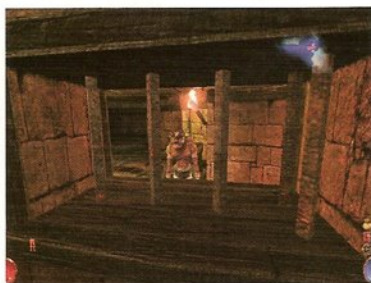
Posztív viszont, hogy a kardcsapás hangját meghatározza, hogy mihez csapódik, bár ez egyértelműnek tűnik, de mégsem minden játékban alapvető.

G'Hém Plé

Ha nem lenne egyértelmű, a játékmenetről lesz szó :). A bevezető videóból megtudjuk, hogy Arx-ban vagyunk, ami egykoron háborús, majd nagyon békés birodalom volt, de mióta hirtelen eltűnt az éltető Nap, a felszín egy jeges pokollá változott, és az ott élő népek egymást segítve a föld alá költöztek, régi, elhagyott bányákba. Lassan a fajok és törzsek újra elkülönültek, és ismét elkezdődött



Te öntötted ki a bort, részeg disznó??



Siófokra kérném, IC, retúr



Szia! Te gyakran lögsz erre?

Csak a Kalandozó céh tagjai merészkedtek ki a felszínre, újabb túlélők és esélyek után kutatva, kevés sikerrel. A föld alatt is csak ők mernek a különböző birodalmak között kalandozni, és híreket vinni egyik szintről a másikra. A hatalmi harcok természetesen itt is főszerepet kapnak. Az eszközökben senki nem válogat, ha a hatalom megszerzéséről, vagy épp csak egy nézeteltérésről van szó. De lássuk csak, hogy jön a képbe Am Shaegar, a főhős! Nos, első lépéseinket egy cellába zárva tehetjük meg. Rögtön észrevehetjük, hogy két alapvető üzemmód áll a rendelkezésünkre. Az egyik a megszokott FPS mód, ezt érdemes helyváltoztatásra használni, a másikban pedig a külvilággal léphetünk kapcsolatba, ilyenkor egy kurzor jelenik a képernyőn. Eme kurzor segítségével vehetünk fel tárgyakat, turkálhatunk az ilyenkor automatikusan megjelenő inventory-ban, vagy szólíthatunk meg másokat. Szerencsére az átlag goblin polgárok beszélnek az angolt, bár az akcentusuk egy ír-ausztrál szülőktől származó szerencsétlenül vetekszik (**Ne diszkrimináljunk, jó? – Herr Reiker**). A két mód között egyetlen gombnyomással válthatunk, ugyanúgy, ahogy a harci és varázs módok között is. Ilyen szempontból a kezelés egyértelmű és logikus, mindig olyan módba válunk, amiben megtehetjük, amit szeretnénk.

A játék során segítségünkre lesz a „Quest book”, amiben minden fontos információ tárolódik, ha esetleg kimenne a fejünkől, miért is jöttünk be egy ajtón... A karakterlapon megtekinthetjük minden tulajdonságunkat, és szintlépéskor itt oszthatjuk el a kapott pontokat. Szintén itt öltözhetünk fel, illetve itt kell karakterünk kezébe adnunk a megfelelő fegyvert, továbbá ez az egyetlen hely, ahol

láthatjuk magunkat egészen, kívülről.

A játékmenet folyamatos, nincs elhatárolt al-küldetésekre bontva. Egy történeten kell végighaladnunk, természetesen különböző apró feladatok megoldásával, viszont időben kötetlen a cselekmény. A végigjátszás tulajdonképpen lineáris, ezt valamelyest csak a pályák jellege törí meg, ugyanis néha több útvonalon is eljuthatunk a megfelelő helyre. A történet viszont szépen ki van dolgozva, a megírt események mindenképpen bekövetkeznek, amint eljutunk a megfelelő helyre.

Ami még valamennyire csökkent a játék RPG jellegét, az a felvett párbeszéd. Ha szóba elegyedünk valakivel, akinek van is valami mondanivalója, a kezelőfelület eltűnik, és kezdődik a mozi. Nem választhatunk a lehetséges válaszok és kérdések közül, nem hagyhatjuk abba, amikor akarjuk. Szépen megírt dialógusokat vagyunk kénytelenek végighallgatni, és közben sajnálkozhatunk, ha karakterünk hozzáállása homlokegyenest ellenkezik a miénkkel – ennyit a szerepjátszásról.

A játékmenetet grafikonon ábrázolva, megközelítőleg egy szinuszgörbét kapnánk. Szépen, majdnem szabályosan váltakoznak a nyugodt, keresgézős, beszélgetős részek, és vad harcok, illetve a csendes, de félelmetes, kísérteties kalandok.

A feladványok többnyire nem igényelnek túl nagy koncentrációt, de ha nem figyelünk a részletekre, hamar elveszítjük a fonalat, és akkor marad a céltalan bolyongás a kihalt labirintusokban. Néha segít ilyen esetekben a „Quest book”, de oda csak a fontosabb események, feladatok kerülnek be, úgyhogy tartsuk nyitva a szemünket kalandozás közben!



Ah' Artz

A játékmenet egyik központi része a harc. A stílushoz hűen realtime harcrendszerrel állunk szemben, azonban az *Arx Fatalis* esetében egész jól sikerült megtalálni ezt a részt. Voltunk páran, akikre hervasztó hatással volt a *Morrowind* féle vaddalkozás, de itt és most lehetőséget kapunk egy pörgős és kicsit sem blőd közelharc élmény átélésére. Pedig a rendszer pofátianul egyszerű... Harc közben a fegyverrel egyetlen dolgot tudunk csinálni: támadni. A támadás sikerét két paraméter határozza meg, mégpedig a helye és az ereje. A helye az a pont, ahová céloztunk, az erejét pedig az határozza meg, hogy mennyi ideig tartottuk nyomva az egér gombját. Vagyis egy 100%-os sikeres támadás az, amikor egy jó erős csapatát jó helyre mérünk, ez eddig logikus. Védekezésésképpen elég hátrálni, sőt ajánlatos is, mert ilyenkor megint „fel-töthetjük” a támadás erejét, a gombot nyomva. A gyakorlatban tehát egy közelharc úgy néz ki, hogy felkészülünk az első csapásra (jó ideig nyomva tartjuk a gombot, amíg alul a kis rombusz nem kezd világitani), megközelítjük az ellenfelet, és amikor az csapásra készül, hátrálépünk, úgyesen elkerüljük a támadását, majd az alatt az idő alatt, amíg felkészül az újabb támadásra, közel lépünk, és lesújtunk. A következő másodpercben kezdődik az egész előlről. Különösen jól sikerült támadásainkat a program bónuszokkal jutalmazza - ha pl. hátulról csapunk le, vagy 100%-os támadást hajtottunk végre, a sebész megsozsorozódik.

Fegyverek terén elég gazdag a kínálat, ez persze annak is köszönhető, hogy a készítőк valószínűleg nem izzadtak bele a modellezésbe és a textúrázásba :). Látványra tehát a legtöbb fegyver elég egyszerű, de szerencsére nem

múzeumba készültek, hanem harcra. Küldetésüknek eleget téve tökéletesen alkalmasak ölésre, de nem árt figyelembe venni, hogy majdnem minden fegyver rendelkezik egy „állapot” paraméterrel, ami használat közben egyre csökken, míg végül a fegyver tönkremegy, ha meg nem javítják addig (ismert koncepció, sajnos a fejlesztők az esetek túlnyomó többségében túlzásba viszik a dolgot. Ha anno egy fegyverkövacs néhány óráig hasznavehető kardot gyártott volna, bizisten megkövezik. - Reiker).

A fegyvereink szokás szerint idővel egyre jobbak lesznek; az első egy combcsont, de félórával később már rozsdás kardunk is lehet.

Érdekes jelenséget tapasztalhatunk, ha mondjuk irtó nagyot csapunk egy apró goblinra: a felső teste néha egyszerűen eltűnik... Olyan, mintha derékban kettévágtuk volna, de az egyik fele mindig hiányzik. Ami viszont pozitív benyomást keltett (bár csak egy apróság, és semmi köze az igaz harchoz), hogy amikor a kapirgáló tyúkok egyikét farkon csaptam, a többi fejvesztve menekülni kezdett előlem! Összességében az *Arx Fatalis* harcrendszere egyszerű, de nagyon élvezetes, megfelelően mozogva nem is túl nehéz (csak alaphelyzetben, mert azért vannak kemény összecsapások).

Mah Ghla

A játék egyik ékessége a varázslás. Nem gombnyomásra működnek a varázslatok, hanem kezünkkel mágikus rúnákat kell rajzolnunk a levegőbe, ezzel aktiválva a mágját. Maguk a varázslatok mondhatni „szokványosak”, szinten minden átlag magyar alkalmazta már a többségüket :). Egyszerű teleport mókátói a legkülönbözőbb trükkökig, mindenfélét csinálhatunk. A mágiahasználat egyszerű, és

látványos. Különböző rúnákat ábrázoló köveket vehetünk magunkhoz, hogy aztán „Magic” módban az egérrel a levegőbe rajzoljuk őket (ez a látványos rész, színes, tűzijátékyszerű csilkokat húznak) (*A Black & White „inspirátúra” - Reiker*). A rúnákat megfelelően kombinálva, összeállíthatjuk a varázslatokat.

Sajnos nem volt elég időm belemenni a komolyabb varázstudományokba, de sima, improvizatív próbálgatás közben is sikerült felfedeznem néhány varázslatot. A rúnák csak akkor működnek, ha a megfelelő kő már nálunk van, de néhány trükk rúna nélkül is elérhető.

Han Ghoulath

A játék nagyon lassan indul be, már ami a történetet illeti, de nem kell egy nap, és az ember könnyen a rabjává válhat. A hangulata egyszerűen tökéletes. Mindig épp olyan, amilyennek lennie kell. A vizuális és hanghatások gyönyörű összjátéka hihetetlen légkört teremt, amitől nehéz elszakadni. Úgyhogy néhány átkalandozott éjszaka garantált. Utoljára talán a *Gothic* története és egyedi világa tudott ennyire megragadni.

A föld alatti élethez hozzá kell szokni, el kell felejteni a külvilágot. Aki egy idő után napra vágylék, csak gondoljon arra, hogy odakint teljes a sötétség, és pusztít a fagy. Ehhez képest a kellemes pincehőmérséklet és a tompa fálylafény igazi áldás. Persze odalent is bőven vannak sötét, háttorzongató helyek, ahová jómagam nem is mertem belépni (hála egy-két varázslatnak nem is lett rá szükség :), de ha az ember megszokja a gusztustalan kis goblinok látványát, néha egészen otthon érezheti magát köztük. Persze vannak fajok, akikről még beszélni sem szeretnek a föld alatti népek, pl. a vérszomjas ylside-ok, akik sportot üznek az emberek cafatokra szaggasztásából. Az persze végig ott lóg a levegőben, hogy ebben a világban semmi nem történik véletlenül, minden borzalmas mészárlás felsőbb utasításra történik, és csak egy lépés a politikai harcok sakkasztalján.

Összességében az *Arx Fatalis* egy nagyon jó játék, elég sok hagyománnyal szakított annak érdekében, hogy egyedi lehessen, viszont eleget megőrzött ahhoz, hogy erős gyökerekkel kapaszkodjon az RPG stílus talajába. Mint már említettem, a *Gothic II* előtt feltétlenül ajánlatos beszerezni - és belemélyedni, mert ritkán adnak ki ilyen jól sikerült játékokat ebben a stílusban.

-FREAK-

értékelés:

8/10

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Fejlesztő: GearBox Software ●
Kiadó: Electronic Arts ●
Eredet: Egyesült Államok ●
Minimum: PIII 700, 128MB RAM, 32MB VRAM ●
Optimum: nincs adat ●
Platform: PlayStation 2, GC, Xbox, PC ●
Honlap: www.ea.com ●





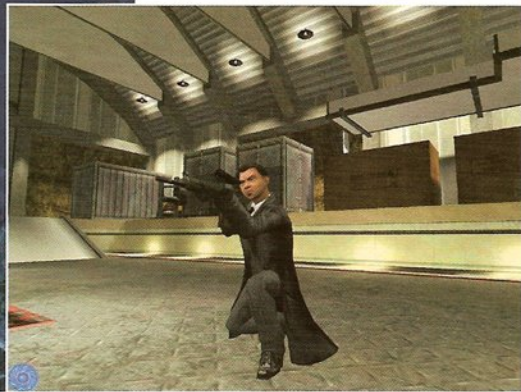
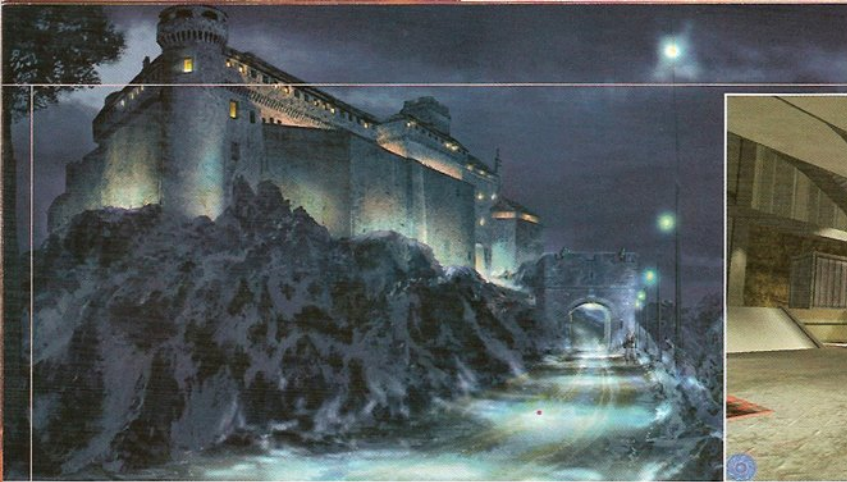
A nevem Bond. James Bond. Jajj, ha én ezt élőben előadhatnám egyszer, mondjuk egy Cote d'Azur-i kaszinó rulettasztala mellett, az éppen aktuális szöke / barna / vörös Bond-gíri társaságában... Erre mondja azt a művelt orosz, hogy wishful thinking. Nem baj, addig is itt vannak nekem a videojátékok, azokban bármikor én lehetek James Bond. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy pécén az utóbbi években nagyon nem voltunk elkényeztetve 007 ügyileg, nekem például még egy Bondos játékba sem sikerült belefutnom, utóljára a Rare nagyszerű Goldeneye-át nyújtam hetekig – Nintendo 64-en. A Goldeneye nevének tessék jól megjegyezni, ha másért nem, hát azért, mert egészen bizonyosan fogok még rá hivatkozni a továbbiakban, mint a kedvenc titkosügynökünk huncutságait példaférfékú módon feldolgozó etalon FPS-re. Az Electronic Arts két éve egyszer már tett egy bátorralan kísérletet az éppen soros Bond film (*The World is Not Enough*) pécén inkarnációjának elkészítésére, de a *Quake III* motort használó játékot a fejlesztés közepén (máig ismeretlen okokból) leállították, és

kizárólag PlayStationre jött ki az anyag (...meg Nintendo 64-re. – Reiker). Azóta fordult egy nagyot a világ, és a három rivális „következő generációs” konzol csatájának hála, a fejlesztő bácsik „Hogyan produkáljunk vastkos eladásokat?” című kézikönyvében egyre gyakoribb kifejezéssé vált a „multiplatform megjelenés”, mint követendő magatartás. Mai élveboncolásunk tárgya, az Electronic Arts kurrens FPS-e, a *James Bond 007: Nightfire* is enne a folyamatnak az eredménye – hogy ezt most jó vagy rossz dolog, az a cikk végére remélhetőleg mindenki számára kiderül.

Öfelsége titkos szolgálatában...

...vágunk neki ismét a világ megmentésének. Az aktuális rosszember neve Raphael Drake, aki foglalkozása szerint iparmágnás, egy Phoenix nevű cég tulajdonosa, és nukleáris robbanófejek leszerelésével, valamint atomszemét feldolgozásával foglalkozik. Drake bácsi élénk érdeklődést mutat az amerikai katonai űrprogram részletei iránt, egy korrupt üzletembertől (Alexander Mayhew) erre vonatkozó





1. Ki a legszexibb karakter a fegyutóbbi *Bond*-filmben?

- a. Christmas Jones, azaz Denise Richards.
- b. Electra King, azaz Sophie Marceau.
- c. Bond, James Bond.

2. Melyik a kedvenc Q-szerkentyű?

- a. A tankelharító rakétát kilövő akatáska.
- b. Az autót távirányító mobiltelefon.
- c. Az elektromos fogpiszkáló.

3. Melyik a legdögösebb Bond járgány?

- a. Az új Aston Martin Vanquish.
- b. A csontig felfegyverzett motorcsónak.
- c. A páncélozott bicaj.

4. Mi a kedvenc szerencsejátékod?

- a. Az orosz rulett.
- b. A Blackjack.
- c. A Gazdálkodj Okosan.

5. Kedvenc ital?

- a. Vodka-Martini. Felrázva, nem keverve.
- b. Dupla whisky.
- c. Málnaszörpi, szívósállal.

Értékelő:

Az a. válaszkért 10 pont, a b. válaszkért 5 pont, a c. válaszkért 1 pont jár

40-50 pont: A hazának szüksége van rád. Jelentkezz titkosügynöknek. Most.

11-39 pont: Rendes, beleváló fickó vagy. Ha az 576 Shopban vásárolod meg a *Nightfire-t*, ajándékba kapsz egy baráti hátbaveregetést.

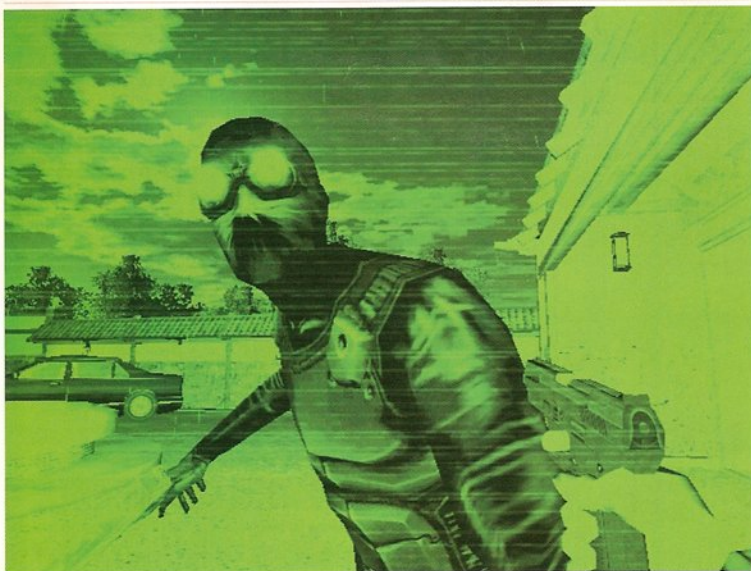
1-10 pont: Komoly bajok vannak veled, a játékok világába menekülsz a valóság elől. Irj próbacikket, közzünk a helyed!

titkos információkat is vásárolna – ez már az MI6-nek (az angol titkosszolgálat, ugyebár) is sok, és Bondot küldik az ügy kivizsgálására. Első küldetésünk Drake ausztriai kastélyában játszódik, ahol emberünk éppen Mayhew urasággal készül üzletet kötni. Akik figyelemmel követték a játék fejlődését, már itt megcsóválhatják a fejüket: vajon miért nem Párizsban kezdődik a játék, mint ahogy azt az előzetesben is láttuk? Azért, kérem alássan, mert ez a pécs verzió, nem pedig a PlayStation 2-re íródott (és Xboxra, valamint GameCube-ra is megjelenő) eredeti. A nekünk szánt játékot a Gearbox (*Opposing Force*, *Blue Shift*, *CS: Condition Zero*) fejlesztette, akik alaposan meghúzták a konzolos verzióban felvonultatott pályákat. Konzolon tizenkét küldetés közül válogathatnak a játékosok, nekünk sajnos csak kilenc jutott. Ebből hat darab megegyezik a *Plejstációs* változattal, három pedig a Gearbox dobott össze, a kivagdalt részeket pótlandó. A fejlesztői olló áldozataul ezek a játék azon elemei, ahol járműveket kell vezetnünk, vagy járművekben utazva kell lövöldöznünk. A hivatalos indoklás szerint azért, mert pécén nem omdható meg a forsztpörnszon lövöldözés és az „autóversenyzés” technológiai házasítása. Badarság! Konzolokon tán jobban megoldható? Túl az első hidegzuhanyon kissé keserű szájjal vágunk bele a történetbe, ami szépen sorban felvonultatja a sorozat negyven évének (a szériát útjára indító *Dr. No-t* 1962-ben mutatták be) összes kliséjét: harc a főgonosz ostoba jobbkeze ellen (aki természetesen többször is visszatér, hiába csapjuk látszólag halálra), formás néni elcsábítása (a játékban három hölgyeménnyel

is közelebbi kapcsolatba kerülhetünk – az egyik később meghal, a másik elárul, a harmadik pedig... – de ezt már inkább a fantáziátokra bízom :), és iszonyatos mennyiségű arctalan ellenfél lemészárlása. Tévedés ne essék: a klisé alkalmazást nem tartom rossz dolognak. A *Bond-széria* már évtizedek óta ezeket az alapelemeket kombinálja újra meg újra, bűn lenne bármit is kihagyni egy játékfeldolgozásból. A jó *Bond-történet*hez hozzátartoznak az egzotikus lokációk is: ezekből itt sem lesz hiány, akciózhatunk az Alpokban és Japánban, hatalmas felhőkarcolókat mászhatunk meg (és zuhanhatunk le róluk), a csendes-óceáni szigetvilágban is tehetünk egy rövid kirándulást, sőt a játék legvégén még a világűrbe is kijuthatunk – ideális helyszín a végző lezámoláshoz. Az autentikus *Bond-hangulatra* jelentősen ráerősítenek a zenék. A klasszikus főtéma mellett (amit a játékot készítő urak előszeretettel alkalmaznak minden nagyobb akció előtt és után) a filmek zenei világát idéző, és a helyzetnek abszolút megfelelő muzsika szól a játék alatt. Külön dicséretet érdemel a főcím-dal, és úgy általában a főcím-szekvencia. Tökéletes, bondos, hangulatos. Az intro és a főmenü alatt hallható dalocska egyébként szerény véleményem szerint százszor jobb, mint a *Die Another Day* Madonna-féle, a klasszikus főcím-dalokat porba alázó techno-vernyákolása. (A popdívá rajongóitól a levélbombákat a szerkesztés címére várjuk :).

Élni, és haini hagyni

A *Nightfire* vérbeli FPS, és mint ilyen, nem nélkülözheti a széles fegyverválasztékot sem, itt sincs hiba, rengeteg



gyilkolóeszköz áll rendelkezésünkre az opponenseink jobblétre szenderítésére. A küldetések nagy részében alaptól a zakósebünkben lapul Bond jó öreg Walter PPK-ja (gyaníthatóan valami újabb verzió – a fegyver formája nem emlékeztet a klasszikus modellre), plusz pár villanó és frag gránátot is a nadrágzsebébe gyömöszöl a ravasz kém. A nagyobb tűzerőjű eszközöket általában az ellenfelektől lehet elkobozni: kétféle géppisztoly (a játék nem közli a típust, majd a mi házi Kántorsztrájk-szakértőnk, kmm mester bekommenteli, ha lesz hozzá érkezése – én nem vállalkozom a fegyverek beazonosítására), további két automata pisztoly (az egyik Desert Eagle akar lenni – ezt a *Soldier of Fortune*-ből megtanultam :), egy forgótáras gránátvető, egy négylövetű rakétavető, kétféle mesterlövész puská, egy kísérleti lézerefegyver, és végül, de nem utolsósorban mindenki kedvence, a minigun. A fegyverek többsége alternatív módon is használható: a PPK-ra hangtompítót csavarhatunk fel, a mesterlövészpuskák távcsövét használhatjuk (két fokozatú ráközelítéssel), a rakétavetőből kilőtt raketta felett pedig átvethetjük az irányítást – amolyan *Metal Gear Solid*-os, vagy *Unreal Tournament*-es módra. A valóságúsággal sincs nagy gond, a fegyverek mindegyike akkuratúsan van lemodellezve, jól néznek ki, és egy ilyen keményen henteslős lövedéke szűk kereteihez képest reálisztikusnak is viselkednek – a minigun például lehetetlen pontosan célon tartani, annyira ugrál a kezünkben. Nincs *Bond* játék Q-ketereinek nélküli, az ősz mester most is alaposan felszerelte ügyünkünket a vicces kis eszközökkel. Az első blikkre tolnak kinéz...óóó... toliból kábító nyilakat lőhetünk ki; a Stunner szintén kábító, csak éppen elektromos kísérlettel; a Phoenix Ronin egy vicces akatáska, ami a földre dobva a célt automatán követő rögzített gépágyúvá alakul át (ez inkább *Aliens-feeling*, mint *Bond*, de azért hasznos szer-

kezet); a Q-Worm hitelkártyának (Visa) álcázott vírusos minidisc, mellyel az épületek biztonsági rendszereinek zavarhatunk be alaposan; a Decryptor kódfejtő, kitűnően használható az elektronikus úton zárt ajtók nyitására; Bond órája (Omega!) lézerral nyitja a lakatokat és az ajtók pántjait; és végül a Grapple, ami egy mobiltelefonba rejtett, kilőhető huzal – ez a magas helyekre történő felhúzódárszolgál. Minden küldetésben velünk van a napszemcsink (külön gomb is aktiválja), mellyel három üzemmódban sasolhatjuk a környezetünket: az infrával látunk a sötétben, a hőérzékelővel az élő (azaz lelőendő) emberek helyzetét mérhetjük be, a röntgen-üzemmódban pedig a falakon, sőt a ruhán és húson is átlátunk. Ez utóbbival nagyon kellemesen el lehet szórakozni. Egyrészt átlátunk vele az ajtókon, másrészt pedig alaposan szemügyre vehetjük vele a néniket. A perverz Q úgy alkotta meg a szemüveget, hogy a röntgen-módsz a férfiak csontvázát mutatja, a hölgyekről viszont csak a felső ruházatot hánlja le, így megcsodálhatjuk a testükre csabosan feszülő fehérneműt – az első küldetés utolsó előtti szakaszában van egy báterem, ahol néniket kell

1983

James Bond 007 (as seen in Octopussy)

Kiadó: Parker Brothers

Formátum: Atari VCS / 2600 / Sears, Atari 5200, Adam / Colecovision, SEGA SG-1000, Atari 400 / 800 / XE / XL, C64

Terve volt véve, de soha nem jelent meg: IntelliVision

James Bond 007 in Octopussy

Kiadó: Parker Brothers

Formátum: C64, ZX Spectrum

Terve volt véve, de soha nem jelent meg: Atari VCS / 2600, Sears

1984

Diamonds are Forever

Kiadó: Parker Brothers

Formátum: Commodore 64

Adam / Colecovision

1985

James Bond 007: A View to Kill

Kiadó: Mindscape

Formátum: Apple II, Mac, PC

A View to a Kill

Kiadó: Domark

Formátum: C64, Sinclair ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PC

The Spy Who Loved Me

Kiadó: Domark

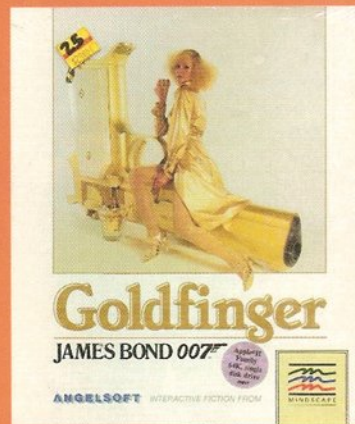
Formátum: C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga

1986

James Bond 007: Goldfinger

Kiadó: Mindscape

Formátum: Apple II, Mac, PC



1987

The Living Daylights

Kiadó: Domark

Formátum: Atari 400 / 800 / XE / XL, C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, BBC Model B, MSX,

1988

Live and Let Die

Kiadó: Domark

Formátum: C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga



fényképezni (upsz, az öngyújtóból átalakítható mini-kamerát el is felejtettem felsorolni), itt mindenképpen néztek körül alaposan, a játék legélvezetesebb pillanatait élhették át.). Szép és jó, hogy ilyen sokféle szerkesztővel szerelnék fel minket, de az alkalmazásunk sajna roppant egyhangú – mindent alaposan a szánkba rágnak, csak meghatározott helyen vehetjük be őket, és külön ikon jelzi, hogy éppen melyiket. Kár, igazán bízhattak volna jobban is a játékosok intelligenciájában, és rájuk hagyhatták volna, hogy mikor, és mit akarnak használni. A fentiek alól kivételt képez a lézeres óra, ezt szinte minden sarkon használatba vehetjük: ahogy meglátunk egy lakatot, vagy egy zárt ládát, azonnal álljunk neki hegeszteni, mert értékes cuccok (többnyire löszér és páncél) jelennek bennük. A *Nightfire* küldetései két csoportba sorolhatók: vannak egyszer a lopakodós missziók, másodsorban meg a lövöldözősek – ez utóbbiak vannak többségben, hála a Jóistennek. A két darab lopakodós pályát nem igazán találták el a Gearboxos srákok, a buta AI (ezt még szídom majd később) miatt sokkal inkább a szerencsén múlik a küldetés sikere, mintsem a rejtőzködési / taktikázási képességeinken. Az örök néha teljesen lehetetlen helyzetekről (háttal állnak, könyörgőm!) is észrevesznek minket, néha meg ott táncolunk el előttünk, és még sem csinálnak semmit, csak várják a kábító lövedéket a nyakukba. Az egyik lopakodós pályán (a Phoenix tókíói főhadiszállásán) ráadásul még öldökölni se öldökölhetünk – igazán értékeltem a pacifista hozzáállást, de én egy hangtompított pisztollyal is olyan szépen be tudok osonni bárhová, hogy azt még a Keményy Kígyó (egy génkészlet lennének, vagy mi :) is megírjgyelhetné - az ész nélküli rohángálás az örök elől nem túl macsó dolog.

A *Nightfire* tűzharcai rövidek, nem túl brutálisak, és általában mi kerülünk ki belőlük győztesként. Ez elsősorban nem annak tudható be, hogy olyan hatalmas nagy FPS-bajnokok vagyunk, hanem az AI hülye, de nagyon. A fejlesztő bácsik magasról tettek az egésze, szétszírtelték az agyukat, az ellenfeleink láthatatlan előre meghatározott módon reagálnak a közeledtünkre – általában beugranak egy random tereptárgy mögé, és onnan lövöldöznek kifele, amíg meg nem kapják a jól megérdemelt fejlovást. A legjobb az, amikor nem veszik észre, hogy Magasságos Kémségünk már régen bent van a szobában és éppen a bajtársakat nyírálja – akkor is hajlamosak békésen mosolyogni, ha éppen a mellettük áldogáló harcostárs érték kintük fel a falra (ez persze képletesen értendő, a játékból számították a vért). A játék viccesebb pillanataiban ráadásul megbolondul, elég beereszteni egy sorozatot az ablakon, és a bent tartózkodók szépen halomra lövik egymást ijedtükben – ezt nevezem én előzékenységnek. Igazi kihívást éppen ezért csak az utolsó két-három pálya jelent: az ellenfelek itt sem okosabbak, de már alaptól minigunna rohángálnak, azzal meg ugye a nagy szórás miatt nem nagyon kell célozni, és elég brutálisan sebez. A buta AI-t mentené a jó grafika, de esetünkben sajnos még ez sem klappol igazán. A Eurocom eredetileg konzolra fejlesztett motorját ügyesen portolták át a Gearboxnál, de a PS2-re optimalizált konzolista sajátosságok csak benne maradtak – a pályák kis darabokra vannak felosztva (a PS2 nem a hatalmas memóriájáról közismert), és a textúrák nagysága és minősége is hagy némi kívánnivalót maga után. Sírni nincs okunk, a játék hozza az elvárható szintet vizuális téren, de semmi több – a konkurens *NOLF2* kategóriákkal szebb. Két dolog tetszett csak igazán: a csajok nagyon dögösen néznek ki (különösen a mélyen kivágott estélyi ruhákban), és Bond tényleg Bond – azaz Pierce Brosnan az arcát (de a hangját nem!) adta a játékhoz. A *Nightfire* a fentebb felsorolt okok miatt még magasabb nehézségi beállítások mellett sem igazán izasztó játék, egy átlagos péccés egérmágus két délután alatt végigszalad rajta. Elakadni nem nagyon lehet, a nehézséget megnövelhetjük azzal, hogy nem bocsátkozunk mindenhol közvetlen tűzharokba, hanem mesterkémhez méltóan, elegánsan próbáljuk elhaglatni az ellenfeleinket – a



1989

Licence to Kill

Kiadó: Domark

Formátum: C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, PC



1990

James Bond - Lord Bromley's Estate

Kiadó: Domark

Formátum: ZX Spectrum

Q's Armoury

Kiadó: Domark

Formátum: ZX Spectrum

James Bond: The Stealth Affair

(Operation Stealth)

Kiadó: Interplay

Formátum: Atari ST, Amiga, PC

1992

James Bond Jr.

Kiadó: THQ

Formátum: NES, SNES

James Bond: The Duel

Kiadó: Domark

Formátum: SEGA MegaDrive / Genesis, Game Gear, Master System

1997

James Bond 007

Kiadó: Nintendo / Saffire

Formátum: GameBoy

Goldeneye 007

Kiadó: Nintendo / Rare

Formátum: Nintendo 64

Tervebe volt véve, de soha nem jelent meg: Nintendo VirtualBoy

1998

Tomorrow Never Dies

Kiadó: Electronic Arts

Formátum: PlayStation

1999

007 Racing

Kiadó: Electronic Arts

Formátum: PlayStation

Tervebe volt véve, de soha nem jelent meg: Nintendo 64

2000

The World is Not Enough

Kiadó: Electronic Arts

Formátum: PlayStation, Nintendo 64

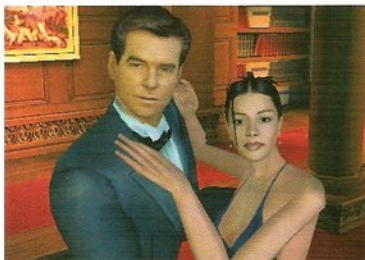
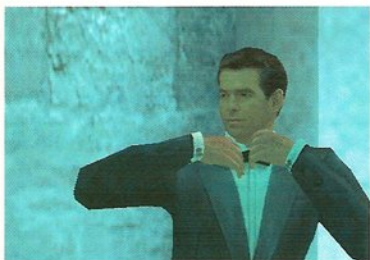
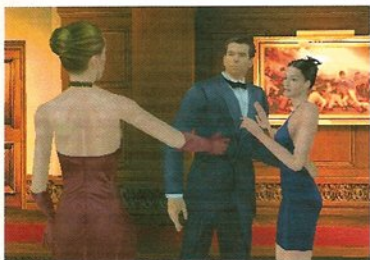
Tervebe volt véve, de soha nem jelent meg: PC, PlayStation 2, GameBoy Color

2001

James Bond 007 In... Agent Under Fire

Kiadó: Electronic Arts

Formátum: PlayStation 2, GC, Xbox



játék egyébként ez a végelszámolásnál külön pontokkal díjazza. A multiplayerrel is megnövelhetjük a *Nightfire* élettartamát, de attól tartok, hogy nem ez a játék fogja letisztítani a CS-t a többjátékos híregek trónjáról. Deathmatch, Team Deathmatch, CTF és néhány pálya – ennyi. A *SOF-okat* kedvelők tehetnek egy próbát vele (ahhoz hasonlít a leginkább), de csodát senki se várjon tőle, én egy óra alatt beleuntam. Nem szolgálja a játék javára, hogy nincs benne beépített szerver-kereső, a *Gamespy*-on kell kutakodnunk ellenfelek után – újabb rossz pont a többi mellé.

A holnap markában

...vagyunk, türelmetlenül várjuk a játékokhoz kiadandó patchet. Patch kell, mert a *Nightfire* bugos, nem is kicsit. Ajánlott például sűrűn menteni, mert James bátyó hajlamos beleszorulni egyes tereptárgyakba, és ilyenkor bizony se ki, se be, jöhet a visszatöltés. A sűrű mentés sem teljesen biztonságos: az állás betöltésekor (különösen az autosave-nél) gyakorta eltűnnek a fegyverek, és ott állunk egy szálszemben a vicsszögös kommandósokkal szemben. A lelőtt ellenfeleknek néha repülni támad kedvük, és betonfalon-fémajtón-vasráccson átlebegve távoznak a mennyekbe – kétségtelenül vicces dolog, de nem hinném, hogy ez lett volna a fejlesztők eredeti szándéka. A célkereszt néha szintén szabadságra megy, aztán pár perc múlva visszatér – csupa olyan bug, amit a tesztelőknél észre kellett venniük, de a szoros határidő ugye...

Közeledik a lap alja, vonjuk hát le a végkövetkeztetéseket. A *Nightfire* nem rossz játék, csak kétségbeesítően közepes. Mondom ezt úgy, hogy volt szerencsém látni a konzolos verziót és az, fájdalom, de sokkal jobb játék a mi pécses inkarnációjánál. Tovább megyek: ha grafikailag nem is, de élvezhetőségében még az öregecske (öt éves) *Goldeneye* is a fejére lép. Az autós részek nagyon hiányoznak, kifejezetten idegesítő, mikor az egyik átvezető mozi motorzúgással ér véget, és tudod, hogy most valami jó kis autós-üldözés rész következik – de te mehetsz tovább lövöldözni. A sztóri folyamatosságát is bontja kicsit a dolog, a Gearbox ugyan mindent megtett, hogy elvarrja a szálakat a játék kicsontozása után, de bizony több helyen is kilóg a lóláb. A *Nightfire*-nek vannak határozottan izgalmas pillanatai: a sífelvonóból folytatott harc a helikopter ellen, az atomrakéta-üzem elleni támadás (most lelöttem jól a gonosz Drake bácsi valódi terveit), vagy a menekülés a zuhanó liftből – de mindez sajna kevés ahhoz, hogy a játékot egy gyors végjátékos után ne tegyék vissza a polkra, és ne porosodjon ott az idők végezetéig. Sovány hat pont az ott lent, nagyon sovány, kizárólag azért kapja, mert marha nagy szívem van, és momentán ez az egyetlen lehetőség arra, hogy Bondáé váljék egy fertályórára a péccnek segítségével.

Liquid

értékelés:

6/10

COSSACKS BACK TO WAR

Fejlesztő: GSC Game World
Kiadó: CDV Software Entertainment
Eredet: Ukrajna
Minimum: P 200, 32MB RAM, 1MB VRAM
Optimum: PII 233, 64MB RAM, 4MB VRAM
Platform: PC
Honlap: www.cossacks.com



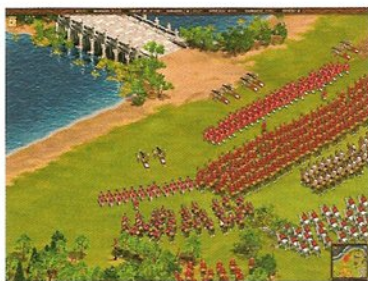
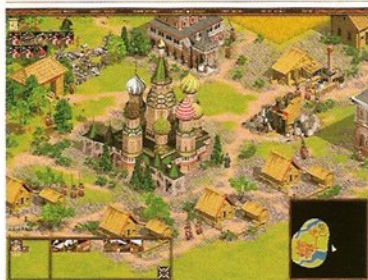
Az aranyló napfényben fürdő búzamezőt békésen ringatta a szél, a mélykék égen méltóságteljesen úsztak a főhéher bárányfelhők, a mezőn szinte csak a kaszák surrogása hallatszott, ahogy a parasztek vágják rendre a búzát. A távolból hallották, ahogy óránként kongat egyet a templom óriási harangja, a közeli kovácsműhelyből pedig csupán a szorgos mester ütemes kalapálása, és a fűjtatók szuszogása szűrődött ki, mely azt jelezte nekik, hogy egyelőre béke van. Ám amilyen békés volt eddig a világ, éppoly bajlós csend ülte meg hirtelen a vidéket. Először nem is tudták, hogy mi változott meg - aztán rájöttek. Elhallgattak a madarak, és a hangjukat az egyre erősödő fémes csörömpölés és a lovak nyerítése váltotta fel, a keleti égbolt pedig kezdett elsötétetni a felszálló porfelhőtől. Meglátták őket. A távolban, a délibáb remegésében már kivehető volt, hogy mi az, ami közeledik, mindent elsöpörően és megállíthatatlanul. Ezer és ezer katona masírozott feléjük, hosszú, tömört sorokban. A gránátosok összetéveszthetetlen rikító vörös ruhája, a muskétások hivalkodó kék-fehér kabátja, a lovasság, ahogy peckesen ülnek a gyönyörű lovaikon... és a napfény, ahogy megcsillan a szuronyokon és a lándzsák hegyén, szinte megbénította a mezőn dolgozókat. A katonák méltóságteljes vonulása azonban hirtelen megváltozott. A sorok felbomlottak és a hömpölygő színes forgatag egy új formát kezdett felvenni. A hosszú menetszlopból széles arcvonalba fejlődtek, és ekkor látszott csak igazán, milyen sokan is vannak. Mikor megszűnt a mozgás, és kezdett elülni a porfelhő, bajlós csend ülte meg a vidéket. Hirtelen, mint az ézengés horkant fel a távolból egy erőteljes hang, és szinte ugyanebben a pillanatban a templom tornya hatalmas robajlással leomlott. Úgy látszik, ez volt a jel, mert ezután szűnni nem akaró sorozatban dörrentek fel az ézengésszerű hangok, a falut pedig sűrű füst kezdte elborítani...

Az elmúlt év tavaszán a semmiből bukkant elő egy fiatal ukrán fejlesztőcsapat műhelyéből a „Cossacks” néven befutott, azóta is töretlen népszerűségnek örvendő történelmi stratégiai játék. Időközben készült már hozzá egy kiegészítő, de a GSC csapat úgy látszik, nem hagyja az új és még újabb ötleteit pusztán elgondolás szinten, hanem fel is vesik azokat arra a bizonyos „Aranykoronra”. Ennek köszönhetően üdvözölhetjük most a „Back To War” nevű kiegészítő lemezt, amihez már sokak meglepedésére nem szükséges az alapjáték birtoklása, mivel önálló játékként is futtatható. Hogy minek köszönhető ez a nagy népszerűség? Ezt kifejezni szinte lehetetlen egyetlen mondatban, és cikkirői mivoltomban ilyenkor vagyok igazán bajban - mikor egy tulajdonképpen „kiegészítő” csomagról írok kritikát, nem tudhatom, hogy aki ezen sorokat olvassa, netán éppen az alapjáték rajongó-táborához tartozik, vagy még csak nem is hallott róla, hiszen tudjátok: egy újszülöttnel minden vicc új. Nos, hogy a kecske is jólalkjon, és a káposzta is megmaradjon: megpróbálom lényegre törően felidézni magát az alapjátékot...

Egy kis visszatekintés

A Cossacks tehát stílusát tekintve egy valós idejű stratégiai játék, amiben a műfaj szabályainak megfelelően gyűjtögetni és építgetni kell, és saját magunk gyártjuk, fejlesztjük a csapatainkat. A gyűjtögetéshez, építéshez a parasztek törekének segítségünkre, a különböző egységeket a megfelelő épületben lehet legyártani, a fejlődéshez pedig alaposan kidolgozott technológiai fa adja az alapot. Az idő múlásával és a felhalmozott anyagi javak függvényében van lehetőség a különféle, sokszor egymástól nagyon is függő tudományok kifejlesztésére, és ezek függvényében válnak az egységeink egyre erősebbé és nagyobb tudásúvá. Mindezt a fejlesztőcsapat

valós történelmi korba, pontosabban a XVI.-XVIII. század Európában zajló történelmi eseményei közé helyezte olyan pontossággal, amennyire csak a történelemlékönyvek és a korabeli krónikák által nyújtott útmutatások alapján lehetséges volt (*Szélid mosoly* - Reiker). Hogy ne csupán egy újabb AoE klón legyen a játékból, a srákok mindegyikét pár lapáttal, és bedobtak néhány olyan újítást, ami valóban egyedivé teszi a műüket a sok hasonló játék között. Ez pedig nem más, mint a korhűség tökéletesítése. Az szinte természetes, hogy az épületek és az egységek pontosan úgy néznek ki, ahogy az adott korban, ám ezt kiegészítették azzal, hogy a stratégia és a harcmodor is a kornak megfelelő. Fontos szerephez jutnak hát a parancsnokok, akik a különféle alakzatokba és formációkba vezénylik az irányításuk alatt lévő csapatot(ka)t, és a nemzetre jellemző zenészek, akik lelkesítő harci indulókkal, vagy éppen pergő dobszóval a harci morált emelik nem kis mértékben. Jól megfigyelhető mindez egy ütközetben, ahol egy parancsnok által vezényelt dragonyos század akár áthatolhatatlan sorfalat képes vonni a rendezetlen hordákban rárohanó ellenséges gyalogság, vagy akár még a lovasság előtt is. Minden egységnek megvan a maga speciális tulajdonsága, ami révén célszerű őket valóban arra használni, amire akkoriban valóban bevetették őket egy ütközet parancsnoka. Csak hogy néhány példát említsék: a névadó kozák könnyűlovasság - ami olcsó, kevés nyersanyagba kerül, és így nagy tömegben, gyorsan legyártható, - legjobban a parasztek ellen, vagy az ellenséges tüzérség elfoglalására, esetleg az ellenséges oldalba, vagy háttámadására használható, éppen gyorsaságuk miatt. Egy muskétás, vagy egy dragonyos század a nehézlövasság rohamát tudja eredményesen visszaverni (persze megtámogatva a tüzérségi zárótűzzel), míg a mozsárgyűk a látohatáron kívülről képesek percek alatt romhalmazzá lőni bármilyen épületet. Mint azt említettem, az őrizetlenül hagyott tüzérség, a gazdasági épületek és a parasztek elfoglalhatók, megbénítva ezzel az ellenséges gazdaságát, illetve ön maga ellen fordítva saját ágúyt. A változatosság és a megunthatatlanság érdekében egyszerű küldetéseket, kampányokat és véletlen küldetéseket választhatunk a játék elején, illetve többjátékos módban - a hálózaton, vagy a Világhálón, - „Deathmatch” vagy történelmi ütközetek közül választhatunk. Az egyszerű küldetések többnyire történelmi csatákat dolgoznak fel Európa háborúiból, vagy egy élesebb helyzet elé állítanak minket: kevés nyersanyag, népes az ellenséges tábor. A kampányok egy-egy nép történelmének valamely epizódját dolgozzák fel: angolok kalandjai az Újvilágban, ukrán nemzetiségű ébredés, stb. Ezekben sokszor adódik olyan, hogy nincs lehetőségünk termelni és építeni, csak a meglévő egységekkel tudunk operálni, akik nincsenek is sokan - így állítva a játékost eléggé nehéz helyzetbe. A véletlen küldetéseknél és a multiplayer kizárólag a harc kedvéért vívott ütközetekben pedig kedvünk szerint állíthatjuk be az induló feltételeket, és a játék körülményeit. A játék grafikája egyszerűen gyönyörű, és ezt az apró részletekben lehet igazán felfedezni. A játéktérpedig kidolgozottsága nem hagy semmi kivétlnivalót maga után, ráadásul a kialakított telepírozonyok valóban befolyásolják az egységek mozgását, a tüzérség pedig egy magaslatról messzebbre tud előlenni. A legszebb azonban a tengeri egységek kidolgozottsága. Nem elég, hogy a hajóknak még a köztétele is látszik: a hullámzó tengeren látszik a hajók árnyéka, a mozgásuk pedig teljesen valóságú, ami leg-



jobban az evezős gályák mozgásán látszik, mivel minden evezőhúzóskor egy kicsit felgyorsulnak. A lövések és a robbanások effektusai is szemet gyönyörködtetnek. Egy dragonyos század, vagy éppen egy ágyús naszád sortűzrekor a fegyverekből kicsap a torkolatú, becsapódáskor pedig szinte szétfröccsennek a célről leforgácsolt darabok, és mikor felrobban egy épület, nem csupán egy üres kráter marad a helyén, hanem egy ideig egy úszkós romhalmoz, vagy éppen leomlott és kiégett falak - a tengerben pedig látszik az elsüllyedt hajóroncs. A látványt jól kiegészítik az eseményeket követő hangok, melyekről nyugodtan állíthatom, hogy tökéletesen úgy szólnak a lövegek, mint az igaziak, és egy vágató lovas század dübörgése is szinte megszólalásig visszaadja azt, ahogy a valóságban hangzik. Mindezekben túl minden eseménynek és épületnek sajátos hangja van. A templomtoronyból időnként harangszó hallatszik, a kovácsműhelyből a mester kalapálása; vagy a skót csapatot figyelve például hallani a dudák sírását, a barakkokból pedig mindig a nemzetre és a korra jellemző zene szűrődik ki. Minden eseményt valamilyen hanghatás követ, amiből egy rutinos játékos rögtön tudja, hogy mire kell odafigyelnie, anélkül, hogy a képernyő bal alsó szélén elolvassná a - sajnos elég rövid ideig felbukkanó, - figyelmeztető üzenetet. Röviden így tudnám összefoglalni az alapjátékot, és az eddig leírtak szinte egy az egyben érvényesek a kiegészítőre is, csak a fiúk beépítettek néhány újítást, és a már lejátszott kampányok helyett adtak most nekünk száz egyénileg játszható küldetést meg egy pályaszerkesztőt, míg elkészül a *Cossacks II*.

Kicsit más, kicsit jobb

Kezdjük talán az újdonságokkal, mindjárt az oktató küldetésekben. Az alapjátékban lépésről lépésre magyarázta a program - többnyire csak szövegesen, - hogy mit és hogyan kell csinálni, leírta minden egységnek a főbb tulajdonságait, bemutatta a képességeiket, elmagyarázta, melyik épület mi célt szolgál. A kiegészítőben nem csak részletebben magyaráz, hanem kis feladatokkal be is mutatja mindazt, amit meg akar tanítani. Ha azt csináltad, amit kért a program, akkor azt egy felbukkanó ablakban nyugtázza, majd adja a további instrukciókat. Ez a rész - legalábbis számomra, - sokkal gördülékenyebb és egyértelműbb lett. Amit

sajnos erősen hiányolok az új oktató módban, az a stratégia és a csapatok használatának bemutatása - ezt javaslom az első részben megtanulni. A játékban megtalálható épületek és egységek semmit nem változtak, az egyszemélyes küldetések száma viszont - mint azt említettem, - száza emelkedett. Egy ilyen küldetést kiválasztva beállítható a nehézségi fokozat, majd részletes magyarázat olvasható az éppen zajló eseményekről, melyekbe hamarosan belecsöppenünk. A „Random Map” menüpont alatt a lényegesen nem változtattak, viszont megjelent két új dolog. Az első, hogy a térkép méret akár a négyzeresére is növelhető - amire már kevés a minimális konfiguráció; legalább 256 MB RAM és erősebb processzor kell, - a második pedig az, hogy megjelent egy „Additional Options” nevű menüpont, ahol még tovább lehet az induló szituációt variálni. Például az indulási opciókhoz külön meghatározhatjuk, hogy legyen-e kezdeti hadsereg, az mekkora legyen; tornyaink legyenek, esetleg hatalmas paraszti sereg, netán ágyúk, vagy éppen XVIII. századi barakk. Ezek közül csupán egy választható. Beállítható továbbá, hogy legyen-e a játékban kémballon, hány perc legyen a békéldő, a XVIII. század elérhető legyen-e akár azonnal is, vagy sem; saját oldalra állíthatók e az ellenség ágyúi, a parasztoi, valamint az automatikus mentés hány percenként történjen. Kibővült a választható nemzetek száma is, mivel megjelentek a bajorok, a dánok, svájci és a magyarok. A multiplayer részt kibővítették a „VIZOR” rendszerrel, aminek a lényege, hogy egy szerverre kapcsolódva módunkban áll megfigyelőként részt venni az ütközetekben, ami tapasztalatszerzésre és tanulásra remek dolog, hiszen nem kis tudás kell vagy nyolcezer katonát mozgatni egy gigantikus méretű csataterén. A többjátékos módban a „Deathmatch” rész változatlan maradt, a történelmi ütközetek közül kiesett a 7 éves háború, kiegészült viszont két újabbal, a második Hugenotta háború és az Angol polgárháború 2-2 csatájával. Kijavították azt a hibát is, hogy egy csapatnak parancsot adva a kilikéles helyén eddig nem volt visszajelzés. Van azonban, ami továbbra sem változott. Itt is csak 256 színben pompázik minden, az automatikus mentés kizárólag a véletlenszerű pályákon állítható - a „Pause” felirat pedig továbbra is ott díszel az képernyő közepén, ha megállítjuk a játékot, hogy kiadjuk az egységeinknek a parancsokat, amire garantiálom, hogy szükség is van, mégpedig elég sűrűn :). A küldetések ugyanis: nehezek. Még könnyű fokozatban is képes a számítógép oly mér-

Mag a kozák szó orosz eredetű, és egy harcos törzs neve volt. A jelentése eredetileg az orosz nyelvben kőborítot, martalócot jelentett, de „a szabad ember” értelemben is használták. Az idők folyamán etnikai fogalomná nőtte ki magát, a szorosabb értelemben vett mai Ukrajna - régen a Zaporozsjel királyság - területén élő harcos népcsoportok viselték ezt a nevet.

A kozák név legkorábbi előfordulása a történelemben 948-ra tehető. Ekkor a Dnyeper deltája körül laktak és halászáttal, hajózáttal foglalkoztak. Szabad, független nép volt, és náluk a közösség minden tagja egyenlő jogokat élvezett; mind a földbírtok, mind a nyáj közös volt. Csak mikor először mentek háborúba, választottak maguknak vezetőket, akinek diktatóri hatalmat adtak. Ő volt Ataman Kocsevoj, körül később a parancsnokok kapták a nálunk is ismert „atamán” nevet. A kozákok gyakorlatilag évszázadokon keresztül harcoltak a lengyel királyi csapatok ellen, mígnem 1647-ben Chmielnickij több győzelmet aratott a lengyel csapatok fölött, és kikényszerített János Kázmér királytól egy szerződést, melyben a kozákok visszakapták jogalkot és szabadságukat. Mivel a lengyelek ezt a szerződést rövid időn belül megszegték, Chmielnickij 1653-ban az orosz cárhoz, Alexej Mihajlovicshoz fordult, és Moszkvában szövetséget kötött vele, miszerint Ukrajna, vagyis a kozák nép Oroszországhoz csatlakozott. Így vesztette el Ukrajna függetlenségét, és vált a Cári Birodalom részévé.

„A kozák vendégszerető, bátor és vállalkozó, kalandos szellemű nép. Vallásuk az ortodox, kik a cárban egyházi és világi uralkodójukat tisztelik, a cár helytartói az atamánok és a pópák. Az egykori martalócból hatalmas földművelő nép vált, amely már csak a katonai szervezésben emlékeztet a régi kozákságra. A kozák nép kitűnő lovas és egy részüket állandóan be van osztva az orosz sereg lovasságába. A falvak kötelesek évenként meghatározott számú legénységet kiállítani, kiket az állam fizet és lát el. De fegyverzüket és a lovakat maguknak kell beszerezniük. Fegyverzüket a lánzsza, a puska, és a saját szerű ólomgombos bőszerű, ami hasonlít ahhoz, amit a régi krónikák a hunok és az avarok fegyvereinek írtak le. A kozák csapatok tisztjei a saját népek főnemességéből kerülnek ki...”, szólnak a krónikák a kozák népről.

tékben megizzasztani, hogy időnként olyan érzésem volt, erősen csal a drágám.

Csak nehogy ráunjatok

Ha valakinek nem lenne elég a beépített 100 pálya, akkor neki találták ki a beépített pályaszerkesztőt. Ebben, mint ahogy az elvárható, az összes pálya átszerkeszthető, vagy akár teljesen újakat is készíthetünk. A pályaszerkesztő használatához mellékeltek egy alapos kézikönyvet; bár aki saját pálya generálására adja a fejét, annak nem hiszem, hogy szüksége lenne rá, mert annyira egyértelmű és egyszerű a kezelése. Egyre azonban vigyázni kell. A pályaszerkesztő ad egy alapösszeget, és a pályára előre elhelyezett épületek és egységek árát (fa, kő, arany) kapásból le is vonja belőle. Az elhelyezett egységek ráadásul a pálya építés, csinosítása alatt fogyasztják a kajakészletet. Az így módosított, illetve készített pálya akár azonnal ki is próbálható még a szerkesztőben, de természetesen a játékban is meghívható. Röviden ennyi az újdonság a kiegészítőben, és ezek után kíváncsi leszek, mi mindent tesznek még ehhez hozzá a következő részben, ami a Napóleoni háborúkról fog szólni. Több tízezer rajongó várja tárt karokkal, s velük együtt kíváncsian várom én is, hiszen ritka gyöngyszem az RTS-ek között az olyan, ami ilyen mértékben képes a szürkeállományt megmozgatni, és közben ilyen csodálatos látványban és hanghatásokban lehet részünk.

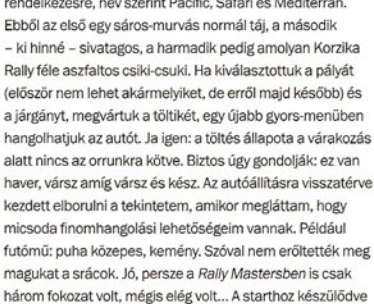
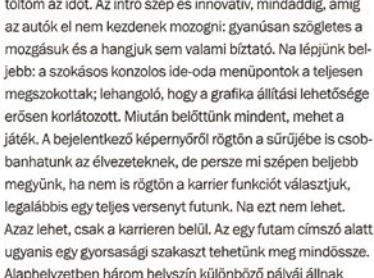
Cleml

értékelés:

8/10

RALLISPORT CHALLENGE

Fejlesztő: DICE
Kiadó: Microsoft Game Studios
Eredet: Svédország
Minimum: PIII 733, 128MB RAM, 32MB VRAM
Optimum: PIII 933, 256MB RAM, 64MB VRAM
Platform: Xbox, PC
Honlap: www.microsoft.com/games



Szerkesztőségünkben járt Borsai Gergely autósversenyző, aki 2002-ben sikeresen megszerezte az A8 kategória rally-bajnoki címét. Ha már itt volt, játszott egy bő órát a *Microsoft RallySport Challenge*-el, kipróbált jó pár járgányt a Beetle-től a Focuson keresztül az általa jól ismert Mitsubishi Evo 6-osig; csapattott murván, aszfalton és jögen is. Természetesen nagyon kíváncsiak voltunk a véleményére, hiszen nem sok autósversenyző tapasztalhatja meg milyen ugyanolyan autóval menni egy szezont a pályákon és próbálgatni azt egy játékban (Miórt ne tapasztalhatná? Jobb esélyekkel indul, mint aki nem autósversenyző... :) – Reiker). „A látvány, az autók kidolgozottsága nagyon szép, azt hiszem a legszebb, amit láttam.” A vezethetőségről már nem volt ilyen jó véleménnyel, bár a legelső jégversenyen is alaposan lehagyta az ellenfeleket. Láthatóan élvezte, hogy eddig nem próbált autókkal is száguldozni, továbbá azt, hogy nem kell vigyázni rájuk, hiszen nem sokat sérülnek: „egész jól bírják a strapát” – mondta mosolyogva. „A kormányzás furcsa, egy métert sem megy egyenesen az autót, az ellenkormányzás hatása eltűzött. Ha hosszú váltót állítunk be, az ötödik-hatodik túl hosszú, negyedik sebesség után nagyot ejt a fordulatszám, egy húzósebb kanyarban felváltáskor eltűnik a nyomaték.”

Az aszfaltpályák vonalvezetése, a felület tapadása elnyerte tetszését (valószínű közelíthet az igazhoz), de főleg a mediterrán pályák látványvilága és hangulata ragadta meg. Gergő szerette volna kipróbálni a játékokban található erősebb autót is, de rövid látogatása alatt erre már nem maradt idő. Talán majd jövő héten...



Egy olyan autós játékkal jelent meg a Microsoft, amelyben a különféle rally kategóriákat összegyűrva találja elénk. Van sima rally, rally-cross, jégverseny és hegyi verseny, ez utóbbiból a tőlünk távolabbi divatos murvás változat. Épp csak a név nem stimmel: i betűvel írták a rally-t.

A fejlesztő cég a DICE, azaz a Digital Illusions nem szokott arcade játékokkal lelembolni minket, elég csak a szűk körben kultikussá lett *Rally Masters*-re gondolni (Vagy a *flipperekre?* – Reiker). Akkor, amikor az a játék megjelent nem sok hiányzott az átütő sikerhez: néhány bug felszámolása és egy jó kiadó. Most itt az új felállás: az új DICE rally játékok a Microsoft forgalmazza, persze ez nagyban köthető ahhoz, hogy először Xbox-ra jelent meg a gáma. Megjelenéskor ki is próbáltam, de egy-két órányi játék arra sem volt elég, hogy rendszeren megszokjam a gamepad használatát. Most megjött a PC-s változat (3 CD!), nosza, nézzük mire is lett elég a svédek igyekezete.

Először is

Még mielőtt valaki lehurrogna: én billentyűzettel játszom amióta az eszemet tudom. Azt vallom, hogy egy jó játékot (de akár rosszat is) meg lehet írni úgy, hogy az billentyűzetről is élvezetesen játszható legyen. Példának ott van megannyi program a kezdetektől napjainkig, a *Screamer 2-től* a *CMR2-ig*. Tehát ezt az oldalát is le lehet tesztelni, sőt le is kell. Nem mintha nem tudnék kormányral játszani, a csuklómon lévő órát is egy kormányos szimulátor-össze-csapáson nyertem (az időmérő nem műanyag és nem digitális). Na ennyit az önfelvezésről.

A program

Jókora installal kezdődik - 3 CD, mint már említettem, telepokolja a vinylomat a zenével. Lelke rajta, úgyis lehal-kitom, még a végén valaki bejön a dolgozószobámba és a zenebonát hallva azt hiszi, valami arcade butasággal

Roll On: Borsi Gergő

töltöm az időt. Az intro szép és innovatív, mindaddig, amíg az autók el nem kezdenek mozogni: gyanúsan szögletes a mozgásuk és a hangjuk sem valami biztató. Na lépünk beljebb: a szokásos konzolos ide-oda menüpontok a teljesen megszokottak; lehangoló, hogy a grafika állítási lehetősége erősen korlátozott. Miután beültünk mindent, mehet a játék. A bejelentkező képernyőről rögtön a sűrűjébe is csobbanhatunk az évezeteknek, de persze mi szépen beljebb megyünk, ha nem is rögtön a karrier funkciót választjuk, legalábbis egy teljes versenyt futunk. Na ezt nem lehet. Azaz lehet, csak a karrieren belül. Az egy futam címszó alatt ugyanis egy gyorsasági szakaszt tehetünk meg mindössze. Alaphelyzetben három helyszíni különböző pályái állnak rendelkezésre, név szerint Pacific, Safari és Meditteran. Ebből az első egy sáros-murvás normál táj, a második – ki hinné – sivatagos, a harmadik pedig amolyan Korzika Rally féle aszfaltos csiki-csuki. Ha kiválasztottuk a pályát (először nem lehet akármelyiket, de erről majd később) és a járgányt, megvártuk a töltikét, egy újabb gyors-menüben hangolhatjuk az autót. Ja igen: a töltés állapota a várakozás alatt nincs az orunkra kötve. Biztos úgy gondolják: ez van haver, vársz amíg vársz és kész. Az autótállásra visszatérve kezdett elborulni a tekintetem, amikor meglettam, hogy kicsoda finomhangolási lehetőségeim vannak. Például futómű: puha közepes, kemény. Szóval nem erőltették meg magukat a srákok. Jó, persze a *Rally Masters*-ben is csak három fokozat volt, mégis elég volt... A starthoz készülődve



újabb meglepetés vár: társaságot kaptunk! Négyen futunk neki egyszerre a távnak, ami egy hagyományos gyorsasági szakaszon bizony szokatlan dolog. Nem maradt hátra más, mint elindulni.

A vezetés

Először is a hangok. Botránys, hogy nem bírja a progí a hangokkal lekövetni a motor felpörgését. Olyan össze-vissza sápirozik igyekzetében, mintha egy szintetizátoron különböző gombokat nyomogatnék: semmi összefüggés, nem folyamatosan vékonyul el a hangja a motornak. Ez főleg a start előtt feltűnő, menet közben elviselhető szintre kúszik vissza - nyenyergés, és közben némi zörgéssel.

Az irányítás rejt néhány furcsaságot. Az életből merített tapasztalataim azt mutatják, hogy egy erős négykerék-hajtású autó, főleg ha önzáró differenciálművekkel van ellátva (közneven sperdif), laza talajon néha igen nehezen akar befordulni a kanyarba. Ha az ember nem lengette be a járgányt a kanyar előtt, akkor komótosan követi a kormánymozdulatot és némi kormánybicálás és gázrugdosás hatására hajlandó kitenni a fenekét. Ez nagyjából így van ebben a programban is, csak épp esetenként alaposan eltűzve. Néhány pálya bizonyos kanyarjaiban - de ott mindig, - szinte egyenesen megy a járgány tovább. Lehet koppi fordítva a kormány, játszhatunk a gázzal, de még a fékkel is, nem hajlandó befordulni, egészen addig, amíg kábé húszra le nem lassultunk. Bosszankodtam miatta nagyon, de gondoltam, jó, hát én sem tudhatom ez a Subaru épp' hogy fordulna el a valóságban, ilyet ilyen talajon nem vezettem... A turpiság akkor derült ki, mikor nyertem egy Renault 5 Turbo bonuszautót. Na most, ez egy középmotoros, hátsókerék-hajtású törpördög, amely hogy-hogy nem, épp ugyanúgy toltja az elejét, mint a többi. Álljon meg a hegymenet, ennek a kocsinak elől se sperdif, de még kihajtás sincs! Ez az autó deklarálta

másképp viselkedik, azaz másképp kéne viselkednie, de itt egy kaptafa... A fizika tehát bugos, semmi kétség :-).

Az autók

Nagyjából minden itt van, ami szem-szájnak ingere. A hagyományos rally autókkal indul a paletta, van szívómotoros F2-es Citroen, turbós A8 kategóriájú Ford, aztán egy rakat WRC, egy kakuktkötőjással: a Subaru Impreza bizony csak szériamodell (azaz N-es). Ha megnyerünk egy pár versenyt a karrier-módban, egyre tovább bővül a választék, az autók nagy része pedig szerencsére már azelőtt megsajnálható, mielőtt hozzájutunk. Így mindig marad motiváció, hogy ehhez vagy ahhoz a verdához hozzájusunk. Néha persze az ölnkbe pottyán egy bonusz kocsi, így jártam a fent említett kicsi Renault-val is. Az alapban megkaptam autók után csoportokban érdemelhetjük ki a rally-cross, a hill-climb, a régi B csoportos és végül a legerősebb szörnyceteket például Nobuhiro „Monster” Tajima majd' ezer lóerős Suzuki versenyautóját, amellyel a Pikes Peak nevű hegyversenyen is indult.

Mivel az autók felépítésben, technológiában nagyon különböznek, azt gondolhatnánk, hogy a játékbeli vezetethez képest is alaposan eltérnek majd egymástól. Gondolhatnánk, de tévednénk. Azonkívül, hogy a háromszáz lóerős „alap” autókhoz képest a nyolc-kilencszáz pacis változatok csak a tempóban hoznak javulást, az irányíthatóság ugyanolyan az összes kocsinál. Persze a legerősebbekkel már csak nagyon óvatosan érdemes menni, leginkább egy rakéta terelgetéséhez hasonlít; vagy gázt adsz, vagy kanyarodsz. Itt mutatkozik meg egy újabb furcsasága és hiánya a programnak: amikor a navigátor mondja az itnert, csak a karrier erősségét és a pálya egyéb adatait mondja be, de arról hallgat, hogy milyen távolság van a kanyarig. Így viszont csak abból indulhatunk ki, hogy „ha most bementa, akkor... ööö... most fékezek”, tehát érzésre megy, ami a precíz autózást lehetetlenné teszi, hiszen az erősebb kocsiknál nyilván



máshol kell fékezni. Ha jó eredményt akarunk elérni, akkor alaposan be kell gyakorolni a pályát, mondhatni jobb, ha egy az egyben megtanuljuk. Az egészben csak az a legszomorúbb, hogy a rally lényege az lenne, hogy max. háromszor láttuk a pályát, aztán egy nagyon részletes itner alapján végigrohanunk rajta, tehát pont a sport értelmét sikerült elhagyni. Ez így már nem rally, inkább csak ralli, ahogy a címben is írják, ugyebár.

A látvány

Talán ez a legerősebb része a játéknak, talán túlságosan erős is. Madarak reppennek fel (mindig ugyanott és ugyanakkor) a dzsindzsásba kirepülve derékig erő gazban kereshetjük az elvesztett nyuszótjait, már csak az útra berohangoló nézők hiányoznak. Az út szélére kitett reklámtáblákat elsodorhatjuk, tehát még tájat rendezni is lehet. Cserébe olyan kemény gépigénye van a játéknak, hogy az már szerintem túlzás. Főleg, ha figyelembe vesszük a grafika beállítási lehetőségeit, vagyis inkább annak hiányát: a beállítási rendszer primitív, a finomhangolásnak még a gondolatától is távol jár. És akkor jönnek a hiányosságok: a törésmódel úgy ahogy van elavult, az ablak ugyan kitörrik, és a lámpák is lecsorfodnak egy-egy keményebb testi érintkezés után, de semmi „elhagyom a lökhárítót” vagy „hova lett a motorházatető”. Ennél még a Colin 2 is többet tudott (nem beszélve arról, hogy ott a naviga bementja hány méter van a következő kanyarig). Az autó sérülése kimerül abban, hogy itt-ott behorpad...

A navigátor kezében nemhogy nincsen itner, ami alapján mondja az utat, de láthatóan ő is legzsivesebben a kormányt markolná: a sofőr és a naviga test-modellje ugyanaz, épp csak a volán hiányzik az utóbbi előrenyújtott kezéből, így viszont a transzba esve a nagy semmit fogdossa.

Itt a végé

A DICE-től igazából egy jobb programot vártam, a Rally Masters óta nem sok fejlődést tapasztalhatunk. A látvány szép, de a játszhatóság néha erősen megkérdőjelezhető. Néhány dologban pedig a lemaradás több, mint kínos - a hangok, a törésmódel már nem csúcscsintű, az irányítás anomáliájáról nem is beszélve. A szép autópark a régi rally-ikonokkal szinte tökéletesen teljes, és a pályák is változatosak, de ez ma már kevés. Cukormázba csomagolva, ha nem is keserű ez a pirula, a szavatossága lejárt, semmi kétség: itt-ott dohos az íze a terméknek.

Putz Patrik

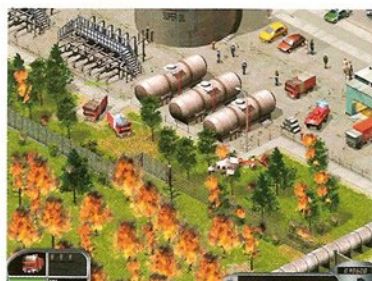
értékelés:

4/10

EMERGENCY 2

THE ULTIMATE FIGHT FOR LIFE

Fejlesztő: Sixteen Tons Entertainment
 Kiadó: Take-Two Interactive
 Eredet: Németország
 Minimum: PIII 600, 128MB RAM, 16MB VRAM
 Optimum: Nincs adat
 Platform: PC
 Honlap: www.emergency2.com



Ütem a kényelmes forgó fotelban, és néztem a vezérlőpultot a sok lámpát, meg LEDet, melyek most sötétben néztek vissza rám, mintha nem is működnének. A többiek épp most mentek ki, hogy igyanak egy kávét. Már megint egy unalmas este, gondoltam, és akkor belehasított a csendbe az egyik telefon csöngése. Az automatikus magnó azonnal elindult, és én szinte abban a pillanatban lecsaptam a vijjogó telefonra, nehogy egy pillanatot is késlekedjek. „Halló... halló... jöjjenek azonnal... kapitális baleset történt az autópályán... a sűrű ködben felborult egy tartálykocsi, és egy csomó autó egymásba rohant... mindenhol kőd, füst, és a sebesültek jajgatása...” hallatszott a telefonkagylóból, és a kihangosító hangszóróiból. Mint a méhkas, mikor egy idegen tárgy kerül belé, úgy éleltem meg szinte egy pillanat alatt az irányítószoba. A srácok már tudják a dolgukat. Mindenki nyúlt a megfelelő telefon után, és már adták is ki az utasításokat a megfelelő mentőegységeknek...

a diszpécser szolgálat, ahol monitorokon lehet figyelemmel kísérni az eseményeket, és egyetlen kattintással bármelyik csoportot, illetve helyszínt elérhetjük. Az első részben a kivonult egységeknek a képernyő széléin megjelenő szövegre kattintva adhattunk utasítást, most pedig a megfelelő járműre, vagy a személyzet valamelyik tagjára kattintva felbukkanó menüből választhatjuk ki, hogy mit csináljanak. A grafikai megjelenítés is teljesen megváltozott, hiszen minden felülnézeti 3D-ben látható, van napsütés, köd, eső, éjszakai sötétség, a személyzet, a járművek, a környezet sokkal aprólékosabban és részletesebben kidolgozott, sőt még zoomolható is a képernyő, ami nagyban hozzájárul a könnyebb kezeléshöz, sőt némelyik épületbe még be is lehet menni. A második részben 25 szituációt kell megoldani, amelyekben a valóságban is előfordul, vagy olyan szituációkon kell úrrá lenni, ami bár még nem történt meg, de bármikor bekövetkezhet („You're an accident waiting to happen, You're a piece of glass left there on the beach.”, U2: „Who's Gonna Ride Your Wild Horses” – Reiker). Van itt egyszerű autóbaleset, bankrablás, tömegszerecséltenség ködben az autópályán, felrobbant olajvezeték, égő olajfinomító, terroristatámadás az elnöki konvoj ellen, vonatszerecséltenség, súlyos környezetszennyezés egy atomerőműből, árvíz, gázrobbanás, lezuhant repülő, egyszerű a paletta megelhetősen széles. Mindezen helyzetek megoldásához kapunk több mint 20 különböző tűzoltó egységet, tíz különféle mentőegységet helikopterrel és mentőkutyás csapattal, több mint tíz különféle rendőri különítményt pszichológussal, páncélozott járművekkel, mesterlövészekkel. A speciális alakulatok a napjaikban létező összes különleges berendezést használhatják, úgyhogy a feladatok megoldásához részletekről csupán a gyorsaságot és a szervezőképességet kell hozzátenni - erősen és eszközben nem lesz hiány.

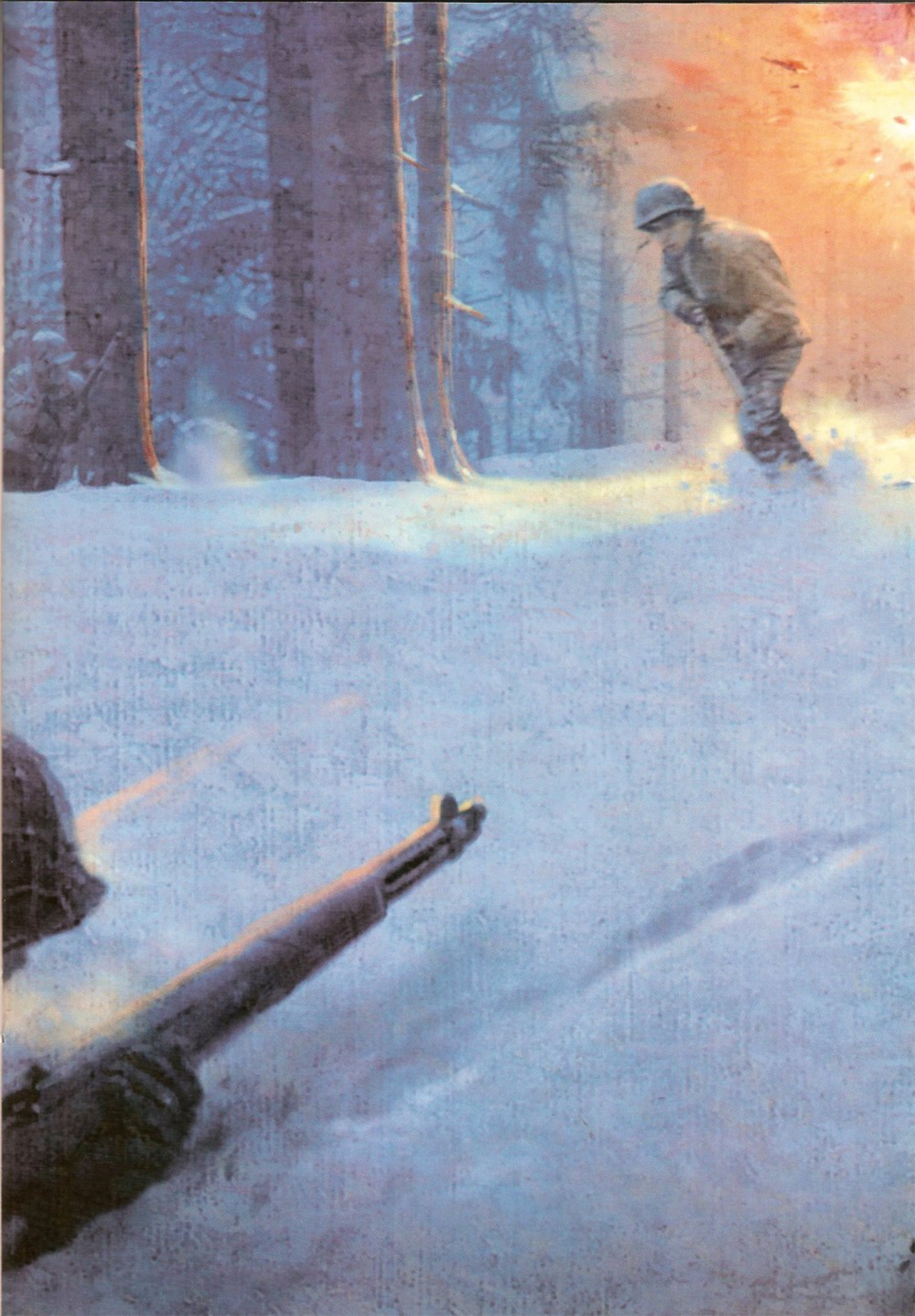
Bizony eltelt már négy év, mióta először találkoztunk, a „Vészhelyzet” első részével. Akkor, mintegy merőben újszerű ötletként jelent meg a játékpiacon, és bár volt némi visszhangja, átűtő sikert nem tudott magának elkönyvelni. Most az újabb verzióval nem titkolt szándéka a kiadónak, hogy az akkor elmaradt siker eljőjön végre. Az eltelt évek alatt sokat dolgoztak a programmal - kibővítették, hasonlították át, de hogy sikeres lesz-e, azt megjósolni nem tudom - bár van némi sejtésem, főleg miután néhányszor csaknem bonyomtam egyet a monitoromnak. Hogy mi az, ami más lett benne? Nos először is a legfontosabb részt, a vezérlő központot teljesen átszabták. Anno az első részben egy régi tűzoltóság épülethez hasonló hodályban hesszeltek a mentősök, a tűzoltók, a rendőrök, és az autóműtő vezetője. Mostanra - igaz, még építkezés folyik a területén, - egy komoly, több hektáros bekerített területet vett birtokba a csapat, és minden csoport külön modern épületet kapott. Az első részben tulajdonképpen nem is volt vezérlőszoba, csupán a monitor alján és a szélén volt egy-egy sáv, ami a csoportok irányítására szolgált, most pedig egy korszerű vezérlőszobába költözött

kell szabni - még a rendőrök sem lőnek vissza, hiába lőnek rájuk, - és az eligazítás alatt kapott információ, sőt még a tipp sem segít igazán abban, hogy elsőre megoldható legyen bármelyik szituáció. Ráadásul mindehhez még az is hozzájárul, hogy az átvezető animációk indeo formátumúak, ami jelen változatában olyan iszonyatos erőforrás igényes, hogy még a legkomolyabb gépeket is képes térdre kényszeríteni, és valami hiba is csúszott a sorok közé, mert 3-4 újból lejártság után teliszemetelik a memóriát, amitől a program iszonyúan elkezd szaggatni, úgyhogy a küldetések néhány elbukása után javaslom, inkább indítsátok újra a gépet. Egy másik fontos tanács! Mielőtt elkezdtek egy új feladatot, mentsetek egyet, mert közben nincs automatikus mentés, és egy programfagyás után - sajnos elég sűrűn előfordul, - lehet előlről kezdeni az egészet, az első feladattól. Végül is az ötlet most sem rossz, a megoldandó helyzetek érdekesek, a megjelenítés egész jó, az irányító központ már majdnem a helyén van, csakhogy a valósághoz mindennek semmi köze, hiszen egyszerre képtelenség vagy 15 embert, és 3-4 különböző feladatra szakosodott csapatot irányítani, márpedig itt arra lenne szükség, szinte minden küldetésben.

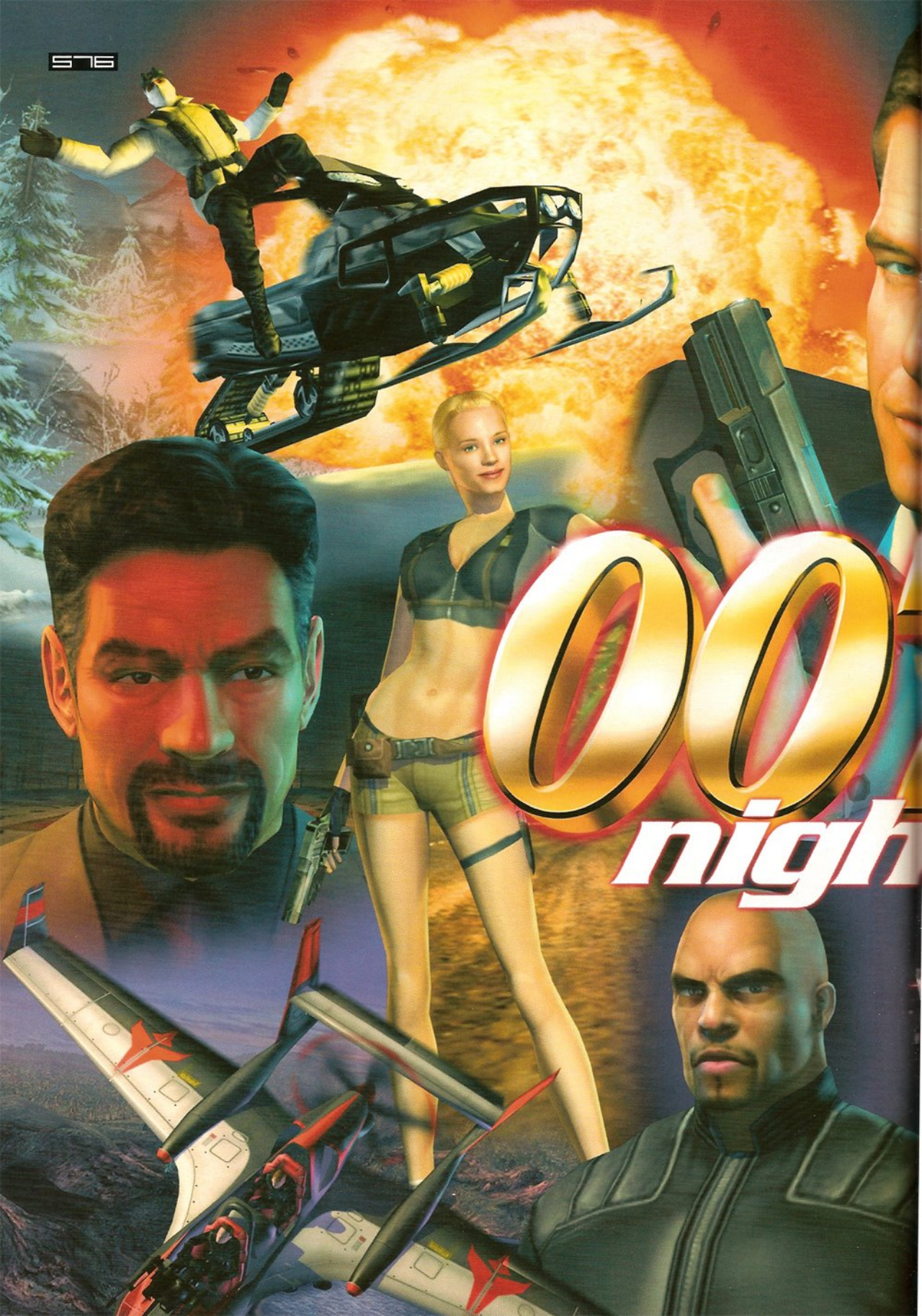
Cleml

értékelés:

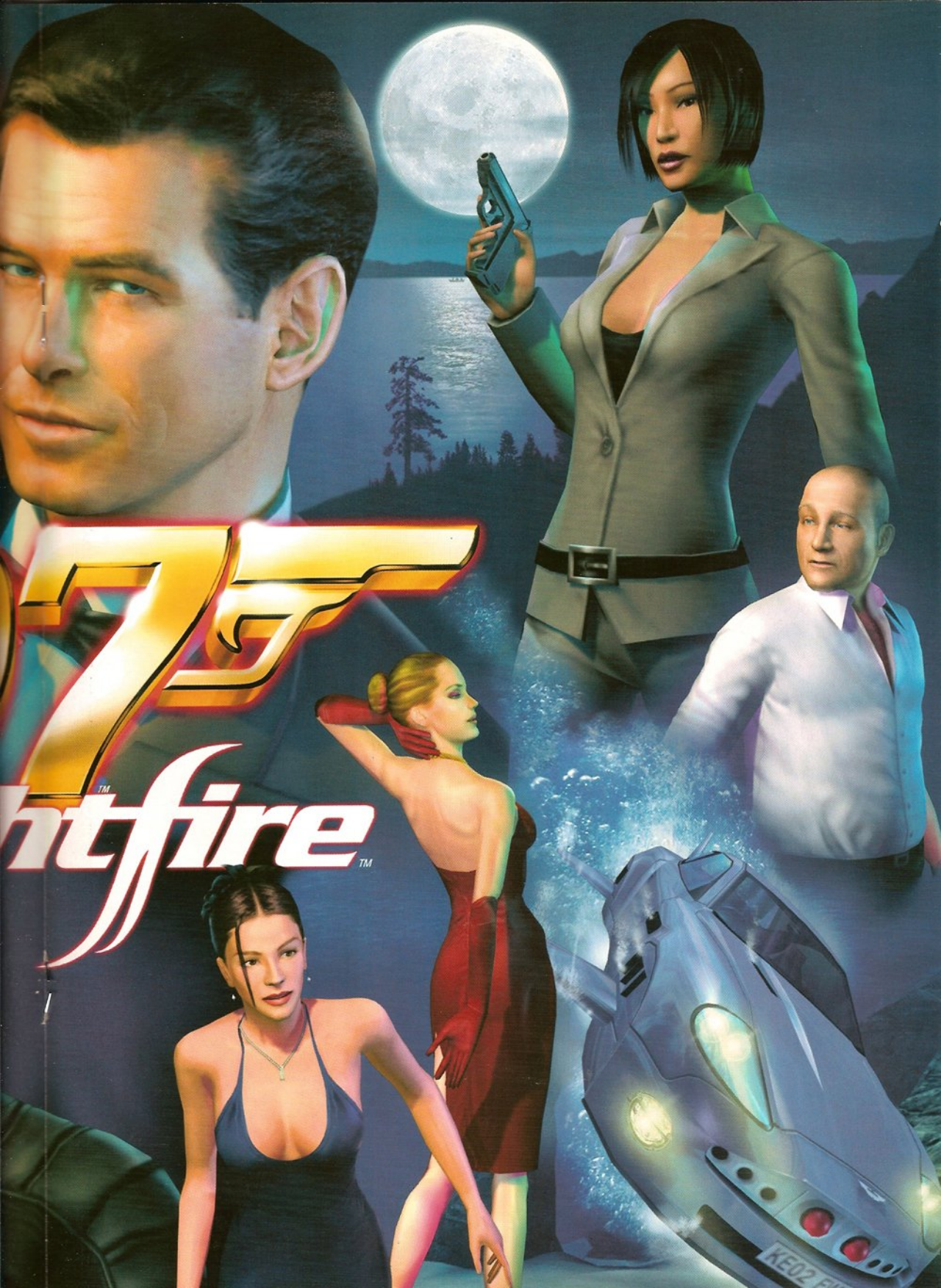
5/10



576

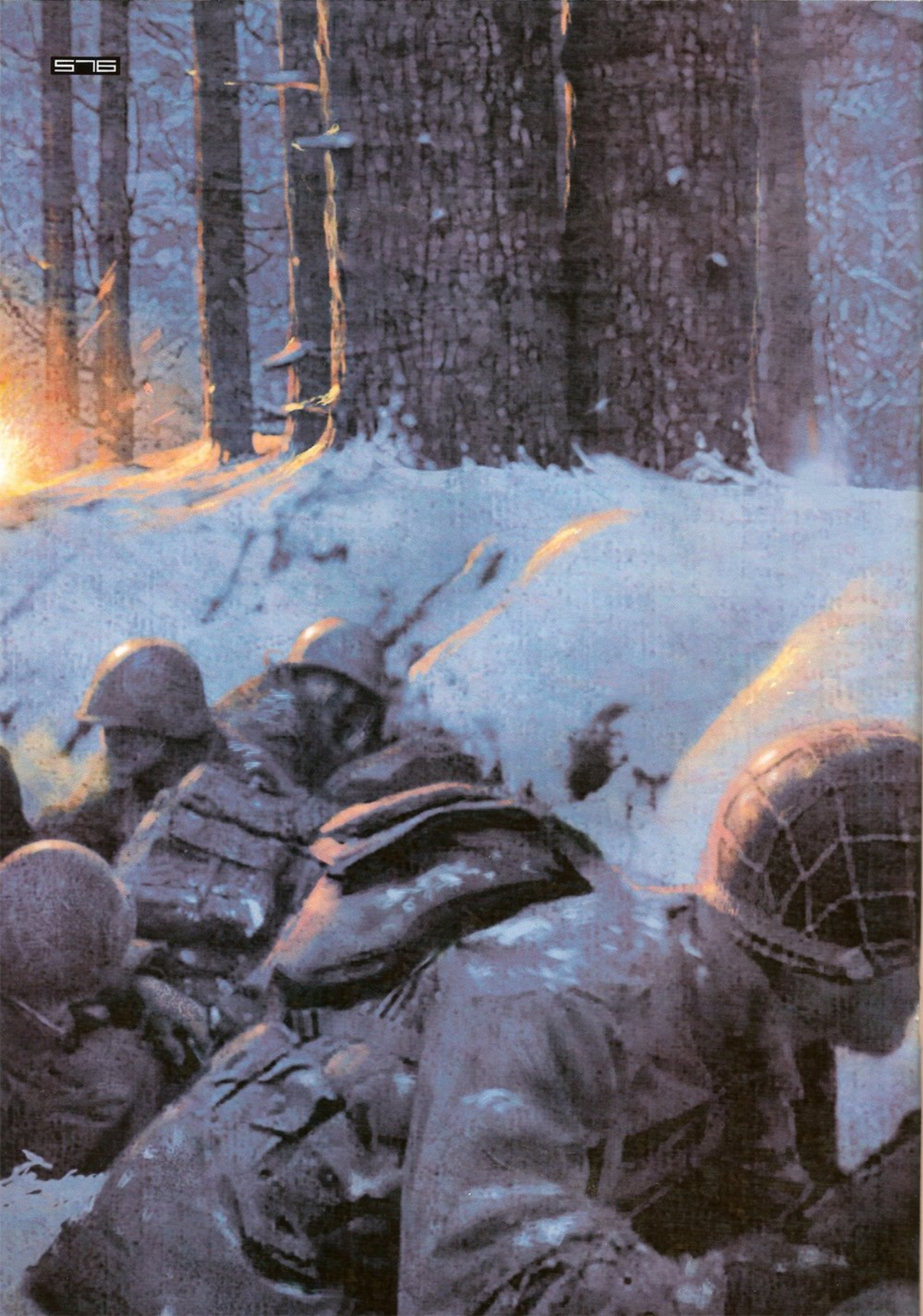


0000 *night*



7 Days in Hell

KE02 FIVE



● Fejlesztő: Mirage
 ● Kiadó: Cenega Publishing
 ● Eredet: Lengyelország
 ● Minimum: PII 433, 128MB RAM, 8MB VRAM
 ● Optimum: PII 433, 256MB RAM, 8MB VRAM
 ● Platform: PC
 ● Honlap: www.anotherwar.com

ANOTHER WAR



És hogy van a felesége?



Pre-renderelt dolgozószoba, pre-renderelt rendtelenséggel



Odabent paranormális tevékenységek zajlanak



Nah, kér még valakit?



Úgye, te áruháas ellenálló vagy, szívi?

Egy másik háború. Valami *Diablo*-szerű egérgyilkolás, szólt az intelm. A fejlesztő természetesen agyondicsérte gyermekét, enyhe szülői túlzással, ahogy az ilyenkor elvárható. A Mirage szerint ugyanis fantasztikus történetvezetésű, csodálatos grafikájú és játékméletű produktum ez, amely a második világ-háborúban játszódik, és minden eddigit felülmúl. Mert egyedül. Mert poénos. Mert taktikás és ügyességet igénylő, egyszerre. Na hiszen! Az intelm igazat szólt: bár a program szerepjátéknak lett kikiáltva, ez csupán egy hack & slash, nem több. És még annyi sem.

Mint említettem, a második világméretű összezördülés egyik füstös, francia kiskocsmáját kihasználva meséli el emlékeit a kém, aki megjárta az ellenséges vonalakat, de vesztére nyakon csípték, és kénytelen volt a börtönököt is megjárni pedig sokrétű, de egy volt: szabadulni erről az átok helyről (**Rákérdeztem, ez egy körmondat. Állítólág értelmes!** - Reiker). Egy teherkocsin érkezett a városka fogadójaiba, ahol titkos találkozója volt egy másik ügnyökkel, ám előbb megpróbálta felszedni a pincérkisasszonyt (mindhiába), és tárgyalta a tulajdonos Renével (halló?!), a sajtóhiányról, hogy ejnye, milyen jó pénzeket fizetnek pár kilócskákért. Na, ezután lépett oda ahhoz a bizonyos asztalhoz, amelynél az ellenállás prominens személye tartózkodott, valamiért rendkívül fokozott stresszhelyzetben. A beszélgetés közben befutottak a németek is, kivételesen nem egy esti borozás céljából. Emberünk a cellájában tért magához, ahol megkezdte a krumpli módszeres pucolását, mert mivel

enni azért csak kell valakit... A nemzetközi sajtóhelyzet fokozódik. Míután ugyanis beletanultam az irányításba, rengeteg sok saját találatom a kazamatákban, más szavakkal: kiderült, miért hiányoznak eme tejtermékek. De ne kalandozzok el, az irányításról volt szó, no meg persze arról, milyen nagy erőfeszítésébe kerül az átlagfelhasználónak beletanulnia, hogy a jobb gombbal interaktolhat, míg a ballal megfigyelhet. Továbbá, az sem teljesen mindegy, milyen állapotban teszi mindezt, nyugodtan, vagy éppen fegyverrel a kezében. És ehhez jön még az apróság, mint hogy futás érdekében jó lenne shift-et nyomni. A különböző cselekedetek sem egyszerűek, az alkotógárda vélhetően szömenést kapott ezek alkotásakor, mert teszem azt, egy krumpli-pucoláshoz nem kellett volna drámai hosszúságú monológokat írogatni. És mégis. Azt már meg sem említem, hogy a támadás sem egyértelmű módszer, a legközelebbi ellenfél megtámadását egy hathatós Enter-csapással érhetjük el. És mégsem, mert a rutin néha beragad, és emberünk elkezdi forgolódni, miközben a késes fritz méretre nyiszálja őt. Aprópó, vigyázzatok, mert a késes ellenfél sokkal veszélyesebb, mint a puskás / pisztolyos. Érdekes felfogás. Különösen akkor, ha az ember a játéktérből alig lát valamit, ergo: nem tudja távolról leszedni karabélyával, s mire újratölt, már túl közel van a célpont. És akkor meghaltam, meséli a kocsmás összesereglett népének. Csuda jó volt, mert csak az utolsó mentésemről kellett újraindulnom, stb...

Kifejezetten hanyag munkának tartom az *Another War*-t, már az első pár lépésnél ismétlődő tereptárgyakat látunk, a börtönpincék tele vannak boroshordókkal meg sajátos ládákkal, krumplicsákókkal. A kezelőfelület is ronda, valamint akkora helyet foglal el, hogy a játékter játszhatatlanul kicsire szűkül. A tárgylista, térkép és állapotunk információs táblái megfelelőek, használhatóak, ugyanakkor unalomig megszokottak. A grafika a már említett nemtörődöm pályafelépítésen túl sötét és kidolgozatlan, és hát egyszerűen nem szép, pixeles, hobbiprogramozók jobbat hoznak össze ennél. Még az átvezető animációkra sem tudok jót mondani, mert amellet, hogy unalmasak és túlonult egyszerűek, kifejezetten csúnyák is. A zenéről, hanghatásokról pedig jobb szót sem ejteni, pontosabban, már az első pillanatban kikapcsolni, annyira igénytelen. Mint a játék többi része. Tulajdonképpen lehetne ebből a témából sokkal többet is kihozni, ami most szemmel láthatóan nem sikerült. Számomra túl soknak tűnik a harc ahhoz, hogy szerepjátéknak tekintsem, és túl soknak a párbeszéd-tömeg, hogy pergő akciónak. A megvalósítás, nos az, komoly csorbákat szenvedett. És a büszke szülők már a hivatalos oldalon lelkendeznek, a gólya megindult újabb csemetéjükkel, a folytatással, amihez minden eddigi tapasztalatukat és tehetségüket felhasználják majd. Jaj.

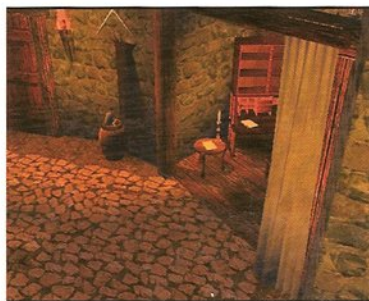
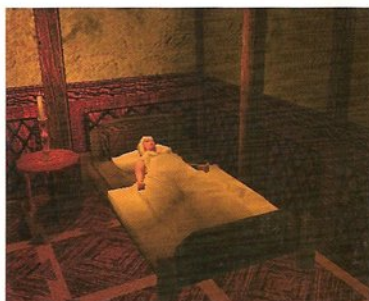
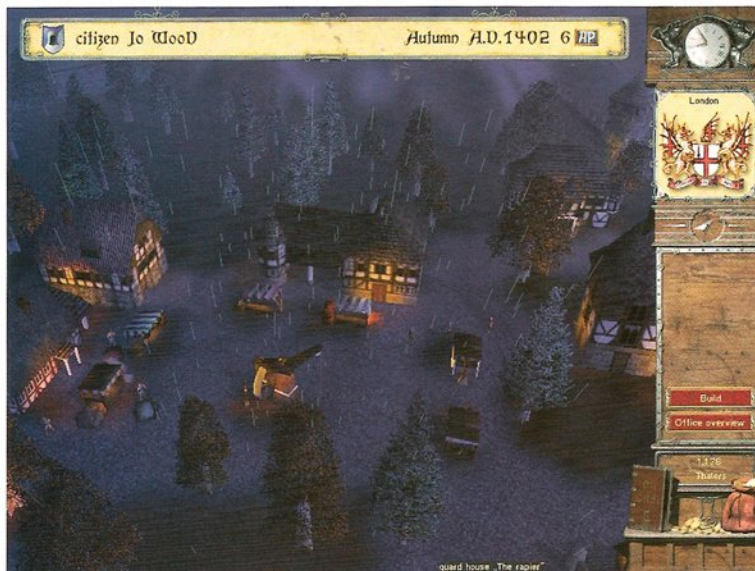
dracoo-[intolerant]

értékelés:

4/10

EUROPA 1400 THE GUILD

Fejlesztő: 4HEAD Studios ●
 Kiadó: JoWood Productions ●
 Eredet: Németország ●
 Minimum: PII 400, 64MB RAM, 16MB VRAM ●
 Optimum: nincs adat ●
 Platform: PC ●
 Honlap: www.the-guild.com ●



NOSZTALGIA

Európa, XX. század, a vasfüggöny le hull. Hősünk az osztrák határt cserkészi be, életében először módja nyílik Nyugatra (!) utazni. Megszámlálhatatlan kíváncsi ember, megszámlálhatatlan család valutakeret miatt magukkal cipelt nagymamával, megszámlálhatatlan autótetejére erősített hűtőláda a visszatérő sávban. Hősünk két ereklyével távozik Bécsből – egy tűzpiros QuickShot II Turbo botkormánnyal (aminek mikrokapcsolót iskolatársra két hét után már le is amortizálja egy Daley Thompson's Decathlon Days szesszió keretében), és egy magazinnal. ASM – Aktueller Software und Videospiele Markt. Megszámlálhatatlan az is, ahányszor végiglapozta. Minden oldal, minden játék az agyába vésődött. Közülük a Die Fugger, a Bomico 1988-as csodája. Gazdasági szimuláció a XVI. században - C64. Beszerezte. Imádtá. Sok víz folyott azóta azon a folyón, ami az akkori Nyugat és a mi személyes Keletünk fővárosát is átszeli. Germán felebarátaink imádták – és a mai napig imádják – a zsánert (lásd még Kaiser, Agricola, Hanse,...), a Bomico pedig – az egykori alapító Adi Bolko irányítása alatt, immáron Sunflowers címkével - folytatta a játékot. Die Fugger II – XVII. század, PC, 1996. Egy évre rá a Bomico-t felzabálta az Infogrames, a fuggerek birodalmát masszírozgató Lars Martensen és Toby Severin pedig nekiláttak megtervezni a folytatást. Négy év fejlesztés után a francia befolyást egyre nehezebben viselő srácok végül átmenekültek a játékkal a bécsi JoWood-hoz – a Die Gilde (ez az Europa 1400 eredeti címe) hazatért. A rá következők tavasszal ott meg is jelent - Felvilágosodás, Reformáció.

MEDVE

Európa, XV. század, a középkor közepe. Totális háború helyett totális harcoslás. A Guild lényege lényegében ugyanis ennyi: megszédni magunk jól. Az eszköztár azonban, ami ehhez rendelkezésünkre áll, megkülönbözteti, kiemeli a Céhét a hanyag XXI. század gazdasági / mánás-játékai közül. A Céh ugyanis: végtelenül változatos. Szüleinknek búcsút intve (akiknek foglalkozását a karaktergenerálás nemese folyamata szigorúan beszámítja az öröklött képességeink körüli kockavetésnél – tessék, szerepjáték elem), hamuba sülít pogácsánkat szorongatva indulunk neki a korabeli kontinens öt világvárosa valamelyikének – London, Párizs, Milánó, Madrid, Bécs; ezek hívatottak jelképezni tulajdonképpen a nehézségi fokozatokat (Bécs az utolsó pillanatban váltotta fel az eredetileg tervezett Berlint), - hogy ott szerencsénk kovácsai legyünk. A főhősalkotás folyamatát az egészen pontosan tucatnyi foglalkozás közül választás zárja (kovács, kőműves, prédikátor, kocsáros, tolvaj, ésatöbbi; sok jelentősége nincs – villámgyorsan átképezhetjük majd magunk a játék során – Ismét RPG beütés, „multiclassing”, ugye); ezek után még csemegézhetünk a játék előre definiált célkitűzései között (nem kötelező – olyan ez, mint a Civilization meghatározott végőljel: a többi náció annihilációja, a Centauri rendszer elérése elsőként, stb.). A prospektus tehát hasonló. A tényleges játék során a kezdő 12 mellett számos új és gyökeresen más foglalkozás válik majd elsajátíthatóvá (bankár, útonálló, nemzetközi kereskedő,...) és a gazdagodás még hízás mellett fogunk cselt szőni meg gáncsot vetni, na és persze csajozni, hogy mesés méreteket öltő vagyonunkat legyen kinek elharcolnia – pontosabban megörökölnie, hiszen a Guild tovább és tovább játszható, generációról generációra. Dinasztia-menedzser tehát. Nna, IKLIKKI! – mondaná Zoli, s kész vagyunk. Jöhet a fejes a játékba.



HASAS

A túrelmetlenség nem erény, s erről az *Europa 1400* gyors úton képes meggyőzni. A fátylat felhívve megrökönyödve tapasztalhatjuk, hogy a játék áttekinthetősége a kézikönyv mellőzésével vagy az oktató mód ignorálásával gyakorlatilag gordiuszi csomóként csapódik az arcunkba – kellőképp fel kell tehát készülnünk, mielőtt közeli kapcsolatot kezdeményeznénk. A szerkesztőség számára a magyar forgalmazó által kiutalt tesztpéldány sajnálatos módon nélkülözte a nyomtatott kézikönyvet (kaptunk ellenben bonusz CD-t is, mely bonusz CD a maga kis képernyővédőjével és tapétájával sikerrel pályázhat minden idők leghaszontalanabb bonusz CD-je címre :) és a tutoriálissal is meggyűlt a bajunk, de a megszerzett tudásanyagot applikálva rögtön világhósszá vált: a navigáció aránylag jói kitalált és az egérrel hiányérzet nélkül elvégezhető (A bal egérgombbal tudunk a menük / helyeségek mélyére hatolni, egy jobb klikk azonban minden körülmények között a városi nézetre dob vissza, tartózkodjunk bárhol.), annak ellenére, hogy a termékek előállításának és magának a kereskedelemnek alapvető mechanizmusán kívül a különféle foglalkozások megkívánta játékmenet abszolút módon különbözik. Mint az hamarosan kiderül, EZ a *Guild* igazi vonzereje.)

JÁTÉK

Illusztrálni kizárólag kitöltendő sablonszerűen lehet. Hely, foglalkozás: Párizs, prédikátor (easy, ajánlott). Otthon,

munkahely: megkapjuk a paplakot, meg a templomunkat. Termelés, szállítás beállítás: Papírgyártás, székérendítés a piac felé. Nyersanyag, munkaerő: két féle fa beszerzése a piacról, íródeák felvétele. Ha a papír elkészült, jöhet a kódexmásolás, verseskötetek sorozatgyártása. Értékesítés: cuccokat székérre, irány a piac. Ez gyakorlatilag egy kör (egy nap, a játékban egy év) magva – ezen kívül RENGETEG dolgot művelhetünk (és kell művelnünk). A kör anyagi és szociális helyzetünk elemzésével zárul, ill. kiosztásra kerül a játékban vitális szerepet játszó AP (akciópont) mennyiség is – ezek felhasználásával tudunk a kereskedelmi tevékenységünkön kívüli cselekvéseket végezni – továbbtanulni, rágalmozást / gúnyíratot letépni a piactéren, papunk esetében misézni. AP adagunkat a foglalkozás 6. szintre való fejlesztésével, építkezéssel és burzsuj tárgyak beszerzésével növelhetjük („Respect is everything”). Nem meglepő – központi szerepet kapott a karrier és a házasság is. A városháza testületébe bejutni könnyű – a számlátrét megmászni már annál nehezebb. Sznobizmus, intrikák, összeesküvések – akárcsak napjainkban. A célcó arra mindenképp jó, hogy ezáltal nagyobb és nagyobb beleszólásunk lesz a törvényhozásba, nagyobb befolyásunk a város életére. A céh fejként még az árakat is mi diktáljuk. Papként játszva valamelyik idióta szinte azonnal kinyomott egy „A könyv az örök találmánya” rendeletet, megtorpedózkodó a családi bizniszt – kellő inspiráció arra, hogy felgyűtsük a vityillójját. Bár békésen, gyóntatásból, misékből is el lehet vegetálni, a játék fájoan

valóságghú – az erőszak, a cselszövés kifizető: :((Tes-sék csak: lehet a soron következő prédikációnk témája az alánk vágó képviselő paktuma a sátánál.

BOSSZANTÓ

Is. A nyolc játékosra kihegyezett multi LAN-on frenetikus móka – internethez azonban minimum DSL kapcsolat kéne. Kezde onnan, hogy számos helyen bent rekedt az eredeti német szöveg, át azon, hogy az általunk tesztelt, v1.00 verziószámú programnak még az oktató módját sem lehetett befejezni (a gyűri használatának prezentálásánál a játék logikai bukfcenctet) egészen az illúziót gyengéden romboló apró logikai hibáig (folyón híd, ürge pedig boldogon áttolja MELLETTE a kocsi, utat le rövidítendő) a Céh igenis tud bosszantani. Aztán persze kárpótol. A recenziens legnagyobb szívfájdalma a válság – amikor a programot a magyar sajtónak először bemutatott Georg T. Klotzberg (nemzetközi marketing manager, JoWood) felé meg lett löve a kérdés, a válasz tagadó volt: nincs válság, hiszen akkoriban nem lehetett válni. Wrong. Lehetett. Igaz, ez a luxus a felsőbb rétegek kiváltsága volt, s jobbára kizárólag a férfi kezdeményezhette. Ezt a program (állítólóg, nekünk nem sikerült) akkurátusan modellezi – válni egy bizonyos („Baron?”, „Nobleman?”) titulus elérése után lehet (Lehet?!). A kutatásaink a témában egybírán nem hoztak definitív választ a nagy kérdésre – a válság antiintézménye erősen függött vallási hovatartozástól, helytől, évszámától. Találunk bizonyítékokat nő által beruggott válsárról, s a virginiai egyetem elektronikus könyvtárában feljegyzést arról, hogy válni a nobsles is csak egyetlen esetben válhatott, s ez a sterilitás. Hogy apa impotens volt e, arra remek nyilvános megmértetés szolgált, melyet a nagyközönség – akárcsak a kivégzéseket -fokozott figyelemmel kísért... míg 1670-ben be nem tiltották, „túláságosan botránys” címszó alatt. Szóval nem sikerült válnunk, pedig az rendkívül izgalmas lehetőségeket vetne fel a játékban belül. Ami az örökösét egyébiránt illeti – a huzamosabb távon így is szinte áttekinthetelenné váló birodalmunk mellett egy másik dinasztia kommandóirása már a legelhatottabb játékosok túrelmét is megtöri, így - koncepcióis elgondolásból - csupán egyetlen sarjunk életének irányítását vehetjük át. A művelet azonban két évszázadon át végezhető, majd jöhet egy gyökeresen más dinasztia - kifulladásig.

Reiker

értékelés:

8/10

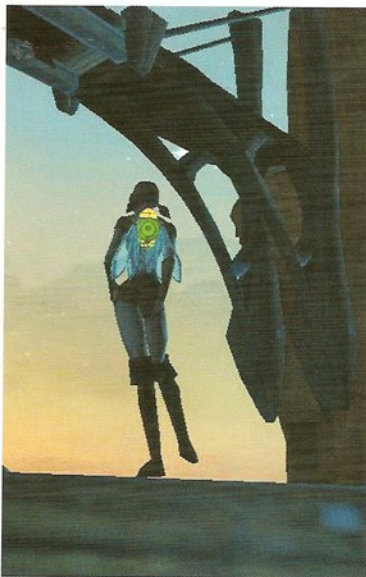
PROJECT NOMADS

Kataklihma, első hozadék: a világmateria jelentős része pusztító égi tűzben képi elégés tárgyát. A Nomádok anyabolygója önkéntes alapon csatlakozik a büntetett világok soraihoz, majd az égésfolyamatok következtében ezer s ezer apró darabra hullik. Kataklihma, második hozadék: a *Project Nomads* fejlesztői kedvező hatásokat is látnak egy világkatasztrófában, sőt ezek bemutatása révén igyekeznek elbűvölni a kor játékosát mind konzol, mind PC platformon. Nos, a Nomádok anyabolygójának három túlélője a kezdeti egykedvűség jegyében úszik tova azokon az egyenként focipálya méretű szigetecskéken, melyek – nyilván valamely felsőbb érdekek pillanatnyi passziójának következtében – dacolni mertek s tudtak az apokalipszissel. Neveik: Szépséges Susie, Okos János, illetve Erős Pista aka Góliát. Idővel bekattan nekik a felismerés: képesek lehetnek újraalkotni egyfajta Nomádhoz méltó egzisztenciát, pusztán hinnük kell benne, hogy a Nomád Istenek Relikviáinak esélyük volt átvészélni a Világpukkot, így most az úr végtelenségében úszva várnak rá, hogy valamely aprócska földdarab vonzaskörzetébe, majd annak felszínére keveredhessenek. Spoiler: a Relikviák valóban átvészelték a csapásokat, hogy pontosak legyünk, minden játékos karakter által felvehető extraként szignózzák jelentőségüket. Felvetődik a kérdés: hogyan s miként lesz ebből játék?

Mozgatórugók

A *Project Nomads* azon újszerű (?) nyomvonalon haladva kíván domborítani, mely szerint jellegükben, lényegükben teljesen eltérő játéktípusokat elegyít, illetve kovácsol hálisan fogyasztható egészszé – így a *Project Nomads* képében akcióorientált RTSRPG-t kéne köszönthetnünk. Miért a kérdőjel, miért az újszerűség merő tényét kölcsönöz a szkepszis? Emlékezték a *Glantsre*? *Giants* – *Citizen Kabuto*. No és az *MDK-re*? A Shiny Entertainment ezen, alapvető jelentőségű letéteményi mezeitlen formájukban szolgálnak a *Project Nomads* mozgatórugóit (A *Giants* nem Shiny. A *Giants Planet Moon Studios*. Igaz, jobbára ex-Shiny. De nem Shiny. – Reiker). Mindezzel még nem lenne semmi probléma, jó helyről lopni és kölcsönözni egyaránt szabad. A kérdés az lehet, mit s hogyan tudnak mutatni egy új játék létrehozói tucatnyi kölcsönvett idea hasznosításával. A *Project Nomads* legalapvetőbb ténye a sziget – ezáltal nem *Glants*-féle,

Ez MIND az enyéém! EZ MIND AZ ENYÉÉÉÉ!!!



– Mester, mi a szürrealizmus?

– A szürrealizmus? Én vagyok.

ám valóban izgalmas felfogásban. Ezen szigetek lennének a Nomád Anyabolygóból visszamaradt kis materia mementők, melyek fejleszhetőségük s jellemzőik révén a játérendszer legizgalmasabb toldalékait jelentik. Mit is tud egy sziget? Ami a legjobb, hogy a becsületes sziget kormányozható is. Ehhez szükségünk lesz egy Relikviára, majd már újtára is indíthatjuk galaktikus földrésznünket. Kisebb öröm – mármint az örömben, – hogy szigeteink lehetséges útirányai előre meghatározottak, így haladni csak bizonyos waypointok előzőleg történő felderítését illetve érintését követően lesz lehetőségünk, s akkor is csak azok nyomán. Főszigetünk fontosabb jellemzője ezen túl a már említett fejleszhetőség: a Relikviák rendszerint területünkön felhúzható létesítményeket rejtenek, így pl. egy Turret Relikvia megjelését s telepítését követően hatékony módon védhetjük be szigetünk



légerét. Hogy mindegyik mi lehet a garancia? Leginkább az, hogy magunknak kell irányítanunk a légvédelmet. Így ni: "Piou! Piou! Piou! Dicsőünn! Piou! Dicsőünn!" Valamiféle Breached élményanyagra tessék számítani. Szigetünk lelik a világítótorony jelenti – ha annak részeseink, buktuk a szigetet. A móka magas fokát így a kisebb-nagyobb szigetek között szállingózó Hősök közvetlen, avagy egység számon alapuló csatározásai hivatottak garantálni. Egy-egy "térkép" ezáltal valóban gigászi méretekkel bír, ez a *Giants* óta már nem szokatlan megoldás. Az alapötlet nyomán azonban – mely szerint kisebb-nagyobb szigetcsoportok között kap helyet a játékmenet, – szinte már izléstelen méretű távolságokat iktattak be potenciális játéktér és – ezáltal idézőjelben, figy: "potenciális játéktér" közé. Nagyobb kavarodások tükrében – egyszerre nyolc játékos nyomulhat a világ méretű hálón – nem kétséges, hogy e hatalmas üres terek hadi utakkal, frontvonallakkal, menekülési útvonalakkal válnak egyenértékűvé. Figyelembe véve azonban a játéktér irdatlan méreteit, az anyag kezdeti, nyugis alaphangoltságát – elvégre a kezdetekkor mindenki fejlesztési igyekszik – elmondhatjuk, hogy korai Relikviagyűjtés, fejlesztés címén fokozott esélyünk lesz az elalváásra. A multiplayer térképek általam vizsgált tagjai ráadásul teljesen mentesek az AI vezérelt teremtményektől, kik pedig rendszerint jöfő Relikviákat, egyéb extrákat őrizgetnek a kampányküldetésekben. Remek dolog, hogy épületeink gyakorlati működtetése közvetlen jelenlétünket is megköveteli, – a gép forog, ha az alkotó is – ez a megoldás afféle Donald Kacs vs Drabál, avagy ha úgy tetszik, Timur féle "bunkermeccsek" lebonyolítási teszi lehetővé a résztvevő felek között. A modell nem jelent egyet sem rugalmatlansággal, sem ésszerűtlenséggel. Így pl. három telepített ágyú esetén elég csupán az egyikbe beülnünk, bármikor átválthatunk valamely másikra via RAK. Na jó: Remote Access Kézvezérlés. Na jó: TAB billentyű. Ha valamely épületünket leamortizálják, avagy ha mi teszünk így valamely konkurens érdekek konku-



rens létesítményével, az építményt életre hívó Relikvia a talajon marad, méghozzá újra használható formában. Magyarán: nyomás után! Amíg egy épület bírja a rohamokat, addig gyakorlati funkcionalitása is teljesen oké – ám mikor összeroskad, fújhatjuk áldásos hatásait. Hősünk javítás készsége így esszenciális hozzáadék, egyetlen felelősségünk, hogy legyen elég energia – felvehető kék bogycok jelzik – a munkálatokhoz. Kiegészítés: RPG elemek címén a három Nomád különleges varázslatait, építményeit érthetjük, s értjük is. Aproppó, Hősök. Hősünk szerencsés módon ismerik a Jetpack nevű találmányt – talán mert volt a *Giantsben* is? Ennek működtetése

üzemanyagot követel meg, míg szigetek között az egyetlen lehetséges közlekedési forrást jelenti nomádunk számára. Használata előtti étkezés: nem javasolt.

Jó itt neked?

A *Project Nomads* alkotói megtették mindent, hogy a létező legkisebb munkabefektetés mellett hívják életre a létező "lexurreálisabb" játékvilágot. Tessék mondani, hány szürrealista is kell egy játék megírásához? Kettő, fiam: az egyik megírja, a másik színes karikákat dobál a fürdőkádba. A távolság szigetvég, a galaxis illa textúra, a motor kártyavár. Ennek örülni kéne? A grafika minősége

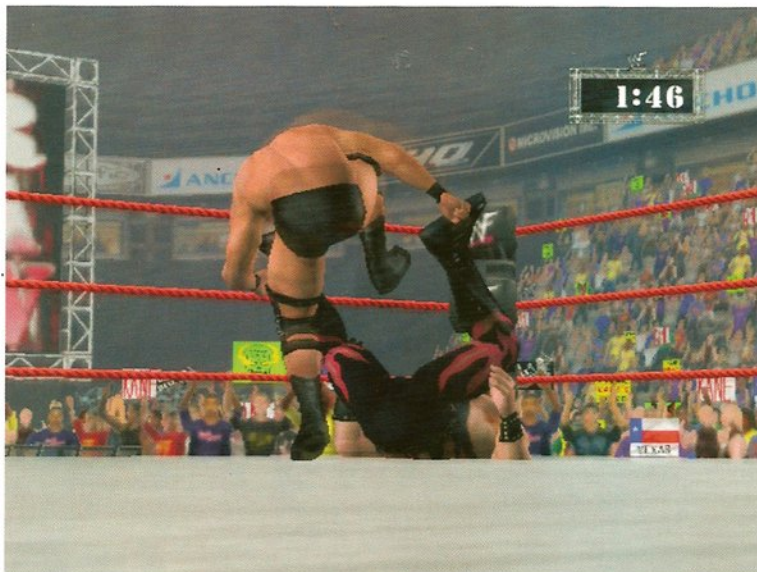
hiába is marad egyértelműen alul az inspirációs darabokban tapasztaltakhoz képest, esélye sincs az ezen, ezredforduló előtt keltezett szürrealis játékokban megélhető stabilitás, "egybenlévőség" felmutatására. Mindez már karaktereink s a talaj kapcsolatában észlelhető: nomádunk szöcske módjára szökell a poligonvidéken, alakjának köze a játékvilághoz annyi van, mint súlya: 0. Érzésem szerint az überinnovatív alapkonceptió is vissza-csap, méghozzá mind élmény, – erről már beszélünk, – mind pedig grafika szempontjából. Azért ne tessék hinni, hogy 2003 küszöbén különösebben üdítő látvány lenne egy semmiben úszó, darabos szigetvilág-rengeteg. Tudván ugyanakkor, hogy a *Giants* alapvetően jól súlyozott, kínálat mezéjén hasonló bőséggel rendelkező repertoárjának, sőt bivalyerős grafikus motorjának dacára sem volt képes az általa kítűzött célok egyértelmű akkumulálására, a *Project Nomads*-ot ingatag, enyhén ám kellemetlenül erőltetett mivolta végett alighanem a portás is kiröhögi majd, mikor az Emlékezetesebb Játékok Panteonjának Roppant Kapuin lesz orcája kopogtatót markolászni. Az alkotókra – saját bevallásuk szerint, – komoly hatást gyakorolt Jules Verne munkássága, a szürrealizmus mint szürrealizmus, meg aztán el is kéik adni ezt a programot, blabla... Az összhatás ettől még kiforratlan, szinte már összecsapott képet ad. A játék mindezen felül sincs híján egy-egy időnként észrevétlenül ránrákn törő, hihetőbb pillanatnak, ám az élmény másodpercekig tart csupán. Aztán nem tudod oda lerakni a Relikviát ahova szeretnéd, mert a játék csak harmadszor érti meg. Vagy karaktered lába akad a földre, s öt másodpercig nem is szabadíthatod. Erőtlen, ám kedves replika – talán egy folytatás, talán egy monsztre patch megmentheti még, így számomra még az marad, ami: életem eddigi legjobb rossz játéka.



Gyalog Zoltán

értékelés: **5/10**

WWE RAW

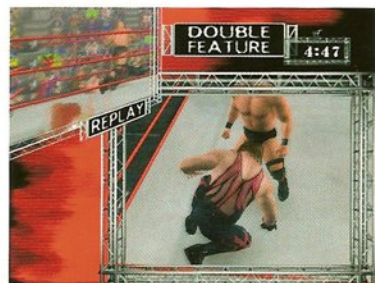


Nézte valaki régen a hétvégi Cartoon Network adás után kezdődő WWF-hiriget? Emlékszem, mikor szülőatyámmal és bratýómmal már jó öt perccel az adást megelőzően a doboz előtt tobzodtunk, csak hogy egy hét után ismétetlen tanulni lehessünk a már-már művészi hiteltelenséggel előadott állásoknak, na meg az öltözöben előre megtárgyalt győzelmeinknek. No igen, ez kérem korántsem sport, hanem vérbeli közönségszórakoztató show – akárcsak a roncsderby ;)...

A THQ gondos kezeiből kicsusszant, japán fejlesztésű WWE Raw viszonylag részletesen próbálja visszaadni a TV-ben sugárzott bunyó hangulatát. Az operátor bácsik szkeptikusan tekintenek az eseményekre; nem egyszer láthatunk egy-egy látványosabb dobást extrém nézetekből; a zoom-ok, kameraváltások is mindig egy élő perpatvar minőségét adják vissza, ráadásul a visszajátszás is elég tetszetősen van megoldva. Ez abszolút hozza a régi műsor feeling-jét – ha például egy igen goromba lábtekerést, fejpuhítást, satóbit hajtottunk végre, a képernyőre egy kis ablakban bevillan a kilassított replay, miközben a jobb alsó sarokba toloncolt real time monitoron tovább gyúrhatjuk a szemközti sarok versenyzőjét. A grafikai jelenségek szintűgy minőségi munkáról tanúskodnak; nem nehéz felismerni a híresebb fizimiskákat, a motion blur-rel ötvözött mozgások

Ezt még nézni is fájó... ↑
Batárok közt →
„Hoi lehet a kontaktlencsém?” ↗

pedig többnyire a realitás határmezsgyéjének „Innesső” téréfelére húzódnak. A csinos külső burkon esetleg a néha előpofátlankodó átfeidési hibák és a 2D-be préseált publikum ejtethet némi csorbát. Utóbbi kicsit illúzióromboló, ám becsületére legyen mondva, hogy a kilapított audienca is izeg-mozog; csápolnak, netán az izomkolosszusokat istenítő / fikázó plakátokat lengetnek a levegőben. Sajnos a „régi” pankratorokból nem sok ismerős arcot találtam, de akinek a Chris Jericho, Chris Benoit, Rock, Undertaker, vagy Stone Cold nevek sugallnak valamit – nos őket megnyugtathatom, a fentebbi „heavy guy”-ok még mindig a népes mezőny listáját tarkítják. És ha már „heavy”, akkor jöjjön a metal, vagyis a zene. A számok jó részét bizony a dologhoz klappoló heavy metal stílusban égették CD-re, de még thrash / doom metal-os, robusztus gitármuzsikával is kényeztethetjük a hallójáratainkat, már amennyiben nem idegenkedünk a fémzenétől :). A muzikális összképet rap-es ritmusok is pezsdítik – hogy ez pozitívum, avagy sem, azt ki-ki döntse el maga. Még nem is szóltam az egészen pontosan másfél tucatnyi (talán sok is) játékmódról. Címmerkőzéstől kezdve a nő(i)l hajbakapásra specializáló-



dott birkon át (Japánban is rendeznek kifejezetten női, élő hepajokat, a michiku-t – óriási tömegeket vonz) 2-2, vagy még több ellenfél egymásnak ugrásáig mindenből kivehetjük a részünket – akár vadonatúj birközöt is kreálhatunk, részletes kalibrálási lehetőségek közepette. „Sportolánk” ellenfeleikre irányuló negatív tevékenysége nincs sok restrikcióhoz kötve; ha úgy tartja kedvük, akár székekkel, vagy egyéb hasznos „melede weapon”-nel is igyekezhetnek minél jobban összeköcolni batár ellenfelek mökkásokon edződött fogképletét. A „masszörök” mindegyike a saját, jól bevált veredekési normáinak megfelelően osztja az ést - meg persze az intenzívostály-gyanús gymroszokat. A konferansz alatt is az eredeti arcok megnyilvánulásait láthatjuk viszont, mindenki az általa választott zeneműre vonul be, önön szokásainak megfelelően; Undertaker például motoron gurul a „testápolószalonba” (miközben bómól a Limp Bizkit *Rollin'* című slágere – arcomon körvonalazódik a gúnyos vigyor...); Az elején viszonylagos részletességet említettem, nézzük meg közelebbről az erőleves feketébbik oldalát is. Igazán súlyos hibába ugyan nem botlottam, ám az irányítást egy ideig szoknom kellett (kicsit „konzolos” a billentyűzethez mérten), a menürendszer igénytelen, összecsapott munka eredménye, a kommentátor pedig igen elvéve ránkagya az állkapcsát. Az említett grafikai nemtoródóségekkel együtt kábé ennyi.

Mindent összevetve a Raw kisebb hiányosságai ellenére jó mókának bizonyult; aki csak egy kicsit is szereti a virtuális csihi-puhit, az jól el fog vele marhulni. Ezekben a veredős játékokban szegényeskedő, inséges időkben nem árt egy ilyen is beszerezni a gyűjteménybe, mostanában ügyesem lesz hasonszörű próbálkozás – mellesleg egész jól sikerült darabot vehetünk input perifériákon tornázott munkunkba.

Furulyás Ádám

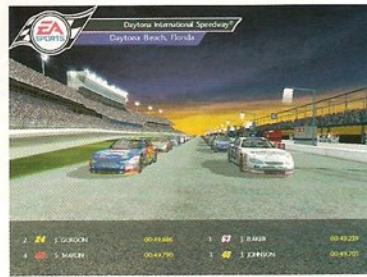
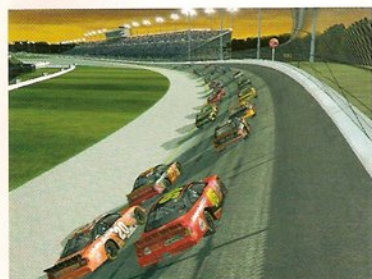
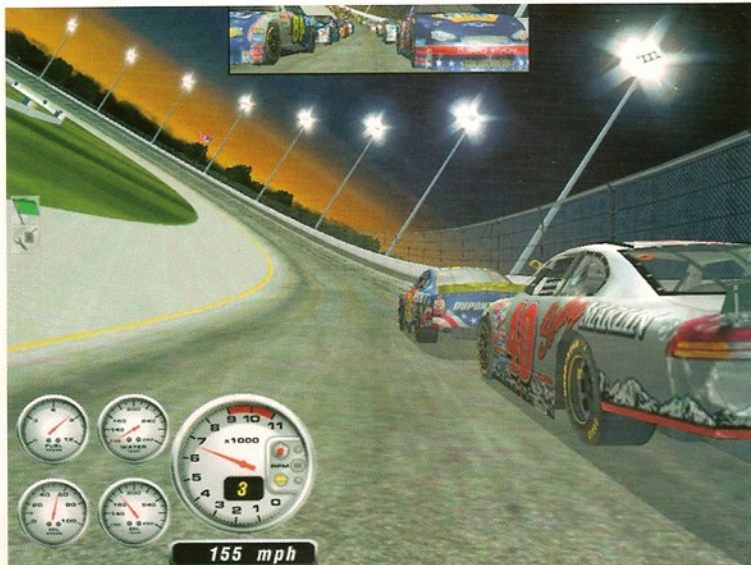
értékelés:

6/10



- Fejlesztő: Image Space Incorporated
- Kiadó: Electronic Arts
- Eredet: Egyesült Államok
- Minimum: PIII 500, 128MB RAM, 32MB VRAM
- Optimum: PIII 900, 256MB RAM, 32MB VRAM
- Platform: PS, PlayStation 2, Xbox, GC, PC
- Honlap: www.easports.com

NASCAR THUNDER 2003



Ha egy játék többirányú fejlesztés eredményeképpen jön létre, szinte biztosak lehetünk benne, hogy a PC változat meg sem közelíti a többi játékeszközre adaptált rokonainak színvonalát. Az óriás cégek – a „konzolciúmok” – által gerjesztett multiplatform-szél pedig elsősorban lassan a tradicionális PC fejlesztés kiemelkedő egységiségeit. A szakemberek lassan elhagyják a bizonytalan jövő elé néző vállalkozásokat – az olyanokat, mint a Papyrus vagy akár a Monster Games, hogy a NASCAR világot említsem, - és beállnak egy több lábbon álló céghez, amelynek bevétele nem függ a PC piaci részesedésétől.

Az ünnepeket megelőző játékdömping egy igen szerencsétlen alkotását szeretném bemutatni röviden. A NASCAR Thunder 2003 a konzolos NT első PC-s bemutatkozása. S, mint az ki

fog derülni az írásból, teljesen értelmetlen, dehonesztáló és legfőképpen elkeserítő szemfényvesztésről van csupán szó. Lélegzetelállító intro helyett a NASCAR múltjának és jelenének kiemelkedő alakjai tudatják velünk mosolyogva, hogy „jé-icindigém”. Naná, hol máshol?

A menü egy EA termékhez méltóan izéles, és célszerű, de elég egy pillantást vetni mondjuk a Sony változat nyitó „étlapjára”, és azonnal érzékeljük a fájdalmas felismerés: minket átverték itten, de nem egyszerűen! A PC-s NT2003-ba csak 4 választható játékmód került! A Quick Race, a Testing, a Season és Multi. A Carrier, a saját skin generáló, a Tutorial és a legérdekesebbnek hangzó Winston Cup History (régj klasszikus versenyes újrajátszása!) egyszerűen kimaradt. Véletlenül?

A többjátékos módról még érdemes annyit megjegyezni: mivel a NT2003 igen csak úkeletű jelenség, egyelőre kevés szerver kínál játéklehetőséget, emellett csak 16 játékos támogat (a való világ versenyein 43-an vesznek részt), és csak megkezdett futamba enged bekapcsolódni. Ellentétben a Sierra-val. De ezt hagyjuk.

A foghíjas opciókínálat okozta szívmegeállásból katasztrófális látványra ocsúdni nem szerepelt a terveimben. De mégis megtörtént.

Az EA egy jól bevált beszállítóját, az ImageSpace (az F1 sorozat készítői) programozóit bízták meg a NT motorjának kifejlesztésével. No, fejlesztésnek ugyan nem látni nyomát, de messziről látszik, hogy szépen elővették az egyik korai sikerük, a SportsCar GT (a kedvemem '99 óta, manapság a Logitech kormányok kísérő szoftvere) alapjait, és megpróbálták lefújni róla a port. Valószínű letűdöztek a legjavát, és ettől dőcögő szerencsétlen, szinte változatlan „minőségben”. A textúrák elmosódtak, a részletek hiányoznak, a pályák alig emlékeztetnek valódi „önmagukra” (erről mindenki meggyőződhetett annak a bizonyos francia sportszatomának a hétvégenkénti közvetítéséből). Az épületek, a csapatok kamionjai, a közönség a vektoros játékok idejében sem számítottak volna kuriózumnak. A versenykocsikat szépnek is lehetne nevezni, ha fémesen csillognának, és nem üvegszerűen. Ha nem kísértene őket a környezetükre jellemző elmosódottság. A játék lelkeinek beharangozott on-the-fly, véletlenszerű sérülésmodellrel tulajdonsága (ún. vertex damage modell) nem más, mint előre kiszámolt, és renderelt horpadások megjelenése a felépítményen. Féltucatnyiit számoltam. Próbáltam frontálisan, 200-al behajolni a felvezető autó mögött settenkedő „géptársaimba”, de semmi nem változott. Ilyenkor a legkevesebb, hogy éles, vagy inkább rojtosra szakadt darabok válnának le, óriási téptett széül sebeknek kéne tátogni a kasznikon. Az NT2003 járművei inkább hajlanak. De nem a jó irányba.

A fizika sem érvényesíti szabályait tankönyvbe illő módon. Az autók lebegnek, apró oldalirányú remegések figyelhetők meg a kerekek és a talaj találkozásánál. Könnyű az íven tartani őket - ellenállnak a tapasztalatlan kéz nyers mozdulatainak is.

A „robotpilóták” erejét a megszokott csúszkán állíthatjuk (hosszú órák alatt tán ki lehet tapasztalni, milyen fokozatban érdemes nekivágni a versenysorozatnak). A gépek paramétereit is igen komoly mélységig mi magunk variálhatjuk, de azok kedvéért, akik nem szeretnék az időt húzni, az F1-ből ismert - szintén csúszka rendszerű - gyorsbeállítók is megtalálhatóak.

A motorhangok önmagukért sivítanak, a „spotter” hangja izésen délies, és illeszkedik az atmoszférába. A zenéket mi magunk választhatjuk, a megfelelő könyvtárba másolt kedvenc .mp3-ak csendülnek majd fel!

Az EA szokásához híven, nagyon precíz volt, mikor a licensz megszerzéséről volt szó, de ennél többet (hízalgöt) nem lehet elmondani a Thunder-ról. A nagyon szellemes és trendy megoldás, mely szerint a konzolverziók készítésénél felhalmozódott forgács, melléktermék egy lyukas zsákban eladható, nagyon is beválhat, ha nem vigyázunk. Érdemesebb tán elővenni a NR4-est, vagy még inkább kivárni a tavaszt, mikor is a Papyrus hatványdala-ként, a 2003-as szezon tiszteltére megjelenik a minden bizonnyal remek folytatás...

Sütő János

értékelés:

5/10

O.R.B. OFF-WORLD RESOURCE BASE

Fejlesztő: Strategy First

Kiadó: Strategy First

Eredet: Kanada

Minimum: PIII 600, 128MB RAM, 16MB VRAM

Optimum: PIII 1GHz, 256MB RAM, 16MB VRAM

Platform: PC

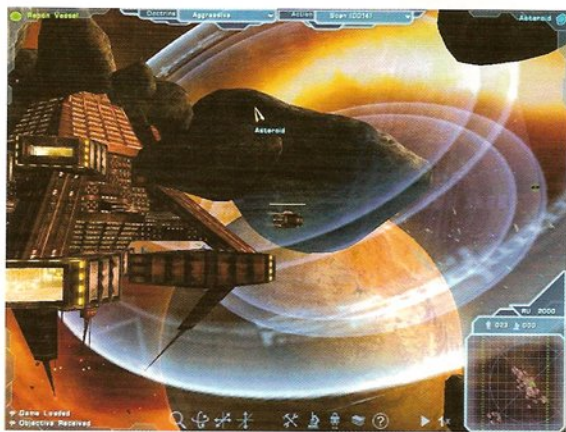
Honlap: www.o-r-b.com



Az oké, hogy nagy kő, de felé, vagy tőle el megyek?



Asteroids 2002 - persze, hogy nem vektoros



Úrstratégiából nincs hiány; olyannyira, hogy a múlt hónapban elemzett *Haegemoniával* még nem is volt lehetőség megismerkedni, máris kaptam egy másik, műfajilag hozzá közel álló játékot. Nem fogom összehasonlítani a kettőt, ellenben kihagyhatatlan megjegyezni, mennyi látványos egyezés fedezhető fel az *O.R.B.* és a *Homeworld* között, még akkor is, ha a fejlesztők állítása szerint ennek a játéknak a fejlesztési munkálatai hamarabb elkezdődtek. Hasonló kampányok, némileg egyszerűsített nyersanyagbeszerzés, majdnem ugyanolyan látványvilág, de még a kezelőpanelek „kéksége” is ugyanaz. Nofene.

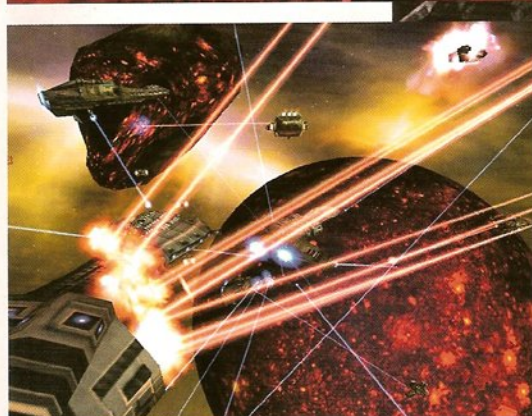
A játék kiadásának időpontját, mint manapság ez oly sokszor előfordul, többször elhalasztották, ezért jogosan várhat a játékos egy letisztult, lényegében bugmentesített, kiegyensúlyozott játékmenetet ígérő alkotást. Ennek ellenére az *O.R.B.* szép, jó a körítés hozzá, de meglepő módon

sok hiba maradt a játékmenetben, lassúra sikeredtek a szülőkampány pályái, néhol zavaró az irányítás... Mindenki egy *Homeworld* kaliberű játékot várt, de már az *O.R.B.* nyújtásának kezdetén nyilvánvalóvá válik - nem lehet a *Homeworld* ellenfele.

Az *O.R.B.* a Földtől távol, egy valószínűtlenül ősi naprendszerben játszódik. Két büszke, haragos, öreg faj közötti háború története ez. Két másik, katonailag nem túl jelentős faj történetébe is bepillantást nyerünk majd, kik a nagyok háborújába keveredtek. Elsősorban a katonailag frusztrált malus és a jóval békésebb természetű alyssiai fajokkal kell majd foglalkozni. Mindketten közös őstől erednek, de már elfelejtették pontos származásukat, fajuk születése ismeretlen titok számukra. Mindketten egy naprendszerbe szorultak, legfőképpen a kincseik közé bizonyos ősi relikviák tartoznak. A relikviák szövegeket tartalmaznak múltjukról, de azt nem tudják, hogy az

összes relikvia egy Torumin nevezetű tárgy része. A malus faj félreértelmezte saját szövegdarabjait - úgy tudja, hogy az alyssiai faj pusztította el teremtőjüket, hogy ők a „Nagy Árulok”, ezért háborút hirdetnek ellenük. Ez első kampány során a harcias malusok hódításait kell menedzselni, míg a másodikban a megtámadottak oldalán kell legyőzni az agresszorokat. A történet izgalmas, hangulatosan táltal és némi pikantériát ad neki, hogy sehol semmi humán - csak az univerzum távoli sarkában élő idegen létformák. Mint a *Homeworld*, ez a játék is sikeresen ráébreszti az embert, hogy a világegyetem milyen hatalmas, mi pedig milyen jelentéktelenek vagyunk benne.

A játék neve az *Off-World Resource Base* kifejezés rövidítése, magyarul talán olyasmi, hogy Galaktikus Őnellátó Mobil Bázis (Talán olyasmi. - Reiker). A *G.O.M.B.* az alapja minden állomásnak, küldetésnek, de tulajdonképpen a forogatókönyvben nem sok szerepet kap, így egy kicsit furcsa,



hogy a kifejezés elnyerte a játék címét.

A G.Ö.M.B. nagyon szép látványvilággal bír, az űr nem csak feketeség és csillagok, hanem mindenhol egy kicsit ködös, felhős, mintha a naprendszer, ahol e két faj él, szomszédolna valami csillagközi ködnek. A színpompás háttér kellemes hangulatot teremtnek, csakúgy, mint a lassú ambient zenék, melyek némelyike a komolyzenei hangszerelek határvidékén utazik. Az űrhajók többsége is szépen kidolgozott, bár eléggé humanoid fejlesztéseknek tűnnek. Első ránézésre a játék tehát hiba nélkül, de van néhány zavaró részlet.

Itt van például a különösen elhanyagolt nyersanyag-lerőhelyek esete. A pályán ide-oda lavírozó aszteroidák jelentik a természeti kincseket. Miután egy speciális hajónk leszkennele és megtalálta a megfelelő sziklát, egy bányahajó odaúszik – a következő pillanatban hatalmas mesterséges száj meredezik az aszteroidából. A lukból csak a kitermelt ércet szállító hajók jönnek ki, illetve mennek be, más „életjelet” nem látunk. Így amikor csata dől egy érclelőhely irányítása fölött, a csatahajók is szimplán a kőgölygő közepét lövik, és csak a mesterséges száj épségét jelző csík informál arról, mi a pontos helyzet – se robbanások, se fényeffektusok nem jelzik a csatát, ez így egy kicsit szegényes lett. Ellenben, hogy jót is szóljak, a főbázis fejlesztése után annak külleme megváltozik, és még a rádókollt hajókat is lehet benne látni – ez viszont szép.

Az igazi lényeg persze a játékmenet, és itt jelentkeznek a nagyobb problémák. Minden lényeges elemet a *Homeworld*-ből vettek át a fiúk, kicsit átalakították ezeket – de nem a megfelelő módon. A navigáció nehézkes, a mesterséges intelligencia szintén, a küldetéseket megszakítja sok kis, és feleslegesnek tűnő melléküldetés, melyek miatt az egész kampány lassúvá és unalmassá válhat.

A navigáció különösen fontos egy űrstratégiában. Hogy

hajóinkat a 3D-s környezetben pontosan és gyorsan tudjuk irányítani, döntő eleme a játéknak. A legtöbb parancsot a nyomva tartott **Ctrl** billentyű mellett adhatjuk ki, például a mozgások és a támadási parancsokat is. A gond nem a horizontális, inkább a vertikális helyzetváltoztatással függ össze. Itt a megoldás egy „mérőoszlop”, mely segít a tájékozódásban. A különböző egérgombokkal kombinált zoom, helyzetkeresés és útirány meghatározás többször függetlenedett akaratom ellenére, pedig segítségül szolgál egy kétdimenziós csillagkép is. Érzésem szerint egy jobban kitalált kezelőfelülettel sokkal pergőbbé válhatott volna az *O.R.B.* Persze nem teljesen rossz ez, a különböző egységeket könnyű megtalálni, az utasításokat hamar ki lehet adni, csakúgy, mint a fejlesztéseket és az építkezések sorrendjét, mikéntjét is. A harc irányítása nem fenéktig tejfel. A gépi intelligencia – a mi oldalunkról – néhol bosszantóan hiányos. Hajóinknak számos előre megadott parancs közül választhatunk, de a harcot szinte csak úgy lehet levezényelni, ha az agresszív viselkedési módot adjuk ki. Így csapataink maguktól megkeresik és elpusztítják az ellenfeleket, mégis vigyázni kell rájuk. Ha mi adjuk ki az egyes célpontokat, kicsit elbátortalanodnak, összezavarodnak, agresszív módon pedig nem figyelik a prioritásokat. Megesik, hogy az egész csapat egy üres szállítóhajót kezd támadni, nem foglalkozva azzal, hogy hátulról szép kényelmesen lelövik őket az ellenséges vadászok. Ezért is különösen meggondolandó, hogy egy adott időben a pályán két csata folyjék, hiszen ha nem figyelünk minden percben, ki tudja, mi történik?

Továbbá muris látni azt, hogy a szállítóhajók, a kitermelők gyorsabbak és sokkal páncélozottabbak a csatahajóknál, vadászoknál, ezért ha egy ilyet kell levadászni, fel kell kötni a gatyánkat.

A különböző formációk kipróbálása is fejfájást okozott, hiszen az oktatóküldetésekben felhívják a leendő parancsoknál figyelmét, milyen fontos is ez. Ha például van

egy tucat hajónk, és formációba áll, sokkal hatékonyabban tud tüzéret koncentrálni. De ez a pályákon nem így működik. A tizenkét hajó három csoportra válik, két ötösre és egy harmadik, két hajóból álló csoportra, melyek mind különböző irányból közelítik a célpontot, és ideális esetben míg az egyik csapat ráfordul a célra, a többi lövi azt – de a kivitelezéssel gondok adódnak az AI részéről.

Közlekedni a pályákon – fázasztó esemény, de állandóan ezt fogjuk tenni. Némelyik pálya hatalmas, és a legtöbb hajónk marha lassú. A csata közelébe juttatni időben az utánpótlást szinte lehetetlen. Megesik, hogy a nyersanyagot rejtő aszteroida nagyon messze van a bázistól, hosszú utat kell bejárniuk a szállítóhajóknak, mely alatt általában meg is támadják őket. Ezeket bezabiztosítani, kívánni a begyűjtést: nagyon unalmassá teszi a játék egyes részeit. További unalomra adhat okot, hogy a két háborúzó faj technológiája egészen hasonló, hamar kiismerhető. Az erőviszonyok sem kiegyenlítettek, miután megjelennek a játékban a nagyobb csatahajók, a kis vadászok gyártása teljesen feleslegesé válik – így tovább egyszerűsödik a játékmenet is.

Ennyi bábáskodás után egy jobban kitalált játékot vártam. Nem rossz, de évekkal ezelőtt jobb volt a *Homeworld*. Kicsit zavaros az irányítás és béna az AI, a kampány nem túl nagyszabású, soha nem fog több száz hajó egymás ellen látványos űrcsatákban küzdeni, elég csak egy-kettő a legnagyobb csatahajók közül, azok általában minden keresztlüvekre szik magukat. A pályák többségében a feladatok unalmasan elhúzódnak, nem szolgálnak valami nagy, hősi, epikus küzdelem részeként. Az *O.R.B.* helyett kipróbálásra mindenképpen a *Haegemoniát* ajánlom.

Balage

értékelés:

5/10

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Fejlesztő: KnowWonder Digital MediaWorks
 Kiadó: Electronic Arts
 Eredet: Egyesült Államok
 Minimum: PII 300, 64MB RAM, 8MB VRAM
 Optimum: nincs adat
 Platform: GBA, GBC, GC, PC, PS, PS2, Xbox
 Honlap: harrypotter-ea.com

Harry Pottert lehet szeretni, és lehet gyűlölni. Mi több, lehet úgy is gyűlölni, hogy az ember soha nem olvasott Potter könyvet, soha nem látott Potter mozit, soha nem játszott Potter játékkal (talán, amatőr cinikus bibliai idézet plug-in: „Boldogok a lelki szegények,...o). Sajnálatos módon ilyen „lelki szegény” őstípus az átlagos KByte recenzens is: a cím hallatára az üveghegyen túra is képes lenne emelkedni - oda, ahol a kurta farkú malac disznótkodik. A probléma tehát adott: nincs, aki megírja ezt a kényes témát. A megoldás azonban egy jól képzett (?) főszerkesztő számára kézenfekvő: találni valakit, aki esetünkben képes objektív, tárgyilagos tetszet találni, lehetőleg a nagyszerű számára is fogyasztható formában. Örömmel jelentjük: sikerült, ráadásul a főszerkesztő kvalitásaitól (??? függetlenül!). A felkért alany örömmel csapott a markunkba. Előnyel: járatos a Potter univerzumban, s kiválóan képes egy gyermek szemével tekinteni a termékre. Hátrányai: Potter rajongó (ergo: elfogult!), és érdekelt a játék eladásában (magyarán: NAGYON elfogult!). A mérleg nyelvét azonban ügyesen / sikeresen kibalanszírozta - a kritika: kritika. A pontszám: megérdemelt. Tehát: ime.

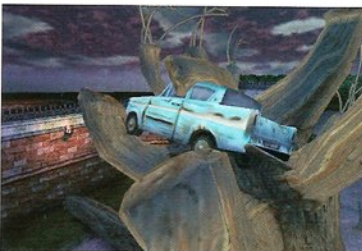
A Joanne Kathleen Rowling regényének második részéből készült film ill. játék londoni és new yorki bemutatójával egyidőben itthon is megjelent a kis varázslótanonc legújabb botladozásait nyomon követő játékszoftver (Elektronikus Szórakoztatóipari Produktum. - Reiker), a Titkok Kamrája. Hogy MIÉRT? Mert az jó nekünk!). Ki nem képzelte már el, hogy hátrahagyva a muglik varázstan Világát, maga is bekerül a Roxforti Boszorkány és Varázslóképző iskolába és tanul nyelvtörő varázsigéket Harry Potter oldalán? (Tényleg. Ki nem? - Reiker) Az új Potterjátékban lenyűgöző élményre számíthatunk mindazok, akik - hozzám hasonlóan - fálják a Harry Potter könyveket; de ne csüggedjenek a „tudatlanok” sem, hisz a történet beható tanulmányozása nélkül is jól szórakozhatnak az aranyikesz üldözése, vagy a roxfordi barangolások során.

Részemről sajnálom, hogy a kviddics mérkőzések kikerültek a teljesítendő feladatok köréből, de még így is számos pálya teljesítése áll második éves varázslótanoncnak előtt. Azért persze - saját kedvtelésünkre, - beszállhatunk a kviddics bajnokságba is, ami némileg változott az előző részhez képest. A meccseket leegyszerűsítették, az első részben oly' komplikált módon becsérkészhető kis golyó pedig elérhetőbb közelségbe került - már nem igényel napokig tartó gyakorlást a gurkók elkerülése, vagy az ellenfél fogójának akadályozása.

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között három darab Harry Potter és a Titkok Kamrája játék kerül kisorsolásra, amit a játék hazai forgalmazója, az Ecobit Kft. ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte „Harry Potter nyereseményjáték”, 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „Potterjáték”).

1. Mi Gilderoy Lockhart kedvenc színe?
2. Milyen kurzusa iratkozott be Fric, a gondnok?
3. Mivel váltotta ki Harry Dobby szabadságát?

Játék-Nyereményjáték



Nagyobb szabadságot kapunk továbbá Harry mozgásában; kedvünkre fedezhetjük fel Roxfort kietlen folyosóit, vagy akár még Hagridot is meglátogathatjuk a kert lakban. Színesebb lett a helyszínek repertoárja: végre beléphetünk a hatalmas képcsarnokba szeszélyes lépcsőivel, vagy tanulhatunk varázslatokat a számos tanterem egyikében. Egyszerűbben szerezhetünk a varázsigék tanulása közben pontokat a házak versenyében, s juttathatjuk előnyhöz a Griffendélt.

Persze nem mindenhol van szabad bejárásunk. A varázskártyák gyűjtögetésével szabadíthatunk fel extra pályákat vagy akár szerezhetünk háromszoros ellenállást a különböző sebességekkel szemben. Érdemes tehát minden korszó alára benézni, hisz Bagoly Berti Mindenüzi drázséja mellett értékes kártyákra is lelhetünk. Mindamelllett, ha már a Mindenüzi drázséknál tartunk, ezek is fontos szerepet kapnak a Titkok kamrájában, hisz a kereskedés alapját képezik. Vásárolhatunk velük akár Wiggenta kergét és futóféreg nyálkát, s máris kotyvaszthatjuk a Lupin professzor bájtaltan óráján megismert élelő-helyreállító italt. No és persze nehogy megfélekedzünk a legújabb Nimbus modellről, melyért szintén számos drázsét kell áldoznunk. Persze ahhoz, hogy felvehessük a versenyt Draco Malfoy-al és csapatával, nekünk is a legjobb seprűre lesz szükségünk...

Alapvetően jellemző a játékra, hogy a feladatok könnyebbek lettek, így már nem is meglepő, hogy a főellenség legyőzése sem ütököl komolyabb akadályokba. Bár a grafikon nem sokat javítottak - az előző részben már jól bevált grafikus motor hajtja a Titkok Kamráját is, - a karakterek némileg kifinomultabbak, mozgásuk jobban



kidolgozott, illetve az újonnan bekerült helyszínek is megtörik az első rész monotonitását. A háttérké kifejezetten jó sikerültek, remekül illenek a regény hangulatához. Zavaróak a hosszú töltések, illetve a témérek átvezető animáció. Persze akik még nem ismerik a történetet, biztosan nem fogják osztani ebbéli véleményem... Jó hír Potter új rajongóinak, hogy lelkes magyar fiatalok - éljen a legifjabb gamer generáció!, - elkészítették a PC-s változatra telephittető magyar patch-et - így a játék magyar felirattal játszható (Konkrétan ez a magyarosítás a főszerkesztőnek majd' egy tucat csokiszalagba került, becsüljétek meg, kedves gyerekek :-) - Reiker). Még az efféle minden könyvet olvasó, mindkét filmet végignéző Harry Potter megszállottnak is nagy segítség a magyar szöveg, hisz az angol fogalmak rendre eltérnek a magyar fordításoktól (A patch letölthető a weboldalunkról!). Szóval Nimbusra fel, Irány Roxfort és a Titkok Kamrája!

~ írta
 értékelés: 7/10

Flüpendő a Sötét Varázslatok Kivédésére.

Csinoszság a Titkok Kamrájából.

Varázspálca Ollivándertől.

A bátorság Teled.



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

MEGJELEDÉS: 2002. NOVEMBER KÖZÉPE
NEGRENDELHETŐ AZ ELECTRONIC ARTS KIZÁRÓLAGOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓVÁLTAL AZ
ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.-NÉL
1077 BUDAPEST, VESSELENYI U. 27 | TEL: (0)478 0910 | FAX: (0)478 0911 | WWW.ECORT.HU | SALES@ECOBIT.HU

Nekivágsz a Titkok Kamrájának Harry Potter™ szerepében?



Challenge Everything™

PC CD-ROM



PlayStation 2



GAMEBOY ADVANCE

GAMEBOY COLOR

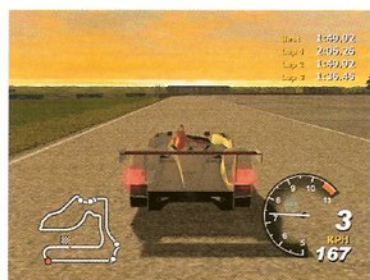


HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO, ™ & © Warner Bros.
Azolia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.
All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance and the Seal of Quality logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. "PlayStation", PlayStation logos and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

TOTAL IMMERSION RACING

Fejlesztő: Razorworks ●
 Kiadó: Empire Interactive ●
 Eredet: Egyesült Királyság ●
 Minimum: PIII 450, 128MB RAM, 16MB VRAM ●
 Optimum: PIII 900, 128MB RAM, 32MB VRAM ●
 Platform: PlayStation 2, PC, Xbox ●
 Honlap: www.razorworks.com ●



A mikor beharangozták a TIR-t, mint újdonságjátékot, legfőképpen azt emelték ki benne, hogy az AI forradalmi lesz. Merthogy tanulékony, hibázik, és ami a lényeg: be tud dühödni, sőt emlékezni fog az elszenvetett sérelmekre akár évek múltán is. Ehhez képest pont ez a rész volt a legkevésbé meggyőző.

Konzol?

Amit kapunk a pénzünkért egy jól összerakott és alaposan át gondolt játék – amelyet elfelejtettek úgy átírni PC-re, hogy az tökéletes legyen. Itt van például a rekordoknál a névbéírás esete. Beírni a billentyűzettel? Na neeeem, szépen a kurzorgombokkal kiválogatni a betűket és Enter. A gamepad korlátozás még sok helyen visszaköszön, de hál'istennek a játékelményt nem rontja el.

A menükről ordít a konzolos múlt, ami nem baj, csak kissé fárasztó benne navigálni. Rögtön a karrier funkciót választottam, persze a legkönnyebb fokozaton, hiszen az én időm is véges, ha fel akarok jutni a csúcskategóriába, mihamarabb odaérek. A versenyek között az állást le tudjuk menteni – kár, hogy csak öt slot van mentésnek. További furcsaság, hogy sem a csapatfőnökök, sem a program nem ismeri a nevünket: minden újraindításkor elfelejti, kinek a nevére is kell jóváírni ezt meg azt a rekordot. Nézzük a jó oldalát: így végeredményben többen is vihetnek egy karriert, felváltva futva a versenyeket, a progi ügyis megkérdi most ki is volt éppen ilyen szélvészgyors. Kolesztársak tehát előnyben – most, hogy jön a vizsgaidőszak ez a bug még kellemes is lehet.

Ami rögtön elnyerte a tetszésemet: az előrehaladás során a csapatfőnökök év végén megkeresnek ajánlataikkal, de nem mindig biztos ám az a pilótaülés; van, hogy öt kör alatt egy szintidőt meg kell futni az eddig még ismeretlen autóval, és mindent az ekkor elért eredménytől tesznek függővé. Ha megfutjuk, bevesznek a csapatba, ha nem, mehetünk máshova. Azt, hogy

eleddig ismeretlen autóval kell jó időt hasítani azért hangsúlyozom, mert az autók viselkedése alapvetően más és más.

A vezetés

A játék nagyszerűen játszható, igaz az árkád jelzőtől csak egy-két olyan masina menti meg, amelyet csak alaposan leizzadva tudunk végigterelni a pályán. A három kategóriaszint között az első a GT, itt még billegnek-ballagnak a kocsik, lehetőleg ne cibáljuk a kormányt, mert csak baj lesz. Az erő még nem számottevő, nem kell attól tartani, hogy egy erősebb gázadással felhassítjuk az aszfaltot, finoman, lendületből érdemes autózni. A következő a GTS kategória, ideérve kaptam egy ajánlatot a Vemac csapattól, egy teszvezetését, ami alapján csapattag lettem. Na, ha van olyan autó, amit el kell kerülni a játékban akkor az ez. Nemcsak billeg, imbolyog a fékezésre, de ha meggondolatlanul gázt adunk, megpördül. Igazi izzasztó „móka” volt ezt a sértődékeny masinát terelgetni, de akkor azt hittem, az összes GTS autó ilyen érzékeny. Műtán majdnem tönkretettem a billentyűzetet, a kategóriát megnyerve sikerült ajánlatot kapnom a konkurens BMW csapattól, amelyet elfogadva rájöttem, hogy itt is ég és föld a különbség a vezethetőségben. A BMW McLaren F1-es ugyan féktávon keresztbeállhat (akárcsak az összes BMW a programban, az összes kategóriában!), de ez könnyen irányítható farolással folytatható, akár az összes szűkebb kanyart „koppkeresztbe” abszolválhatjuk, nem lesz baja sem a kocsinak, sem a köridőnek. Ami a legkellemesebb meglepetés volt: gázadásra lehetetlenül alulkormányozottsággal, szinte sinautóként gyorsít ki a kanyarból, nem kell folyton ellenkormányozni a kitörni készülő hátsó traktus miatt. A legjobb persze a Le Mans-nyerő Audi, ez még féktáv alatt sem akar látványoskodni, igaz a gázadásra kicsit jobban oda kell figyelniünk. A beharangozott forradalmi AI-ből annyit vettem észre, hogy nagyon agresszívek az ellenfelek, de a bekapcsolható „Érzemi állapot figyelése az ellenfeleken” funkciónál is kötélidegeket sikerült csak megállapítanom a többieknél. Talán nem amatőr fokozaton kellett volna indulnom...

Set up!

Egyik érdekes újítása a játéknak az „önhangoló autó”: ha igénybe vesszük a mérnökünk segítségét, csak tiszta, jó köröket kell tenni a pályán, ő beállítja nekünk a megfelelő szárnyszöveget, guminyomást, váltóátállítételeket, satöbbi. Minden alkalommal, mikor áthaladunk a célvonalon beszél a rádió, hogy most finomított a beállításon, persze csak practice módban. Most szólok: aki ezt ki akarja próbálni, ne az amatőr fokozaton kezdjen karriert, mert ebből a mókából ki fog maradni!

Grafika, hangok, nyálók

Szép és jó, ráadásul nem túl gépigényes. Még az Audi TT (ami számomra egy anti-autó) is jól néz ki!). Ha sokan vannak a pályán (és a képen) persze nyöszörög a videokártya, de ez nem meglepő. A hangok jól sikerültek, főleg a váltásnál túszögő turbó tetszett.

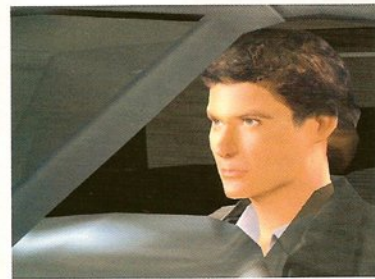
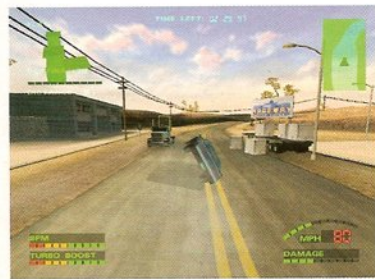
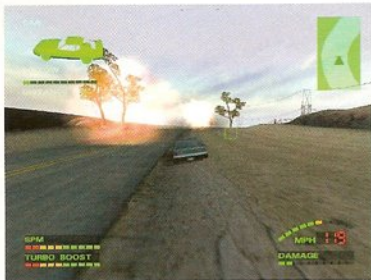
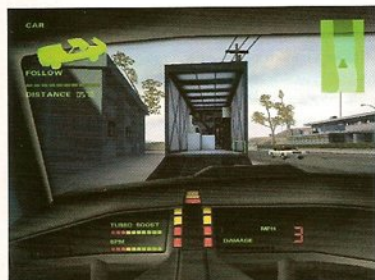
Putz Patrik

értékelés:

7/10

- Fejlesztő: Davilex
- Kiadó: KOCH Media
- Eredet: Hollandia
- Minimum: nincs adat
- Optimum: nincs adat
- Platform: PC, PlayStation 2
- Honlap: www.knightridergame.com

KNIGHT RIDER THE GAME



hajt végre küldetéseket egy szuperképességekkel ellátott intelligens autó (KITT) hathatós segédelmével. Szerepel még Bonnie, a női főhős, ő a szerves kislány. A *Knight Rider* játékkervezője bőven merít a sorozatból; kicsit olyan, mintha egy új epizódot gyártottak volna a szériához. A történet egy titokzatos bankrablással kezdődik (egy bőszonegy kamion tör át a bank falán), és régi ellenlünk, a halottnak hitt, nagyon gonosz Garth Knight (Michael „testvére”, a minket adoptáló Wayne Knight vér szerinti fia) és a két (szintén gonosz :) autó, Goliath (a fentebb emlegett kamion) és KARR (ő pedig len KITT rossz útra tévedett prototípusa) feltűnésével folytatódik. A játék tizenkét missziója alapvetően három csoportba sorolható: a leggyorsabbak az üldözős küldetések, amikor valamelyik ellenlünköt hosszan követve kell időre odaérnünk valahova; lesznek face to face összecsapások is, ilyenkor az ellenséges autót kell addig lökdösnünk, amíg az fel nem dobja az abroncsait; és végül a „gondolkodtató” missziók, mikor is KITT különféle képességeit kihasználva leszünk kénytelen különféle lehetetlen helyekre el (inkább: fel) jutni. KITT (amellett, hogy folyamatosan dumál) képes épületek és berendezések leszkennelésére (általában az innen nyert információk lökik előre a történetet), hatalmasakat ugrat, és két keréken is el bír egyensúlyozni – azaz bedönthetjük a járgányt bármelyik oldalára. Az utolsó pár misszióra kapunk egy negyedik skillt is – ez a hiper-szuper-giga boost üzemmód, mely értelemszerűen elképesztő sebességre gyorsítja fel az autót – egy rövid ideig. A játék első pályája korrekt tutorial, kissé unalmas, de a végignyomása kötelezően ajánlott – mindent bemutat és begyakorlatol ugyanis, amire a játék során csak szükségünk lesz.

Vannak persze problémák is a *Knight Riderrel*, nem is kevés. A legfőbb gond az, hogy az alapanyag butácska, a sorozatot ismerőket még csak-csak elszórakoztatja a dolog, de aki még nem halott volna az egész szuperautósdírlóról, az fél óra után elegáns ívből fogja a sarokba vágni a játék dobogót. A grafika korrekt, de semmiképpen sem kiemelkedő – a környezet megjelenítése rendszerben van, az autók egyszerűek (leszámítva a KITT-re húzott reflection mapet: az szép), viszont nagyon elkélt volna némi anti-aliasing, mert ilyen recés poligonéleket már régen nem láttam. Az üldözős-harcoló küldetések jópofák (a vége felé van egy helikopteres hajszja, ami kifejezetten látványos), de az „ugráj fel az autóval nyolc ládán át a tetőre, aztán onnan ugrass át egy másik épület tetéjére” missziók elég idegesítőek tudnak lenni (időre megy – egy elhibázott ugratás, és kezdetjük előről), ezeket nyugodtan kihagyhatták volna – még szerencse, hogy kevés van belőlük. A *Knight Rider* mindezek tetejébe felháborítóan rövid: egy délután alatt (normal nehézségi fokozaton) simán végig lehet nyomni, mert a küldetések nagy többsége egész egyszerűen semmiféle kihívást nem jelent. Multiplayer nincs, feleldhető titkok és extrák nincsenek – kicsit kevés az a pár órányi móka egy fulláras játéktól.

A sorozat rajongóinak érdemes egy pillantást vetni rá, mert sikeresen adoptálja a *Knight Rider* feelinget (ők nyugodtan adjanak hozzá egy pontot a lenti végértékhez), akit azonban soha nem érdekelt Michael Knight és az ő beszélő autója, az nyugodtan hagyja ki a játékot, remélhetőleg lesznek még ebben a stílusban jobb és tartalmasabb próbálkozások.

Hollywood és a játékpiac lassan már hivatalosan is eljegyezhetné egymást: az utóbbi időben annyi játékfilmfestést jelentettek be, és annyi filmből / sorozatból készült játék, hogy most már igazán összehasonlíthatnának az urak, nagyban leegyszerűsítene az üzletmenetet. A mennyiségi termelés hátulütője, hogy előbb utóbb elfognak a nagynevű licenccel, és ilyenkor bizony kénytelen-kelletlen a B kategória felé fordulnak a producer / fejlesztő bácsik. Ilyesmí esetett meg a Universal / Davilex párossal is. A nyolcvanas évek első felében futó sorozat az óceánon túl soha nem volt igazán népszerű, igazi rajongótáborra csak Európában alakult ki – Németországban és Ausztriában még arra is képesek voltak a népek, hogy nagy mennyiségben vásárolják meg a főszereplő David Hasselhoff borzalmas szövegeit. A Davilex mindenesetre ráharapott a licenszre, gyártottak ők már autóversenyt (a rossz emlékü *London Racer 2*-őt, nem lesz itt probléma!

A *London Racer*ből kiindulva nem sok jóra számítottam – és a meglehetősen alacsonyra belőtt elvárásaimhoz képest pozitívan csalódtam a játékban. A *Knight Rider* egy szolid, viszonylag pofás grafikával megáldott, küldetésalapú autós játék, ami egy az egyben hozza a sorozat bugyuta kis hangulatát. Aki esetleg soha nem látott volna *Knight Rider* epizód: a sorozat főhőse Michael Knight, az exrendőr, aki egy Devon nevezetű fazonnak

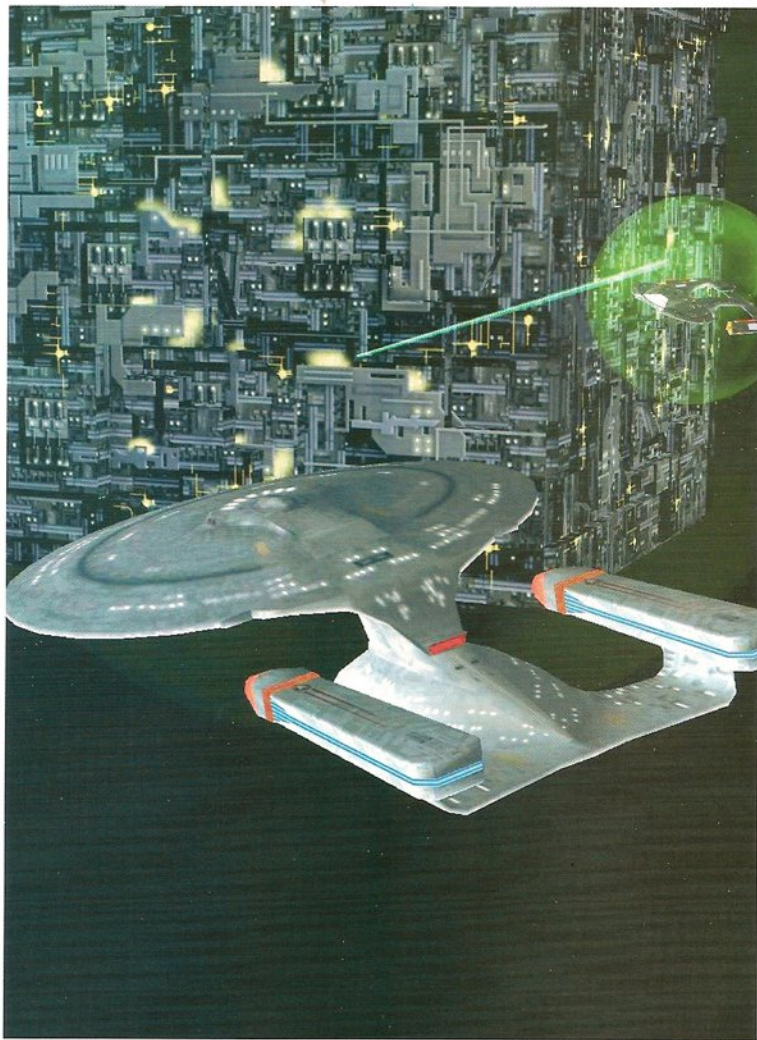
Liquid

értékelés:

5/10

STAR TREK STARFLEET COMMAND III

Fejlesztő: Taldren ●
Kiadó: Activision ●
Eredet: Egyesült Államok ●
Minimum: Nincs adat ●
Optimum: Nincs adat ●
Platform: PC ●
Honlap: www.st-sfc3.com ●



nem merészkednék vele. Sajnos elég gyenge a fegyverzete, és a „Warp” sebessége sem valami eget rengető. Az első bevetésemén máris bebizonyítottam, hogy megállom a helyem a parancsnoki hídon. A 13.17-es szektorba küldtek, a Klingon határvidékre, és megtaláltam a félig szétlőtt USS Mercutio-t. A fegyverei lövésre kész, a pajzsok maximális energiával, és fél impulzussal vonszolta magát. Próbáltam felvenni vele a kapcsolatot, de nem működött az azonosító rendszerük, így a parancsnok ellenségnek hitt bennünket. Néhányszor rám is lőtt, de miután vonósugárra vettem, és csupán a fegyverrel hatástalanítottam, nagy nehezen elhitta, hogy valóban egy föderációs járőr talált rá, és nem a Klingonok jöttek vissza. Átküldtem neki a hajó javításához szükséges alkatrészeket, és elköszöntünk egymástól. Picard parancsnok nagy megelégedéssel fogadta a jelentésem, és megdicsért, hogy okosan döntöttem, amiért nem bocsátkoztam harcba...

The Next Generation

Ahogy peregnék a TV adókon a *Star Trek* epizódok, és az új sorozatok egymás után, úgy követik az eseményeket a téma köré épülő játékok is. A *Trek* játékok végre elérkeztek hát arra a pontra, hogy a „Next Generation” sorozat adja az alapot. Itt most nem feltétlenül a sorozat epizódjaiban lezajló eseményekre gondolok (Nem is vonatkoztathatók, hiszen a felvezetésben villogtatott csillagidő szerint már a *Voyager* szeria eseményei is mögöttünk vannak (Az 54973.4-es csillagidővel zár). A játék gyakorlatilag hat évvel a „Kapcsolatfelvétel” eseményei után játszódik. – Reiker), hanem inkább a benne előforduló fajok, és azok hajói, fegyverei melyek visszaköszönnek ránk a monitorról. A *Starfleet Command* harmadik részében alapvetően három nagy faj, a Klingonok, a Romulánok, és a Köztársaság egységei a főszereplők, de időnként felbukkannak a Borgok furcsa szerkezetel is. A játékban végül is nincs semmilyen meghatározott alaptörténet, mindössze egy konfliktust előidéző esemény, ami nem más, mint felfegyverzett őrállomások felépítése a föderáció határvidékein. Ettől elszabadulnak az indulatok, és ismét kitör a háború a határvidékeken.

A kampány módot választva, először egy klingon hadnagy bőrébe bújva kell végrehajtani a Mi'Quogh tábornoktól kapott feladatokat, majd ezt követik a Romulán, majd a Federation felségjel alatt végrehajtandó küldetések. A kapott feladatok meglehetősen széles skálán mozognak, kezdve az egyszerű járőrözéstől, egy konvoj megsemmisítésén át, egészen az őrállomás elleni rohamig. Induláskor a bázison kapsz egy űrhajót, alapfelszereléssel, és egy alap „prestige” összeggel. A küldetések sikeres és gyors végrehajtásáért pontokat kapsz, amit bármelyik őrállomáson be tudsz váltani a hajóra szükséges cuccokra, akár annak javítására. Ha elegendő pontot gyűjtöttél, akár másik nagyobb, erősebb hajót is vehetsz, vagy a megélvön lévő berendezéseket, fegyvereket, pajzsokat cseréled le a lehető legjobbakra. A hajón kapsz egy hat fős legénységet is: egy mérnököt, egy biztonsági tisztet, egy orvost, egy navigátort, egy taktikai tisztet, és természetesen a lövészek parancsnokát. A küldetésekben ők is tapasztalatot szereznek (fejlődnek), és egyre ügyesebbek lesznek, de sajnos ha alaposan sikerül leamortizálnod a hajódat, akkor meg is semmisülhet bármelyikük. Azután képzelheted mi vár rád, ha mondjuk mérnök, vagy navigátor nélkül folytatod a küldetéseket. De semmi végső, az őrállomásokon legénységet is lehet felvenni az elesettek helyére, vagy a gyengén teljesítőket lecserélni. A legénység-

Csillagidő: 56200.7

A határvidékeken épülő őrállomások körüli szektorokban egyre nagyobb a nyugtalanság. A kiküldött járőrök nap mint nap küldik a jelentéseiket, hogy a szomszédos szektorok lakói erősen nehezményezik az épülő állomásokat, és szórványosan támadják őket. Én még csak most végeztem a kadétskólában, de már alig várom, hogy végre igazi ellenséggel is találkozhassak. Ha igazak a hírek, erre nem is kell sokat várnom, hiszen amint megtudtam, pont abban a szektorban kell majd először járőröznom, amelyikben legutóbb eltűnt két járőrhajó. Picard parancsnok azt mondta mikor megérkeztem, hogy kapok egy Norway osztályú hajót, mégpedig a „USS Maine” fregattot, tapasztalt legénységgel, és ha bebizonyítom a rátermettségem, utána lehet róla szó, hogy egy nagyobb hajóra kerüljek.

Csillagidő: 56200.8

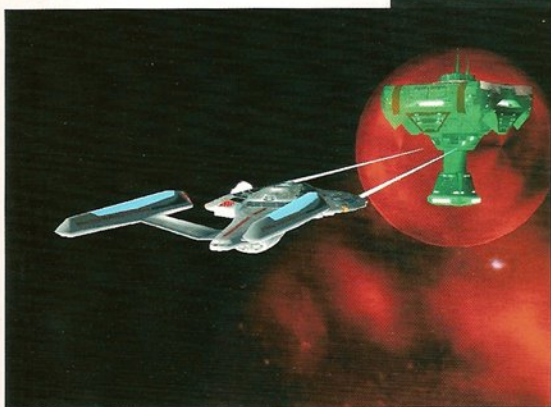
Ma végre túl vagyok az első bevetésemén. Valóban remek kis hajó a „USS Maine” de azért nagyobb hajók közelébe

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között egy darab *Star Trek - Starfleet Command III* játék kerül kisorsolásra, amit a játék hazai forgalmazója, az Automex Kft. ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte „Star Trek nyereményjáték”, 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „Make It so!”).

1. Hány éves Picard kapitány a *Starfleet Command III* idejében?

2. Hogy nevezték el a fejlesztők a *Starfleet Command III* multiplayer komponensét?

3. Mi a címe az amerikai mozikat december 13.-án megrohamozó új *Star Trek* moziknak?



get egyébként nem látod, tőlük legfeljebb időnként kapsz egy-egy rövid jelentést, viszont a hajód viselkedésén és használhatóságán erősen észrevenni, mennyire képzett, illetve tapasztalt egy-egy tiszted. A küldetések közben a hajódat háromféle nézetben figyelheted, így [F1] felülnézetből, [F2] a cél szemszögéből, és [F3] hátulról / felülről. A monitor bal szélén és az alján a bármikor kikapcsolható [D] vezérlőpult, a jobb felső sarokban a „radarkép” látszik, a többit az űr tölti ki. Mint az elsőre látható a képeken, minden háromdimenziós, de aztán kiderül, hogy mégsem. Na persze a hajók, a bolygók ill. az aszteroidák tényleg azok, viszont az űr valahogy kétdimenziósra sikerült. Eddig minden űrhajós-lövedézős, vagy egyáltalán minden olyan játékban, amiben valamilyen repülő alkalmas volt a főszereplő, a tér minden irányába lehetett mozogni. Nos itt csak két irány maradt, vagyis az előre-hátra, és a jobbra-balra. Tehát térbeli mozgás igazából nincs, viszont ámulva vettem tudomásul, hogy az űrhajók mégsem tudnak egymásnak ütközni, legyenek bármennyien is egy kupacban, ugyanabban a pontban, mindig elhúznak egymás fölött, illetve alatt. Persze az aszteroidákra és a bolygókra ez nem igaz, velük inkább jobb kerülni a találkozást. Minden küldetés lényege alapvetően a hajó-hajó elleni harc, ami egymás sűrű lövedézéséből áll, annak érdekében, hogy minél hamarabb elemeire bontsuk az ellenfél hajóját. A sűrű lövedézés persze erősen relatív, hiszen még a leggyorsabb játékessegségénél is sokszor 10-15 másodperc is eltelik, mire egy leadott sorozat után a fegyverek ismét tüzelésre készen állnak. Általában az erőviszonyok kiegyensúlyozottak, egy-egy szektorban egyforma számú hajó csap össze minden oldalon. Az ütközetek inkább a taktikán és a gyorsaságon, a manőverezésen dőlnek el. Van persze olyan, mikor becsúszik egy meglehetősen egyenlőtlen küzdelem, így például egy űrállomás kilövésének egyedül egy kisebb hajóval nekiállni eleve öngyilkos ötlet. Ilyenkor

jobb azonnal feladni, és egy másik szektorban keresni valamilyen feladatot, majd később visszatérni, egy megfelelő erősségű hajóval.

Quake III űrhajókkal?

A „Skirmish” módban az egyjátékos, vagy a hálózati játék közül választhatasz, illetve az Interneten lévő szerverek valamelyikére kapcsolódhatsz fel. Ha egyedül tudsz csak játszani, akkor gépi ellenfeleket hívhatsz játékba - ekkor be tudod állítani, hogy melyik csapatban mennyien legyenek (maximum 6 hajó lehet), ki melyik fajt képviselje, milyen hajók legyenek a csapatában. Alapvetően minden fajnál hat hajóosztályból lehet választani, így például a Federationt választva, a Saber, az Akira, az Excelsior, a Nebula, a Galaxy, és a legerősebb a Sovereign, vagy a Romulánoknál a Talion, a Falcon, a Shrike, a Hawk, a Raptor, vagy a Warbird. Minden hajón a felfüggesztési helyek számától függően - na és persze a prestige pontjaid mennyiségének függvényében, - össze tudod válogatni a fegyvereket és a különféle pajzsokat, fedélteti műszereket, motorokat, ugyanúgy, mint a küldetések-nél az űrállomásokon. Négyféle „Skirmish” mód közül választhatasz. Így a „Base”, ahol az egyik csapat véd egy űrállomást, és a támadók feladata annak megsemmisítése. A második mód a „Battlefest”, amiben két csapat küzd egymás ellen. Amelyik hajót kilövik, annak a helyére azonnal egy erősebb hajó lép, majd egy még erősebb. Az a csapat győz, aki a végén talpon marad (itt induláskor nem lehet beállítani, ki milyen hajóval indul). A harmadik mód a „Free for All”, melyben mindenki mindenki ellen küzd, és a negyedik a „Team Assault”, amelyben szintén két csapat küzd egymással, és a cél egymás űrállomásának kilövése. A csaták helyszínének tizenöt különféle térképet választható, a nyílt űrben, bolygók között, aszteroidák között, ill. csodálatos színekben ragyogó nebula rendszerben.

Ennek is ott a helye a többi mellett

A látvány, ami eléd tárul, nem mindennapi élmény, mind annak ellenére, hogy a háromdimenziós űrben tulajdonképpen csak egy sík felületen tudsz mozogni. A hajók, a lövések, a robbanások szépen kidolgozottak, sokszor az űr ragyogó színeiben pompázik, máskor pedig a korom-isotétság ural mindent. Csak egyetlen dolog zavaró kicsit, az elsőre apró csillagoknak látszó pöttyök, amik úgy úsznak a térben, mintha az űrhajók zavaros vízben haladnának. A hajók irányítása és a mozgásuk meglehetősen jóra sikeredett. Pontosan érezni a különbséget egy apró romboló és egy nagyobb csatahajó mozgása között, mivel amíg egy hatalmas Sovereign osztályú hajóval megfordulsz, addig egy aprócska Saber három kört megtesz körülötted, ráadásul a hajó sebessége is alaposan befolyásolja az irányíthatóságot, hiszen egy teljes sebességgel haladó hajó érthetően sokkal nehezebben tesz meg egy fordulót, mint egy negyed impulzus sebességgel haladó. Az irányításhoz csupán egy egérre van szükség a billentyűzet mellett, de akár egér nélkül is nagyszerűen el lehet boldogulni, mivel minden funkciónak megvan a megfelelő gyorsbillentyűje. Sőt, egy mozgalmass csata közben ajánlom mindenkinek, hogy felejtse el az egeret, mert a billentyűzettel mindent sokkal gyorsabban tud irányítani. A hangokról se jót, se rosszat nem tudok mondani, legfeljebb csodálkozni tudok, hogy az állítólag légüres térben - ami jelen esetben az űr, - hogyan hallhatjuk meg a robbanások és a lövések hangjait. Persze elég furcsa lenne, ha tők csendben zajlana egy ilyen űrcsata, és csupán egy andalító háttérzene, meg a légénység jelentései áradnának felénk a hangszórókból.

Clemt

értékelés:

7/10

RÓZSASZÍN OLDAL



Ó, milyen kecses mozdulat, anyu...



Ezt nyertem! Inkább Anettka!

Sztriptíz póker, eszemet sem tudom, mikor láttam ilyet utoljára PC-n. Rémilek valami rajzolt fómedvény a tizenhat szín korszakából, de azóta szerencsére elkerültem a találkozást ezzel a műfajjal. A játék úgy tűnt első nekifutásra, mint valami rossz vicc. A főmenüben négy lány, illetve asszony eszedezik a kegyért, hogy kártyapartnerünk lehessen. Asszonyok, mert már jócskán túl vannak a harmadik X-en, vonzódnak csak ímmel-ámmal, jó nagy vödör tolerancia után lehet őket nevezni. És mindössze csak négyen vannak (Ezen nem kell pityeregni, van már kettő darab macalemez, korongonként négy-négy új kreatúrával. Nem adtam oda őket, mert kedves vagy a szívemnek. – Reiker). Lehet egyesével megkopasztani őket, vagy akár kettesével is felvehetjük a harcot a férfép ellen.

A játékmenet előre kiszámítható, mondjuk úgy: mérsékelt izgalmakat rejt. Minden elvesztett száz dolcsi után a hölgyek ledobnak magukról egy ruhadarabot, hogy némiképp fedezzék veszteségeiket. Ezek rövid, idétlén és csúnya digitálizált jelenetek során történnek meg. Lehetőségünk van a hölgyek számára különböző extra juttatásokat felajánlani, mint a pofa sör, tapizás, de még a nyelvünket is lógathatjuk. Hogy ezek használata valamilyen körmönfont taktika kifejlesztését segítik elő, vagy csak szórakoztató elemek, nem sikerült kideríteni: az asszonyok szinte minden esetben elutasítóak voltak. Mindezek ellenére a játék readme fájlában kitörő örömmel ismertetik ezeket az „eszközöknek” a használatát. Például a kéz ikonnál ilyesfajta felszólítást olvashatunk: használád, ha már képtelen vagy a billentyűkön tartani a kezdetet, hehe. No persze. Összességében a *RealGirls Strip Poker* egy unalmas és csúnya játék, melynek alkotói büntetést érdemelnek, de azok is, kik három percnél többet „szórakoznak” vele. A műfaj lehetőségei rengetek remek ötlettel bírnak, itt semelyik ziccert sem dobták be, az pedig különösen visszatartó, hogy majdhogynem nyugdíjas korú nőket kelljen meztelenül bámulni (Te akartál Rózsaszín Oldala-ka-rovatvezetni, apukám... *sátáni kacaj* - Reiker).

Fábián Balázs



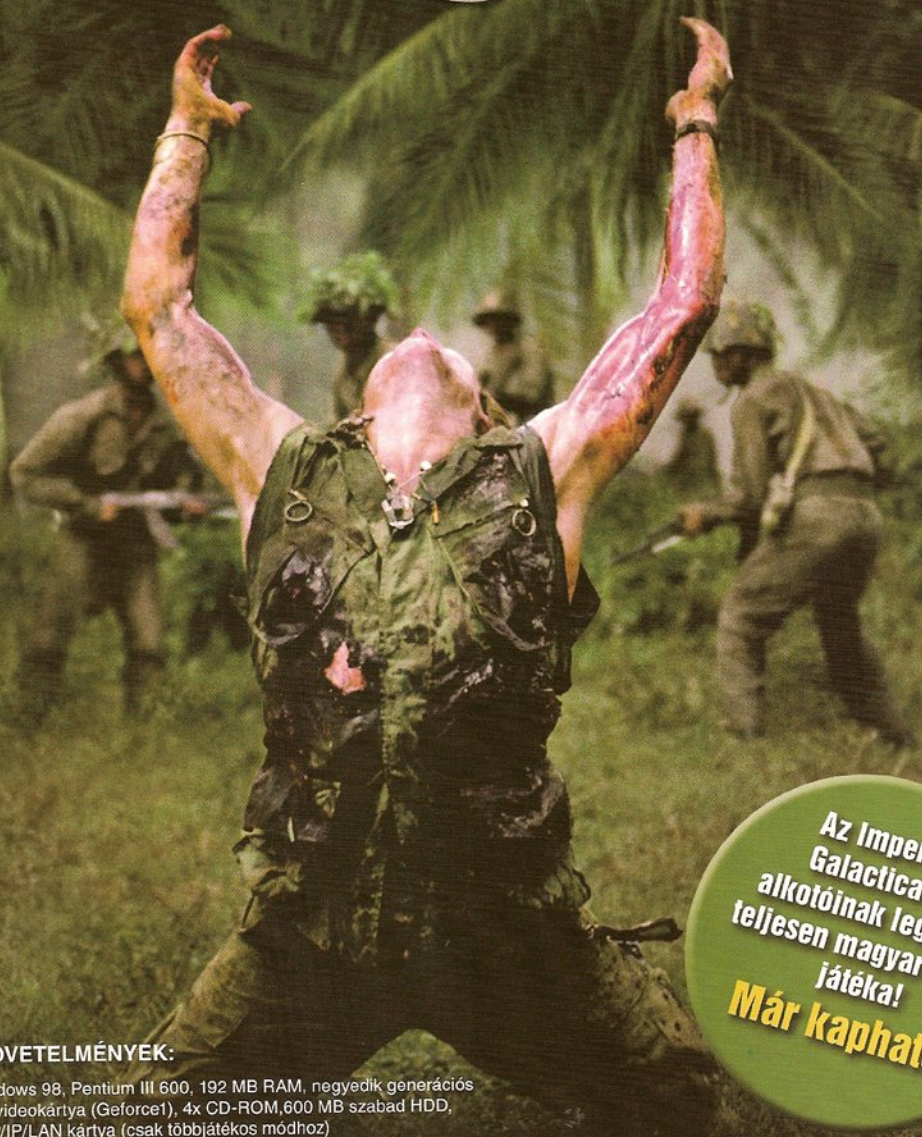
Ehhez olyan képalkotást írt Balage, amit nem bírnak nyomdafesték (mi órákkal később is ezen röhögünk - Reiker)

RealGirls Strip Poker

Fejlesztő: pokai Software
 Kiadó: pokai Software
 Honlap: www.pokai.com



PLATOON



Az Imperium
Galactica I-II.
alkotóinak legújabb,
teljesen magyar nyelvű
játéka!
Már kapható!

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

- Minimum:** Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (GeForce), 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, Röpentyű u. 53.
www.digitalreality.hu



MECHWARRIOR 4 MERCENARIES

Fejlesztő: Cyberlore Studios / FASA Studio ●
 Kiadó: Microsoft Game Studios ●
 Eredet: Egyesült Államok ●
 Minimum: PII 700, 128MB RAM, 16MB VRAM ●
 Optimum: Nincs adat ●
 Platform: PC ●
 Honlap: www.microsoft.com/games ●



Számtalan MechWarrior játék jelent már meg az idők során, hiszen a sorozat kisebb-nagyobb szünetekkel több, mint tizenhárom éve tart. Talán a sor egyik legemlékezetesebb tagja a második MechWarrior kiegészítő lemeze, a szintén Mercenaries néven megjelent program. Jó régen volt ez már, talán már hét éve - az akkori csúcscategóriás PC-k Pentium egyes processzorral futottak és még senki nem hallott az élsimításról, sokadik generációs gyorsítókártyákról... (Miért ne hallott volna élsimításról? Akkoriban kézzel csinálták, Deluxe Paint alatt :) - Reiker)

Emberünknek egy zsoldoscsapatot kellett irányítania a csatamezőkön és a gazdasági élet útvesztőiben egyaránt. A mostani játék is hasonló célkitűzéseket valósít meg, a sorozat negyedik epizódjára alapozva. Remake, újrakiadás, vagy egy önálló mű? Mind és egyik sem egyszerre a Mercenaries, hiszen például két CD-t foglal el, és nem kell hozzá az alapmű.

A gáma kilenc naprendszerben játszódik, mindegyikben több bolygón, több küldetés közül választhatunk. 3063-at írunk; feltérkévkö, név nélküli zsoldoscsapat vezérést alakítjuk. A nagypolitikába keveredve nem csak rátermettségünket kell bizonyítani, de mint zsoldosoknak, ki kell érdemelni a jobb (egyre kockázatosabb, de nyereségesebb) feladatokat, miközben megítélésünk egyre jobb lesz, hírnevünk nő, mindenki elismeri „munkásságunk”. A játék elején lennénk ugye mi, három további pilóta és néhány száznál való, kiszuperált roncs, amiket még éppen meheknek lehet nevezni. Cél minél több lóvé összegyűjtése, hogy jó legyen nekünk. Pénzünket számos helyen elverhetjük; nagyon könnyű elkötni, tehát kétszer is érdemes meggondolni, mit vásárolunk. Választhatunk új robotokat, fegyvereket, alkatrészeket és természetesen jobb képességű pilótákat, rengeteg az új fejlesztés - mind kívánatos, de a legtöbbre egyszerűen nem lesz pénzünk. Óvatosan bánjunk az eladásokkal is, különösen saját fejlesztések esetében, hiszen ezzel nem csak a piaci árakat változtatjuk meg (megnőnek), de megítélésünk, reputációnk is csökkenni fog. Egyfajta infláció ez, spirális körökben lefelé, amibe ha belekerülünk, egyre nehezebb kimászni. Embereink száma akár a hetet is elérheti, sosem irányíthatunk egyszerre még ennyi mechet! A csatamezőn, ha teljes létszámban vonulunk fel, két négyes csoportra lehet osztani a társaságot, melyek a „lance”, vagyis bajtárs, vagy valami ilyesmi elnevezést kapják (Valami





Néha
Schwäbder
Hennibal



ilyesm. Egyébként felkeltetted az érdeklődésemet – muszáj azt a játékot kipróbálnom, ahol hét egység két négyes csoportra osztható :) – Reiker).

A csapat megtétele, elismerése növekszik, ha sikeresen teljesítjük a küldetéseket. Ha mindez nem lenne elég, hősség (nobility) pontokat kapunk, ha különösen bátran viselkedtünk egy kényes szituációban, de akár megbízhatatlanságunkról (notoriety) is számot tehetünk, ha netán páli fordulattal a háború közepén mecenást váltunk. Két ház missziói között választhatunk, ha elköteleztük magunkat az egyiknél, egyre különlegesebb küldetésekkel ajándékoznak meg bennünket; persze csak ha elég megbízhatónak tűnünk. Tehát hogy mit, mikor választunk, befolyásolja a további játékmenetet.

Nem elhanyagolható tény, hogy a *MechWarrior 4: Mercenaries* több mint két éves motorral fut, ebből két felteves következik. Az első szerint a játék hardverigénye egészen szerénynek mondható. Még az én kicsikémén is vígan futott minden extrém grafikai beállítás mellett is. Ebből következik a másik feltevés, mégpedig hogy a látványvilág szemünknek ma már nem túlságosan lenyűgöző. A "Mech rajongóknak persze ez álmok netovábbja, de aki „csak úgy” végigtolta a negyedik részt, netán még egy-két kiegészítőt, nem biztos, hogy foggal-körömmel veti rá magát erre a kicsit látványüvegig már megkopott versenyzőre.

A menük és az átvezető animok elég egyszerűek, az épületek szegényesek, a fák és a növényzet közelről jócskán „gyér”, a fegyverek és a robbanások sem közelítek meg a mai színvonalat. A hangok, hanghatások nem olyan kifinomultak, a csatazaj, a robbanások hangjai, vagy akár társaink rádióján keresztül érkező üzenetei maradtak a kétezredik év minőségén. Sőt, ha már teljes létszámban feszít csapatunk, kicsit fásaszó az

ilyenkor állandóan működő rádiót hallgatni. Különösen, ha ugyanazt mondogatják ismételten.

A *MechWarrior 4: Mercenaries* irányíthatósága nem sokat változott a sorozat előző részeihez képest. Az igazán profi manőverezéshez elengedhetetlen a botkormány, de egér plusz billentyűzet kombinációval is lehet nyomolni (ahogy én is tettem). Marha jól alkalmazható a haladási irány és robot felsőtestestének jobbra-balra forgathatóságának összehangolt használata. A speciális, csapatársaknak adható parancsokat a funkcióbillentyűkkel aktiválhatjuk, F1-től F8-ig a mechpilótákat választjuk ki, a második leütendő F-gomb a feltartult menü-parancsorból aktiválja a nekünk tetszőt. Igazán összehangolt és precíz parancsokat nem adhatunk ki, de általában jól végzik a dolgukat társaink. Ha például egy adott ellenségre kiadjuk a támadás parancsot - agresszívan rászaladnak, de lehetőleg nem önfeláldozó akciókban. Az ellenséges *MechWarrior* gépezeteket is hatatosan zavarják, mondatnám, tisztítják az utat előttünk.

A küldetések összetettsége, változatosága sajnos nem olyan változatos, mint azt remélnénk. Túlnyomó többségük nem szól többről, csak hogy juss el a megadott navigációs pontokhoz és lőj szét mindent, ami az utadba kerül. Persze van néhány izgalmasabb is, mint például kísérni egy mozgó konvojt, netán megszállni az éj leple alatt egy ellenséges bázist. Minden küldetés előtt érdemes új eszközökkel felszerelni a pilótákat, netán őket magukat is kicserélni az adott küldetéshez megfelelőbb emberre. Itt a tili-tóli az egyszerű „fogd meg és húzd” alapon működik.

Ha már beleuntunk az egyszerű küldetésekké, netán idegzetünk kezd felmondani a szolgálatot, irány a



Solaris VII. Ezen a bolygón gladiátorviadalokat vívhatnak bármelyik két küldetés között. Különböző súlycsoportok közül választhatunk a pehelysúlytól a szupernehézig, beállíthatjuk hány emberes legyen a küzdelem, és hogy milyen típusú legyen az összecsapás. Természetesen az utolsó emberig kell küzdeni a tömeg nagy megelégedésére. Még a meccset közvetítő kommentátor is mondja a magáét, olyan mint valami sportközvetítés – a szórakozás garantált és igazi felüdülést jelent a szoldosakciók szüneteiben.

A sikerért persze meg kell felelni - egy gladiátorviadalra „tenyésztett” mech egész más jellemzőknek kell hogy megfeleljen, mint a hagyományos bevetésekre küldöttek. A *Mercenaries*-ban rengeteg robottal és még többféle fegyverrel találkozunk. Mivel további fejlesztések is megengedettek egy adott típuson belül, a változatok száma csak még inkább nő.

A különböző Házak közötti erőviszonyok, tulajdonságaik feltérképezése is érdekes, ne feledjük hogy a játékmenet a mi döntéseinken alapul. A legfőbb gond, hogy amikor a játék már kezdene igazán magával ragadni, egyszerűen véget ér. Nagyjából egy teljes nap kemény játék után a végére lehet érni, ami csatlódás még akkor is, ha extra lehetőségként megnyerjük az összes meccset a Solaris hetedik bolygóján, netán más útvonalon jutunk el a befejezésig.

A *Mercenaries* többjátékos lehetőségei nem sokat tesznek hozzá az eddigiekhez, hasonló a sorozat korábbi részeihez, tehát nem került bele semmi formabontó újdonság, sőt a népszerű capture the flag játéktípus ki is maradt.

A *MechWarrior 4: Mercenaries* egyszerre szórakoztató és egyben csalódást okozó játék. Csalódást, mert nagyon rövid. Még éppen élvezhető a két évvel ezelőtti grafika, melyről most már annyi bőrt lehúztak, hogy jogosan várható a következő játék egy teljesen új bőrből. Igaz a Microsoft nagyon ráállt az Xboxra, a platformon ki is jött mostanában egy *BattleMech* játék (*MechAssault: Arcade* - Reiker), de reméljük ez nem jelenti a PC-s fejlesztések hanyagolását, netán végét. A játék leginkább azoknak fog bejönni, akik már réges régen a rajongók táborába tartoznak. Ha valaki számára ismeretlen ez a játéksorozat, érdemes vele megismerkednie most, de azok akik csak úgy eljártogattak a harci robotokkal, netán a negyedik részt és a kiegészítőket is ismerik már, nem ettől a programtól fognak hanyatt esni.

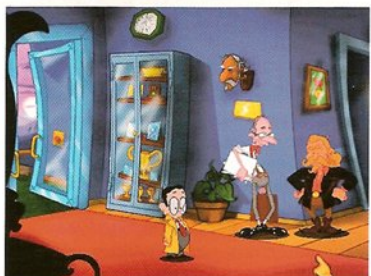
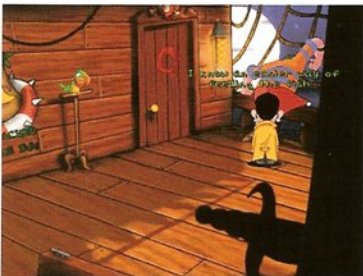
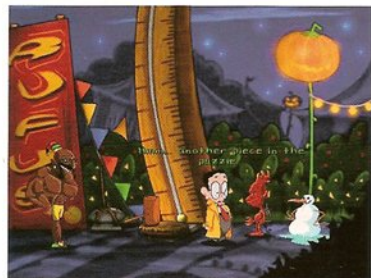
Fábián Balázs

értékelés:

5/10

TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS

Fejlesztő: Nayma Software
 Kiadó: ProGraph Research Interactive
 Eredet: Olaszország
 Minimum: nincs adat
 Optimum: nincs adat
 Platform: PC
 Honlap: www.gotgameentertainment.com



„Egyszerűbben is lehet a halakat etetni...”

Vendégcsalogató külső (Visszatérés Scabb Island™-re)

Példaképünk a falon, és más állatfajták.

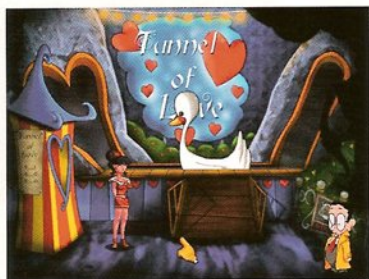
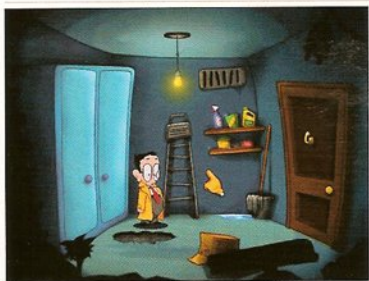
A terjedelmes cím ugyan magáért beszél, de a biztonság kedvéért elmondom, mivel is van dolgunk: point & click jellegű, rajzfilmszerű kalandjátékmal; valami olyasféle produkttal, amely immár jó pár éve kiviszettnek tűnt korunk leplezetlen „poligon-nyomása” miatt. Tudom, tudom, szentimentális vagyok, de először úgy éreztem magam a képernyő előtt, mintha majd’ egy teljes évtizeddel lennék fiatalabb. A végső értékelésem tudtában kissé túlzónak mondható az összehasonlítás, de leginkább a *Maniac Mansion* vonulatát idézte fel bennem és annak utódveit. Meglepő, de szívet melegenítő a tény, hogy van, aki a hagyományos grafikával készült kalandjátékok háromdimenzióssá avaszálása ellenére is a régi, jól bevált módszer mellett teszi le a voksot, ugyanakkor pont ezért értékelendő cselekedet.

Ha egy történetbe az író kifejezetten flúgos alakot keres, akkor a legjobb választás – a vörös szakállú varázslótanoncokat leszámítva, persze – szinte mindig dologtalan, elszegényedett magányozók képében jelennek meg. Gondoljunk csak a *Sam & Max-re*, vagy *Jack Orlando-ra*, hogy keverjem a stílusokat. A nyomozó kétségkívül egy eredeti figura. Volt. A régi, jól bevált módszer mellett tehát a régi, jól leárgott csontocska is helyet kapott, valójuk meg, nem kis meglepődésünkre. A soros balféket Tony

Tough-nak hívják, és már pusztán méretei miatt is kisebbrendűségi érzésével kénytelen elviselni, hogy ő sikeresebb társai (és amúgy mindenki más) viccelődéseinek alanya lehet csupán. Igaz, gyermekkorától fogva ilyen, volt ideje hozzászokni, mint ahogy a csúszli lövedékeihez is, mellyel a szomszéd srác per nap ajándékozta meg őt, egy bizonyos hálaadásnapra akciójáig. Akkor ugyanis pörül járt, elérte végzete, mely egy tőklámpás képében hullott a fejére. Nem sikerült megszabadulnia tőle, bosszút esküdött hát a mi Tony-nk ellen, s ezt évek múltán bizony végre is hajtotta. Elrabolta nyomozónk egyetlen barátját, egy cukorkazabálót, illa színű, testes kutyát, s magával cipelte szórakoztató parkjának egy eldugott zugába. Magánymozónknak tehát végre munkája akadt – igaz, megbízó és pénzjutalom nélkül, de azért mindent meg kell becsülni, és különben is, – aminek először feltétlenül be kell jutnia a parkba. Nem könnyű eset...

A bányát történet után mélyedünk el az irányítás, meg a kezelőfelület bugyaiban. Mint ahogy az egy point & click játéktól elvárható, teljes egészében egerünkre leszünk utalva. Bal gombbal mászkálunk, jobb gombbal egy gyorsmenüt hozunk elő, amely lehetőséget biztosít az adott tárgy, és / vagy személy (ez furcsán hangzik, de igaz!) alapos vizsgálatára, használatára, beszélgetésre és mások

által feleslegesnek ítélt holmik magunkhoz vételére (ilyen a csatornában kiszvedett takarítóhölgy parókája). Kezdjük a magyarázatot fordított sorrendben: minden felvett tárgy az inventory-listára kerül, amelyet a képernyő alján csodálhatunk állandó, illetve pop-up jelleggel. A listáról kiválasztott tárgyat odaadhatjuk másvalakinek, de saját magunk is használhatjuk, vagy épp szemügyre vehetjük. Utóbbi például a notesz esetében fontos – Tony ide írhatja le hevenyszárt térképét a parkról, melynek segítségével akár ugrálhatunk is a helyszínek között, időspórolás végett. Fontos megjegyeznem, hogy vannak tárgyak, amiket egymással kombinálhatunk, új anyagok létrehozása céljából. Ha tesz az, a köpnyegyet, a parókát és a virágot egyé váltóztatjuk, máris van egy kosztümünk, amivel bejuthatunk a park területére. Beszélgetni többnyire emberkék fogunk, és csak nagyon ritkán papagájjal, esetleg a falon függő trófeákkal, egyéb használati tárgyakkal. Ha valami nem alkalmas erre, detektív barátunk simán időtátnak néz minket, tehát ne erőltessük a dolgot. A másik két lehetőség, úgy hiszem, egyértelmű eredményt hoz; Tony sajátos humorával kommentálja az általa tapasztalt dolgokat, az egyes tárgyak használhatósági értékét rendszeresen kétségbe vonva. Minden tárgyat, személyt jelöl a program, kiírva az illető nevét, dolog mibenlétét. Minthogy ballonkabátos, szemüveges szakmzugsepünk ide-oda



Az Irodánk. Enyhe mulderes utánérzés. :)

pakolgatása, mozgatása is egérvezérelt, ahol az adott képernyőt elhagyni készülünk, egy repkedő, sárga madár jelzi eme lehetőséget. Az irányítás tehát egyszerű és frapjárás, egy jó pont oda.

A játék vizuális megvalósításának egyes részeit már súroltuk, de szokásainkhoz híven mélyebbre hatolunk a témában. Azt ugye már említettem, hogy egy rajzfilm-szerű kalanddal van dolgunk, de azt még nem, milyen színvonalon valósították ezt meg. Amely színvonal első pillantásra nem valami magas, mondhatnám, átlag alatti, de szerencsére idővel emelkedik. Az intro grafikája nekem nem tetszett, túlonn egyszerűnek, színtelennek éreztem, annak ellenére, hogy éjszaka, tudom, minden egyszerű és színtelen, de a program kezdeti élvezeti értékén nagyot ront, hogy nincsenek a részletek kidolgozva, a háttér csak egy massa, az előtér meg pár darab vonal. Vált a kép, hősünk íródjaja már kifejezetten szép, habár kis felbontású, de ilyesmin ne akadjunk fel akkor, amikor a falon „En hinni szeretnék” télapós-poszter feszít, a szekrénynek pedig külön, kinyithatatlan fiókja van tele azokkal

a bizonyos X-Aktákkal... Külön említést érdemel az a lila kérődző víziló, amiről persze később kiderül, hogy hősünk utóbb elrabolt kuttyaja. A környezet inkább nevetségesen és mesterségesen túlszűfolt, hogy legyen min filozofálni Tony-nak, hogy rögtön kiderüljön jelleme és szokásai, egyszerűen, hogy ő egy balek. Hivatásos balek. Az iroda épületének kidolgozottsága azonban nem mérhető a park faunájához, az ott „lakó”, élő és élettelen tömeghez, amelyet át meg átszőnek a kapcsolatok láthatatlan és látható pókháló-szájai. A megvalósítás tehát az idő múlásával egyenes arányban egyre szebb és részletesebb, igaz csodákat ne várjunk tőle, jellegéből adódóan, sőt, még annyit sem. Az egész inkább emlékeztet a kisgyermeknek készült tanító célzatú játékokra, mint amilyenek a szemes-szjas Putt-Putt kalandjait feldolgozó, az angol nyelv egyszerűbb formáinak gyakorlására írt programok. Azt mondtam, grafikai, de így utólag rásütöm ezt a bélyeget a történetre is, habár Tony szája folyamatos jelleggel jár, és néha nem könnyű őt gyorsaságban követni, de mondjuk egy tizenegy-pár éves kisdíák sikerrel veszi ezt az akadályt. A vizuális kritika velejárója a hanghatá-

Okosabbak vagyunk miszter Ágynál! Vagy nem...?

sok, zenék elemzése, melyek erősíthetik, tompíthatják a képi humort, s a történettel együtt egy szerves egészet alkotnak, amit nagyvonalúan hangulatnak szoktunk nevezni. A hangulat pedig kellemes, fülünk a grafikához és a történethez passzoló zenét és szinkronhangokat közvetít agyunk számára. Más szóval, ez jó pont; a programra érezhetően odafigyeltek készítői (bár csak mindegyik ilyen lenne), és aki már belefáradt aznapra a folyamatos fizikái, de – most figyeljenek hölgyeim, uraim – szellemi erőltetésbe, annál stresszmentes, nyugodt állapotot idézhet elő.

Hogy ne essek át a lovacska túlsó felére, tudatom önökkel, hogy aki tartós kikapcsolódásra számít, annak sem teljesen ajánlható a program, lévén egész gyorsan beleu az ember abba, hogy egyszerűen pontalmazzal mászkáljon ide-oda, szójjon a hónap dolgozójának, hogy keresik, segítsen a kislíúnak bejutni az árnyékszékre ésatöbbi. Újrajátszási lehetősége pedig valahol a nullához közelít, ez egyértelmű. A különféle poékok is csak akkor igazán élvezetesek, ha nem századszorra hallgatja őket az ember. Egyszerűen hiányzik belőle valami alapvető komponens, ami talán a legmegfoghatatlanabb egy játékban, ami a képernyő elé szögzőné a soros delikvenst. Ez a program minden tekintetben jó, de semmiben sem kiemelkedő, ráadásul hamar kimerül vonzereje. Azt gondolom, a rajzfilm-jellegű kalandjátékok visszatérésének nem ez a legmegfelelőbb iskolapéldája; csupán az szől igazán előnyére, hogy ebben a műfajban jelenleg nincsen más alternatíva, régi programokkal összehasonlítani viszont butaság lenne. Lehet, hogy voltak szebbek, jobbak (nem, igenis biztosan tudjuk, hogy voltak szebbek és jobbak), de azokra mára már senki nem tekint úgy, mint egy friss, ropogós programra – egyszerűen túl idejétmúlt dolognak tartja (Most miért kell általánosítani)? Van haverom, aki a mai napig csöpögő nyállal kívánja a polcomon taktikusan elhelyezett Gabriel Knight Mysteries szeretetszomogót – Reiker). A mai modern produktókkal meg még inkább főlöszleges összehasonlításokba bocsátkozni, mert tény, hogy részleteiben felülmúlják, de az egészet tekintve teljesen másfajta hangulatot közvetít. És ez jó. Elvégre, nem kell mindig kaviár. Ez mára az utolsó szavam.

dracoo-[nostalgic]

értékelés:

5/10

MEDAL OF HONOR

ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD

Fejlesztő: Electronic Arts
Kiadó: Electronic Arts
Fredet: Egyesült Államok
Minimum: PII 450, 128MB RAM, 16MB VRAM
Optimum: PIII 700, 128MB RAM, 32MB VRAM
Platform: PC
Honlap: mohaa.ea.com



Az ellenség hátában

Winston Churchill, Nagy-Britannia miniszterelnöke 1944. június 7-én ekképpen értesítette Sztálint a partraszállás menetéről:

„Az „Overlord” tekintetében teljes mértékben meg vagyok elégedve a ma, június 7-én délig kialakult helyzettel. Csak egyetlen parti körzetben voltak komoly nehézségek, ahol amerikaiak szálltak partra, de már itt is megszűntek. Az ellenség hátában, a szárnyakon szerencsésen földet érték a húsz ezer főnyi ejtőernyős csapatok, s minden egységük kapcsolatot teremtett a tenger felől partra szállt amerikai és brit csapatokkal. Veszteségeink csekélyek. Mintegy tízezer ember elvesztésével számoltunk. ... Most erős ellentámadások várhatók, de számítunk páncélos főlénnyünkre, no meg természetesen légi főlénnyünkre, valahányszor felhőtlen lesz az ég. ...”

Churchill az eseményekre nagyszabású memoárjában, a Második Világháború című Nobel-díjas írásában emlékszik vissza. Mi pedig – a történelem órákan kívül,

– a Medal of Honor: Allied Assault-ból emlékezhetünk a partraszállásra, mikor Omaha Beach-en nyomultunk előre a golyózáporban, félelmet nem ismerve, mégis remegő kézzel markolva Thompson géppisztolyunkat. A játékot talán senkinek sem kell bemutatni. (Ha mégis: részletes, hat oldalas leírás az idei februári számban – a címlapon Komoly Sam, kezében egy bitang mordállal) Nem kívánok tehát a teljes MoH:AA-val túl sokat foglalkozni. E sorokon a játék kiegészítő lemezéről, a Spearhead-ról lesz szó. De az Omaha Beach-et, a talán legismertebb pályát csak felidézném egy pillanatra. Úgyan nem ettől volt elsősorban jó a MoH:AA, de tény, hogy nagymértékben köszönhetette neki átütő sikerét. A játék igazi értéke az, hogy közvetlen részeseivé válhatunk általa a háború kegyetlen világának, melyet ugyan a valóságban normális ember soha nem kívánna megélni, de többségünket mégis hajtja a kíváncsiság és a megismerés iránti vágy. Kevésbé ismeretes, de Omahán, az első vonalban szállt partra Friedman Endre is, egy magyar fiatalember, a Ropert Capa néven világhírűvé vált haditudósító. Azért említem nevét, mert ő volt az egyetlen fotóriporter, akinek helyszíni felvételeket közzöhet a világ a D-nap borzalmairól. Ezek a képek szolgálták alapul Spielberg döbbenetes filmjének, a Ryan közlegény megmentésének látványvilágához, áttételesen pedig a MoH:AA nagyszerű pályájához is. Capa három tekerestet tudott elfényképezni, a negyediket kezének remegése miatt már képtelen volt befűzni. Félelmében az egyik partraszállító hajóval menekült el a térségből, utólag élete nagy szegényének tudva be cselekedetet. Később, 1954-ben az indoknai háborúból tudósítva egy taposóaknára lépvé érte utol szomorú végzete.

Talán a korábbi sikerre alapozva, a Spearhead-ben is kulcsfontosságú szerephez jut a D-nap, csak most a másik szemszögből. Rögtön az első pályán Normandiában találjuk magunkat, 1944. június 6-i keltezésű, 3000 láb magasságban (kb. 1000 méter). Alakulatunk éppen ejtőernyős ugráshoz készülődik. Mondhatnám azt is, hogy Az elit alaku-



latunk, ekképp direkt párhuzamot vona a mozcisatárnán sugárzott tízrészes tévésorozat és a Spearhead között. Na, de térjünk vissza az első benyomásokhoz. Ülök a repülőn, s várom az ugrásra való felszállást. Egyelőre semmi dolgom, de mint az már megszokott, az egérrrel szabadon nézelődhetek. A látvány minősége kifogástalan, a zajok is rendben vannak, hangulatra nem lehet panasz, az egész életszerű. Sorbaállítás következik, majd a karabinerek ellenőrzése és egymás felszerelésének vizsgálata. Kezdek izgulni. Az első, gödöllői, bekötött 800 méteres ugrásaim törnek elő szürkeállományomból. De nincs sok időm nosztalgizni, az események felgyorsulnak, minden pillanatot alatt történik. Észre sem veszem, már nyitva is a kupola a fejem felett. Körülöttem pedig égen-földön kíméletlenül dől a második világháború.

A lánzdza helyze

A spearhead szó egyszerre jelent lánzdzahegyet, erőtlen hadvezetést és valamiféle támadás megkezdését. Szellemes cím ennek a kis bővítménynek, ráadásul jó a hangzása is. Találom továbbá, mert nagyjából úgy aránylik a Spearhead az alapjátékhoz, akár a fej rész a dárdaához. Rövid tartozék ugyan, de kellően kemény és hegyes. Az egyjátékos mód 3 kampányt tartalmaz: A szövetségesek franciaország inváziója; Támadás az Ardenneknben; Berlin eleste. Ez összesen 9 pályát, azaz körülbelül harminc automatikus mentési ciklust kínál a kiéheztet rajongóknak, ami meglehetősen kevés. Tudvalevőleg évszázadok óta jön meg az étvágy, ami jelen esetben sajnos nem vezet lakomához. De utolsó szakasz, Berlin bevételé talán a legizgalmasabb, de mire belejőnnénk, már véget is ér. A multiplayer rész bővítése ígéretesebb; 12 új map és jó néhány mód vár a társasozás iránt fogékonyakra. Erről később. Akad még itt újdonság, például a személyiségünkön végbement változások. Jack Barnes őrmester alakjuk az Egyesült Államokból, aki a névváltoztatáson és plasztikai műtéten kívül tisztségbeli lefokozáson is keresztül ment az előző rész Mike Powell hadnagyához képest. Új társak is járnak az új karakterhez, a játék során Jack találkozik brit és szovjet szövetséges osztagokkal, s halgatta, mint beszélnek valami merőben idegen nyelvet. (Igaz, brit akcentusra nem figyeltem fel, de az orosz beszéd-lások tényleg szórakoztatóak.)

Nagyobb hangsúlyt kaptak összességében a narratív részek, a karakterek (előre tárolt) viselkedése kidolgozottabb, az élmény még mozziszerűbb. Új feladatokkal is elhalmozhat minket, de lényegében most se nagyon van más dolgom, mint irtani, olykor szó szerint halomra löni a vészegény németeket. A játék maradt cenzúrázott, testnedvek és belsek még sincsenek megjelenítve. Akit ez zavar, töltsön le hozzá blood patch-et, vagy vessen egy pillantást a Doom III-ra. :) A pusztításhoz kapcsolódó fel-

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között három darab SMedal of Honor: Allied Assault - Spearhead kiegészítő kerül kiSOROLásra, amit a játék hazai forgalmazója, az Ecobit Kft. ajándékol fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte „Spearhead nyereseményjáték”, 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „MoH:AA”).

1. Ki a széria olasz származású, zseniális zeneszerzője?
2. Ki az a hollywoodi színész, aki a Spearhead küldetésel közötti archiv videoszegmenseket kommentálta?
3. Milyen platformokat járt meg eddig a Medal of Honor sorozat?



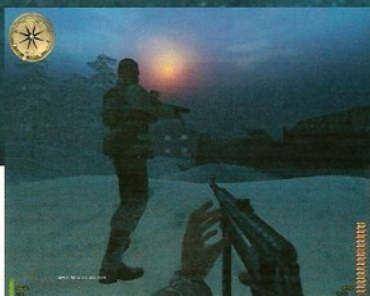
adatainkhoz visszatérve; ezek nem lettek komplexebbek. Kétségtelenül változatosak és a háborús szituációba illők, de jellegüket tekintve mind egy sémára, A-ból B pontba való eljutásra épülnek. Lődd szét, szerezd meg, lopd el, szaladj el orvosért, találd meg a dokumentumokat, találd meg társaiddal stb. Még mindig jóval többet kell lőni mint gondolkodni, de semmi baj, végtére is ez egy FPS, annak pedig első osztályú.

Vannak új német járművek, és Berlinben irányíthatunk egy orosz T34-es tankot is. Ez felettebb magával ragadó élmény, főleg mikor belelövünk a házakba, s a falak látványosan leomlanak. Kár, hogy csak azok, amelyekből támadást észlelünk. 20 típpsal bővült a fegyverarzenál is, néhány az újdonságok közül: Gewehr 43, mozsár-ágyú, Flak Cannon, négy új géppuska. Szovjet részről a pa-pa-sah becenevű PPSH-41 és a 7.62mm-es DTM került be a játékba, brit oldalról pedig a Sten MG. Illetve multiplayerben hozzáférhető még a német MG42-es (Maschinengewehr 42).

Külön említést érdemlő újítás a füstgránát, ami funkcionálhat jelzőként a társak számára, de fedezék hiányában jó szolgálatot tesz mozgásunk homályba burkolására is. A második világháborús hadszíntéren fontos szerephez jutott ez az eszköz, mégis kevés játékban találkozhatunk vele. (Azok is többnyire stratégiaiak, pl. Close Combat, Combat Mission) Az ok valószínűleg az, hogy a füst hatásos megjelenítése még mindig embert próbáló feladat a programozók számára. A Spearhead viszont rögtön háromféle füstgránátot vonultat fel: piros színű M18-as amerikai, mustár színű szovjet RDG-1-est és a zöld, Nebelhandgranate megnevezésű németet.

Füstöt, fényeket!

A technikai részletekhez érve maradjunk még egy gondolat erejéig a füstnél. Én ezt az effektust tekintem a Spearhead csúcspontjának, a MoH:AA küldetés-lemez leginnovatívabb elemének. Mondom ezt egyrészt az imént részletezett hiánypótló jellege és a játékban való jó



használatossága, másrészt a káprázatos kidolgozottsága miatt. Eddig a Tekken 4 laboratóriumi pályáján található köd-effektus volt nálam a kedvenc, de a Spearhead azt is bőségesen felülmúlja. Sűrű, testes füstöt produkál, ami valószínűen terjed, és csak fokozatosan oszlik. Bámulatos. Az embernek kedve támad maga elé dobni néhányat és csak úgy szaladgálni benne. Szervezetlenebb multiplayer játékok során megszokott jelenet, amint katonának színes felhőkötől eborítva céltalanul lövöldöznek és rohagnak, mint valami örülten tomboló közönség egy elfajult habparty során.

A játék executive producere, Rick Giolito inkább a fényhatások minőségére büszke. Egy neten fellelhető interjúja során elmondja, a világítási munkálatok igazgatására egy Tom Allen nevű új nyertek meg, aki nemrég fejezte be tevékenységét a Pókember filmváltozatán. Giolito állítása szerint a Spearhead lélegzetelállítóra sikeredett, amit nem is kívánok cáfolni, de hozzáténném, sokak szerint a Battlefield 1942 még sebb.

Részletes textúrák, realisztikus környezet ide vagy oda, még mindig gyakran előfordul néhány csúnya hiba. A puskcások sokszor átlógnak a falon, a halott náci feje pedig az olatón, mialatt testének többi része bent pihen a karámban. Megegett olyan is, hogy egy halom doboz közül szétlöttem az alsókat, ám a felettük lévőket lógtak továbbra is a levegőben. Fegyverek is találhatók szép számmal antigravitációs közegben lebegve, ez már csak amolyan EA-s hanyagság, megbocsátjuk. A látvány és a pergő akció együttese most is hozza a tökéletes háborús hangulatot. Jó példa erre az „egy éjszaka a pokolban” epizód, mikor erdei táborunkat váratlan bombázás éri, s a nyílt terepen kell a frontvonal mögé szorítani a támadó ellenséget.

dumm künstlich Intelligenz

...vagyis buta AI, még mindig. A németek olykor teljesen valószínűtlenül viselkednek, mozdulatlanul szemlélik, míg mi egy szobával arrébb harcolunk társaikkal. Ráadásul képesek a semmiből előbukkanni, s akár az előző részben, most is mindig ugyanonnan támadnak. Szintén előfordul, hogy az ellenséges katona beragad egy objektum mögé és csak fut, fut egyhelyben, míg egy headshot-al nem segítünk rajta. A lineáris játékmenet is maradt a régiiben, habár néhány óriásira méretezett pályának köszönhetően szabadságunk fokozódott. Ez Ardennek havas erdejében például rögtön eltévedtem,

majd az iránytű nyilacsúkját szándékosan figyelmen kívül hagyva bókásztam hosszú ideig, véletlenszerű sorrendben likvidálva embert, tankot, s minden előírt objektumot. Örvedetes tény, hogy bajtársainkra igencsak ügyelni kell a küzdelmek során. Hamar elbukjuk a missziót, ha magukra hagyjuk őket a bajban.

A MoH:AA ott kezdődik, ahol a legtöbb játék véget ér...vagyis az egyjátékos módot követően a multiplayer opció-nál - hirdetik a www.mohaa.hu oldal lelkes szerkesztői. És ez így igaz. A 12 pályányi bővítémyről pedig csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Hatalmas kiterjedésű, külső és belső tereket remekül ötvöző térképek találhatók a Spearhead CD-n. Van itt pályaudvar, bazár, repülőtér, erdő az Ardennek-ben, holland kisváros, romos Berlin és még sorolhatnám. De nem érdemes, személyesen kell bejární és felfedezni őket egytől-egyig. Társaikkal öt féle módban játszhatunk (Free for all, Round based game, Team game, Objective based game és Tug of war). Most csak a Tug of war-t emelném ki, az számít igazi újdonságnak. Tow esetében az ellenséges csapat újjászületési területének lerombolása és sajátunk védelmezése a kulcsfontosságú elem. Amelyik csapat területe elpusztul, annak tagjai elhalálozás esetén nem születnek többé újra (akár a körökre osztott módban). Ellenben a másik oldal résztvevői komoly előnyhöz jutnak, mert ok továbbra is újjáélednek. A játék bővelkedik egyéb feladatokban is, mint például tengeraltjáró ellopása vagy a Berlin feletti uralom megszerzése. Hasznos újdonság még a realisztikus mód, melynek bekapcsolása esetén a fegyverek pontatlanab-bak, a lövedékek viszont nagyobb sebet ejtenek, ezzel még hitelesebbé téve a háború imitációját. Amennyiben bírja a szerver, akár 32-en is játszhatunk egyszerre. Ha többet szeretnél megtudni a multiplayer-ről, ajánlom látogat-mag az említett linket, és mélyedj el ebben a jól szerkesztett, magyar nyelvű honlapon.

A Spearhead mellé elővettem az Allied Assault-ot és a PS2-es Frontline-t is. Harcoltam magamban a gép ellen és más emberekkel az Interneten. Sokat voltam egyedül, olykor azonban csapatostul, egy alakulat tagjaként rontottam a németekre (szinte mindig a szövetségeseket választom). Sokszor, rengetegszer lelőttem, de nem adtam könnyen magam. Még jó, hogy csak játék a Medal of Honor, így is háborúval teltek az elmúlt napjaim. Minden tisztelem a Spearhead alkotóinak, akik ismét a bátor katonák emléké-hez méltó programot készítettek.

Korányi Teodor

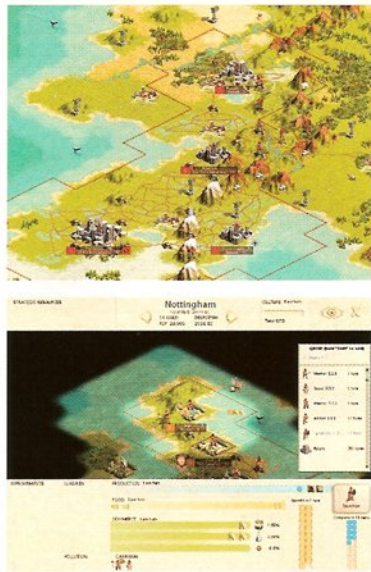
értékelés:

8/10

SID MEIER'S CIVILIZATION III

PLAY THE WORLD

Fejlesztő: Firaxis Games
 Kiadó: Infogrammes
 Eredet: Egyesült Államok
 Minimum: PII 300, 32MB RAM, 1MB VRAM
 Optimum: Nincs adat
 Platform: PC
 Honlap: www.civ3.com



Ha azt mondom Sid Meier, te azt mondog *Civilization* (Térdre borulva. – Reiker). Ha azt mondog *Civilization*, én azt mondog minden stratégiai játék legjobbjá. Az idő: 1990, az esemény: Elkészül a *Civ* első része, amit akkoriban még egyszerűen „A *Civilization*”-nek nevezünk (Szemfülesek persze tudják, hogy Sid az azonos nevű Avalon Hill táblás játékot gyúrta monitorra, az ötlet tehát nem eredeti. A megvalósítás az. – Reiker). Teltek múltak az évek, és csak jöttek egymás után a nagy klasszikus klónjai, és az ősjáték neve egyre csak halványult (??? – Reiker). Aztán mintha egy szellem szabadult volna ki egy palackból, sokévi csend után, mint derült égből a villámcsapás érkezett zéknél a *Civilization II*. A második részre még rá se tudunk unni, és már jött is a harmadik rész. A tempó pedig tovább fokozódik, hiszen alig telt el fél év, és már itt is van egy teljes CD-t megtöltő kiegészítő, a *Play the World*. Itt és most, nem csupán új pályákat és küldetéseket kapunk, hanem láss csodát: még tovább tökéletesedett, bár önálló játékként sajnos nem használható. Kiegészítőként

annyi újdonságot kapunk benne, hogy akár negyedik részként is megállná a helyét. Az, hogy önállóan nem telepíthető fel, valószínű a kiadók üzleti fogása, mert nehogy már ne legyen meg neked a *Civ III* alapjáték (Again: fémdobozos gyűjtői kiadásban :) – Reiker). Telepítés után megvizsgálva a gépre felkúszott bithalmazt, teljes egészében minden megvan ott abban a bizonyos könyvtárban, ami az alapjátékban is megtalálható, ráadásul nem az alapjáték egészül ki néhány újabb menüponttal, mint az a kiegészítő esetében lenni szokott, hanem egy teljesen önálló program indul, a kiegészítő ikonjára kattintva az egerrel.

Mivel a helyem meglehetősen kevés, melyen hozzatok szólhatok, nem térek ki az alapjáték rövid áttekintésére, hanem inkább a termékek újdonságait boncolgatom. Akinek mégis hiányos az ismerete a *Civilization III*-ról, annak ajánlom figyelmébe a 2001. decemberi számot, melyben a Dracoo tollából fakadt írás alapos eligazítást nyújt minden kíváncsinnak. De lássuk végre mit is kapunk a *Play the World* installja után. Nos lehet ámulni és csodálkozni, megtrataataam, mert láss csodát, a *Civilization III* történetében először, megjelen a multiplayer mód, helyi hálózatban, vagy a *GameSpys* szerverén, biztosítva az önfeléd egymás páholása élményt. Maximum nyolc játékos küzdhet egy időben a győzelemért – lehet benne computer is, - ötféle játékmódban: fordulók nélkül, szimulált lépésekkel, hagyományos körökre osztva, egymást megvárva, és emailben. A csörtéknek négyféle győzelmi kondíciója lehet, a kiesés, uralkodás, a királygyilkosság, és egy adott terület elfoglalása. Egyébiránt minden olyan játékszabály beállítható, mint a hagyományos gép elleni játékban. Megjelent nyolc új nemzet: Mongólia, Karthágó, a spanyolok, az arabok, a kelták, Korea, a törökök, és a vikingek. Minden újonnan megjelent nemzet hozott magával egy rá leginkább jellemző új harcost, így színre lép a mongol keshik, a numibiai zsoldos, a Spanyol konkvistádor, az arab ansar harcos, a gall swordsman, a koreai hwach'a, az ottomán sipahi, és a viking berserk. A Scenario menüpont is jócskán kibővült, mivel az eredeti

CivIII küldetéseken túl megjelent 53 új pálya, melyeken már természetesen az új nemzetekkel is találkozhatunk. A játékban megjelent egy rakás újítás, ami sokszor egészen új játékelményt hozhat, legtöbbször még tovább egyszerűsítve a játszhatóságot. Ilyen legfontosabb újítás a mozgás útvonal kijelölése, melyen azután a kijelölt karakterünk magától végig lépked (*Call to Power* találmány. – Reiker), beállítható a tűzértségnek a folyamatos tüzelés, hatékonyabb lett a kémkedés, és tovább egyszerűsítették a városok menedzselését. A birodalmak erősítésére megjelentek az őrtornyok, a repülőterek, és a radarállomások. Új gerillaharcosokat és középkori gyalogos egységeket lehet hadrendbe állítani, tovább megjelent néhány új csoda, és a birodalom pénztét gyarapítható a részvénypiacon is. Kicsit átszabták a pályaszerkesztőt is. A térkép mérete az öt alap méreten belül tovább finomítható a képkockák állításával, már vízre is lehet várost építeni (*Call to Power* találmány. – Reiker). 35 új térképre helyezhető egység jelent meg, és a régiék közül egy csomót átneveztek. A pályákon beállítható az időlimit, az idő alapegysége – év, hónap, hét - beállítható, hogy bizonyos fordulósámmennyi konstrukciós lépésnek feleljen meg, és az indulási idő. A játékszabályok is kibővültek, így beállítható feltétel lett a királygyilkosság, egy pont a térképen amit meghódítva az győzelmet jelent, ill. bekapcsolható, hogy az egységek elfogathatók legyenek-e, és az ellenség kultúrája lemásolható lett.

Mint látjátok, nem véletlenül írtam az elején, hogy ez a kiegészítő akár egy új részként is megállná a helyét, annyi újítást tettem bele (Mint látjátok, jobbára korábbi *Civ*-ek ill. a *CTP* sorozat innovációi, egy csokorban. – Reiker). Ezek után kíváncsi leszek, hogy ha megjelenik valóban a negyedik rész – még semmi hír róla, - abban miket hoznak össze. Mindenesetre kíváncsian várjuk. Ugye? (*Pirates! 2* anyone? – Reiker)

Az újonnan megjelent harcosok, és hagyományos megfélemlítő:

Támadóerő	Védőerő	Lépcszám	Pajzs	
Spearman	1	2	1	20
Numibian Spearman	2	3	1	30
Knigh	4	3	2	70
Ansar Warrior	4	2	3	60
Keshik	4	2	2	60
Explorer	0	0	2	20
Conquistador	3	2	2	70
Cavalry	6	3	3	80
Sipahi	7	3	3	80
Longbowman	4	1	1	40
Berserk	6	2	1	70
Swordsman	3	2	1	30
Gallie Swordsman	3	2	2	50
Cannon	8	1	1	40
Hwach'a	12	1	1	40

Cleml

értékelés:

8/10

● Fejlesztő: Liquid Entertainment
 ● Kiadó: Ubi Soft
 ● Eredet: Egyesült Államok
 ● Minimum: Celeron 400, 64MB, 16MB VRAM
 ● Optimum: PIII 750, 128MB RAM, 32MB VRAM
 ● Platform: PC
 ● Honlap: battlerealm.ubi.com

BATTLE REALMS

WINTER OF THE WOLF



A *Baljós Árnnyak* óta nem kifejezett sikk folytatásokban gondolkodni – ismerte fel a 2001-es szezon üdítő hatású RTS-ének fejlesztéséért felelős Liquid Entertainment. A rendhagyó, mondhatnók egyedülálló megoldásokat is felvonultatni kész *Battle Realms* – folyamatos egységtermelődes, innovatív technológia-rendszer, forgathatatlan, de legalább háromde UV tájmodell – csupán eddig, s egy perccel sem tovább vallhatta magát kiegészítéstől mentes szórakoztató produktumnak. Az alapmű ezennel az eredeti játék hét évre visszamenő előzményeit taglalván igyekszik elnyerni a *Battle Realms* játékosok további, feltétlen imádatát.

Farkastörvények

A Farkas Klánra bizony rendkívül sanyarú, bizony rendkívül nehéz idők járnak. Az egykoron dicső nemzettség rabszolgasorban nyögi a mind katonai, mind infrastrukturális szempontból szigorúbb Lótusz Klán kíméletlen elnyomását. Játékosai minőségünkben Grayback Nagyreményű Farkas Klánvezér erőitől s tenni akarástól dudazó testével / lelkelvel hajít minket nyakon a *Winter of the Wolf* címen érkező expansion pack, mondván: egyesítsd, majd vezesd győzelemre a szétszóródott Farkasokat a konkurens erdek ellenében, ha tudod!

A főbb újítások áttekintése

Nyolc, csak és kizárólag a bővítéssel támogatott verzióban hozzáférhető új egység, illetve négy új Zen Mester jelentik a kampányküldetéseken túl értenő, érdemi változtatásokat. A hadjárat maga a Farkas Klán függetlenségéért vívott, elkeseredett csatározásait mutatja be. A Klánok mellé dukáló, új Zen Mesterek egyedi képességekkel, friss lehetőségekkel bővítik a népcsoportok repertoárját – zsinésített

stratégiai faktorok? Erről kár lenne vitát nyitni – zsinésített stratégiai faktorok. Az eredeti játékból már megismert fegyverek szintű új értelem nyerne a Farkas Klán színeiben rajthoz álló Hadurak számára – segedelműkkel láncokat szakajthatunk, blokádotok törhetünk, ellenbeleket forgathatunk fel, s ki egyaránt. Maroknyi vizuális adalék is befegyül, melyek java része az immár megvalósított s implementált havas környezet hozadékainak tekintendő: hóban maradt lábnyomok, gőzölgő lehelet, sőt – ezen újítás áldásos módon már a játékmenetre is szerves hatást gyakorol – lassabb ütemű rizstermelés. Hogy miért? Nos hóban a rizs – nehezebben nő. (A játékrendszer lehetőségei egyébként nem bővültek újabb termelhető nyersanyagokkal, mint azt pár hálón praktizáló Nagytudású Pletykapetyka tudni vélte – nekik, meglehet, családösszámba megy a Farkas Tele.) Az interfészen is el-el szőszmőtől maroknyi lelkes Liquid munkatárs, kik állításuk szerint hatékonyabb, átgondoltabb, s nem utolsó sorban: lényegesen kezelhetőbb paneleket alkottak a bővítéshez. Ezt hívom csak igazi rizs(a) termelésnek, ám ha ők fontosnak tartották megjegyezni, úgy feltétlenül közölnöm kellett állításukat. Van itt kérem még: fejlesztett többjátékos-panel is, mely – hasonlóan a kezelőfelület-irányvonalhoz – gyorsabb ütemű multiplayer-konfigurálást tesz lehetővé.

Hara-Kiri

A *Battle Realms* játékrendszer ismerőinek s rajongóinak egész biztosan kedvükre való lesz a *Winter of the Wolf* – a tucatnyi újítás mellett végre betekintést nyerne egy eddig nem tisztázott előzmények nyomán kialakult konfliktusrendszer pontosan körvonalazott miérteibe, sőt a mellékelt pályaszerkesztő segítségével végre végtelen számú küldetést, izalmakat készíthetnek s szereshetnek pajtásaik

sámára. (A Ubi Soft egyébként különleges árengedményes akció keretein belül kíván megszabadulni a frissen illatolt kiegészítés még raktáron lévő példányaitól, részleteket, lehetséges okokat lásd a hivatalos honlapon.) Gyűjtők kedvéért még az autentikus Wolf Clan karakterkészlet is ott figyel a korongon, true type font kivételben. Olvashatósága ugyan zérushoz tart, de azért mi méltányoljuk az alkotók igyekezetét. Egyébként pedig blablaba, tarara és titírrí, foglalthatnánk össze e kötelező rutinkiegészítőt illető, legfőbb tapasztalatainkat. Csak és kizárólag azoknak, akik még egészen biztosan kíváncsiak rá.

Gyalog Zoltán

értékelés:

7/10

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között egy darab *Battle Realms: Winter of the Wolf* kiegészítő kerül kisorsolásra, amit a játék hazai forgalmazója, az Automex Kft. ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 Kbyte „Battle Realms nyereményjáték”, 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „Az első farkas...”).

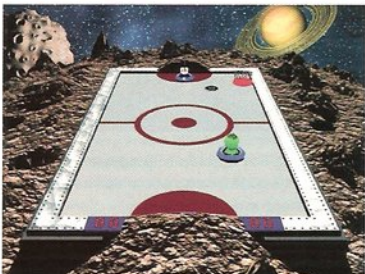
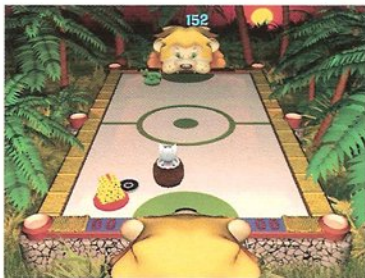
1. Hánydíj játékra Liquid-eknek a *Battle Realms*?

2. Mi díszíti a Liquid Entertainment főhadiszállásának főbejáratát?

3. Hol dolgozott Ed Del Castillo főhőncho a Westwood Studios előtt?

Játék-Nyereményjáték

BUDGET JÁTÉKOK



Baby Felix's Shuffle Puck

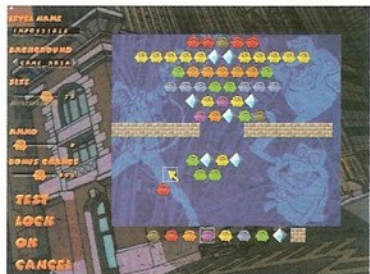
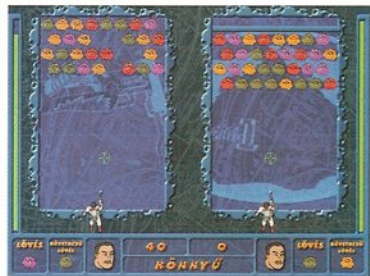
Fejlesztő: Digital Reality
Kiadó: Wanadoo / LSP
Megjelenés: 2002.

Már itt az elején leszögezném, hogy a decemberi Budget rovat rendhagyó lesz; a három görcső alá tolt anyagon számos közös vonás fedezhető fel. Először is, mindhárom játék rajzfilm-köntösbe van bugyolálva, másodsorban - és ebből is fakadóan - tagadhatatlanul a legfiatalabb playereknek készült (legalábbis elsősorban), s végül, de abszolút nem utolsósorban: mindhárom stuff magyar áru, többek között az 1994-es *Reunion*-t, az *Imperium Galactica* első két részét és a játéktörténelem eddigi legszebb űrstratégiáját, a *Haegemoniát* is fejlesztő Digital Reality eszkábálta őket össze.

Akkor ugorjunk is neki az elsőnek. Érdeemes tudni róla, hogy egy veterán játék szolgálja a téma alapjául, az Amigán és Atari ST-n '89-ben megjelent *Shufflepuck Café*. A - ma már a Mattel birodalmába olvadt - Brøderbund cég kultusz-játék státuszú tákolmányában és a most vizsgált feldolgozásban is ugyanaz a lényeg: két játékos áll egy tábla két végében, kezükben egy ún. pad-et szorongatva, amivel egy korongot kell a másik kapujába pöckölniük; alternatív megnevezésként „air hockey”-nak is hívják a dolgot. Aki még most sem vágná, hogy mi a hebrák ez az egész, az is biztos összefutott már egy ilyen táblával a játékkermek zugaiban. Itt most szó szerinti 3D-s, kézzel fogható táblát kell érteni, nem egy raszterpontokból kirajzolt játékteret. (Az „igazi” táblát a legtöbb esetben ultraviola-fénnyel „borítják be” hogy a villámgyorsan cikázó, mandinerektől beszédlött fehér korong jól látható - és látványos - legyen - így már biztosan leessik mindenkinek, hogy mi is ez valójában.) Egyfelől ez volna tehát az alapötlet, másrészt minderre tapasztottak egy „Felix” féle hámréteget. Talán nem is sejténék, de Felix már igencsak öreg macsek, 1919. november 9-én született (Feline Follies). „Édesapja”, Otto Messmer megteremtette az első animált sztárt, akinek népszerűségével csak Disney-ék jóval később előmászó Mickey Mouse-a vehette fel a versenyt. (Egyes teóriák szerint Walt meister a négyujjú cirnos alakját köppintotta le, mikor megalkotta a híres ráccsálót.)

A prógi vezérléséhez is egy mesterségesen előállított egerenyűre lesz szükség, ezzel mozgathatjuk a választható platformban csücsülő rajzfilmfigurát (persze a mozgás lehetősége csakis a saját térfelönkre korlátozódik). Ha a sokat emlegetett szomszéd Pistikét szeretnénk meccsre hívni, ezt is megtehetjük, ráadásul úgy, hogy Istvánka nyugodtan otthon hagyhatja a gépét, meg a koax-kábelét - elég, ha magát hozza, és rátapad a billentyűzet kurzorgombjaira. Ez lenne a Duel üzemmód. Persze a játék nem is volna játék, ha nem lenne egyjátékos módja. Utóbbiból két fajtát választhatunk; az egyiket Adventure, a másikat Tournament módnak keresztelték hazánkfiai. Minthogy van adventure módus, ehhez értelemszerűen történet is dukál: Baby Felix és cimborái egy mágikus shuffle puck játékban találják magukat; innen kell visszaszerezniük Felix „varázzszákját”, amit a gonosz Professor és mechanikus csatlósa, Master Cylinder tulajdonítottak el tőlük. Az öt különböző világ játéktérén időnként fel-bukkananak powerupok, ezeket a koronggal tudjuk aktiválni. Néha nem csak „powerup” módjára, hanem akár „powerdown”-ként is működhetnek a tárgyak; előfordul, hogy játékosunk őszemegy, vagy a képernyő áll fejre, megbolygatván ezzel az egész irányítást (Ettől volt szebb és jobb az alap *Arkanoid*nál a 8-bit-es *Batty* is. - Reiker)

Lehet, hogy ez a Baby Felix fajta Shuffle Puck gyermeknek tűnik, de nem feltétlenül kell hozzá 4 évesnek lenni, hogy leüjünk elé; akit vonz az air hockey, annak egyvalamit tudok mondani: próbálja ki.



Extreme Ghostbusters Zap the Ghosts!

Fejlesztő: Digital Reality
Kiadó: Wanadoo / LSP
Megjelenés: 2002.

Úgy látszik, nekem alaposan kijár ebből a 'zap' szentségből – a múltkoriban egy egész darab Zappert volt alkalmam megismerni, most pedig ösrégi ismerőseink, a Szellemirtók szeretnének minket megismertetni eme ritka jelenség nyújtotta örömmel. Mint ahogy már említettem, mindhárom játék egy-egy rajzfilmből / comic-ból lényegült játékká. Hát hogy is lehetne kivétel pont egy Ghostbusters játék, mikor tengerentúli cimboráink egyik legkedveltebb agyalványáról van szó. A vasok tűzerővel megrakott, paranormális tevékenységeket „normalizálni” igyekvő médiumok a '80-as évek érája óta hajkurásszák a nyughatni nem képes túlvilágiakat; a Ghostbusters történelem mind képregény (1988-ban debütált; tetszési indexének mutatója azonnal V2-es rakéta módjára hágott az égbe – Amerikában a NOW, Angliában a Marvel licensz alatt), mind az ebből származó rajzfilm, mind pedig mozifilm formájú feldolgozást is felirhatott már a listájára.

A számítógépes listaelemhez előjáróban szintén egy kult játék címével kell, hogy éljek, ez pedig nem más, mint a hírhedt Bust-a-Move (aka Puzzle Bobble – Reiker) – KÍSÉRTETIES a hasonlóság! :). Ismét együnk „arithmetic logic unit”-ját kell tehát impulzusozatokkal traktálnunk; a lecke a következő: négy szellemvadász közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikus fazon, majd a következőkben a képernyő aljáról felfelé célozva kell kísérteket hajgálnunk a fent tömörülő szellemek közé. (Egy célkeresztet a Worms-ben látott módon egy körív síkjában tudunk mozgatni, szemérmétkel pozicionálva azt az effektív lövés érdekében; ebből kifolyólag itt is csak az egérre korlátozódik az irányítás, amennyiben a drága Pistike nem kezd el a billentyűzet fölötti uralom megszerzéséért és a Contest módban való kompetitív szereplésért nyafogni.) Persze nem csak ennyiből áll a dolgunk, a szellemek ugyanis színesek, a prógi pedig logikai anyag - ebből adódóan minimum hármas sorozatokat kell kialakítani a lényekből, ezúton „párologtatva el” őket a játék színteréről. Nagyobb lélekszámú csoport kinyuvasztása esetén kedvezőbb körülmények, a meg több pont úti a markunkat. A „kedvezőbb körülmények” a következőképpen nyilvánulnak meg: ha egy 4-es csapatot vonunk ki a forgalomból, valamiféle bonus tárgy (powerup – mi más :) jelenik meg, míg ha egy 5-ös pakkot teszünk hidegre, az időközben lefelé közelítő szellemcsorda hátrál vissza egy egységnyit. (Itt a jobb oldalon leledző időmérőnek van szerepe; akkor merészkednek közelebb a dögök, ha egy bizonyos időintervallum alatt elfogy belőle a zöld trutyom, ezért ezt is illik figyelembe venni.) Az „apage satanas” hatás persze nem csak így érhető el, az említett bonusok között is találunk majd a kísértekeknek megálljt parancsoló cuccot. Az Arcade mód tehát a pontszerzésről szól, míg a Challenge játékmódban a Szellemirtók kabalafigurája, Slimer (a Smiler név legalább ennyire találó lenne) kiszabadítására indíthatunk hadjáratot. Tömören ennyi volna az új pályák összerakását is engedélyező Extreme Ghostbusters, ami sikeresen ötvözi a „Szellemirtók” hangulatot egy szórakoztató logikai játékkal. A három kódhalmaz közül ez az, amit minden ilyen jellegű játékkal szívesen játszadozó felnőttnek is bátran ajánlhatok; a shareware programokkal ellentétben biztosan nem fog regisztrációért nyekeregni.



Papyrus - The Pharaoh's Challenge

Feljesztő: Digital Reality
Kiadó: Wanadoo / LSP
Megjelenés: 2002

A '74-ben kiöltött Papyrus-t, Lucien De Gieter figuráját is utolérte végzte: a kettes számrendszer martalékává lett. Nem mondható, hogy felületes munka volna a rajzfilm; az ifjú kalandjainak megírásánál tapasztalt archeológusok felülvizsgálta a történetközvetést. A francia székhelyű Dupuis Audiovisual cég logójához olyan további animációs hősök nevei fűződnek, mint Flash Gordon, avagy a világhírű Spirou.

A hazai arcok kotyvasztotta program tehát a (kis hazánkban is vetített) Papyrus rajzfilmre épül; felülnézetes versenyjáték, a Death Rally-re emlékeztető perspektívával. Persze nem holmi 1001 lovas Bugatti Veyron szintű autósodákban kell tipornunk a pedált, hanem ízig-vérig ókori fogatversenyben hajthatjuk a szó szoros értelmében két lóerős tákolmányokat - a la Ben Hur. Hogy ne legyen olyan egysíkú az egész, a fogatokat potenciális fegyverekkel pakolták meg; a Ctrl-lal gúbicseket szórhatunk a nyomunkban iszkoló nyavalyások szekere elé, míg a Shift-et simogatva nyilvesszőket repíthetünk az előttünk nyargaló rivális egységbe – ugyanígy persze ellenfeleink is gonoszkozhatnak velünk (Rock n' Roll Racing érzés befegyél!). Amennyiben a versenytársakat sikerül járművük mozgásképtelenségéig amortizálnunk, ők automatikusan diszqualifikálódnak is a versenyből, s mint akadályozó tényezők funkcionálnak tovább. Az előző két programhoz hasonlóan itt sem hagyják power-mentesen a pályákat, a Papyrus játék esetében viszont túlnyomórészt a pozitív hatást kiváltó tárgyakat erőltették a srácok – ezek versenyenként változnak, legtöbbször a fogat „fegyverrendszerit” töltik újra, vagy négylábu pa(j)tásainkat kapcsolják „SPM fokozatba” :). A főmenüben nem kevés játékmód közül csemegézhetünk; itt újfent megtaláljuk a történeti módnak megfelelő Adventure Mode-ot, ahol Thétí Chéri-t, az egyiptomi fáraó lányát kell visszakaparintanunk az elvetemült Aker papotól, Seth istenség szolgálójától, aki nem volt rest elrabolni az uralkodó szeme fényét. Ez egy összetett versenysorozat, összesen öt, többször ismétlődő pályán, variálódó számú ellenféllel szemben. A versenyek helyszínéül Egyiptom jellegzetes épületeit is ledigitalizálták a „diszkrét értékek között változó valóság” trükkmeisterei; a Piramisok tövében, a Szfinx körül, vagy a Nílus fölötti ívelő hidon is rohathatunk a lódobogástól harsogó köröket. A történeti opciót választva képregényszerűen, a karakterekre kattintva tudhatjuk meg a küldetés – és az alatta nyugvó sztori részleteit; szinte minden egyes futam után bevillan ez a képregényit idéző kiegészítő. Ezen felül létezik még Simple Race, ez gondolom nem szorul különösebb magyarázatra – egyszerű versenyről van szó; Time Trial, ahol az idő jelenti az elsődleges ellenfelet, ezek alá pedig nem áttalott beférközni a decemberi Budget rovatban szinte már tradicionális jelentőséggel párosult párba mód – csak hogy a versenyjátékokat is szerető Pistikének ne inogjon meg a lelki békéje :). Jóllehet most sem egy csúcskategóriás játékról van szó, a felülnézetes versenyjátékokat élvező gamerek nyugodtan tehetnek vele egy próbát.

E három Digital Reality játékban nyoma sincs a brutalitásnak, vagy a vérekn – karácsonyi ajándék felől tétovázó kisgyermekes (ne adj' Isten játékszenvedélytől lázas, fel nem nőtt) szülők előnyben... :)

Ja, a virgács meg a szentfa legyen veletek!

Furulyás Ádám

Tom Clancy's GHOST RECON™

PC CD-ROM



...HOGY IDÉN KARÁCSONYKOR SE
MARADJ GHOST RECON NÉLKÜL...

A közkedvelt játékokat most egy csomagban megszerezheted!



Tom Clancy's Ghost Recon

GOLD EDITION

Tartalmazza:

Tom Clancy's Ghost Recon
Tom Clancy's Ghost Recon - Desert Siege



Tom Clancy's Ghost Recon

COMPLETE EDITION

Tartalmazza:

Tom Clancy's Ghost Recon
Tom Clancy's Ghost Recon - Desert Siege
Tom Clancy's Ghost Recon - Island Thunder

Minden idők legjobb kommandós játéka - PCGAMER (U.S.A.) 2001 Az év játéka

Egy szó mint száz: Ezt a játékot ki ne hagyd! - IGN PC 2001 Az év játéka



1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

Play It On
ubi.com

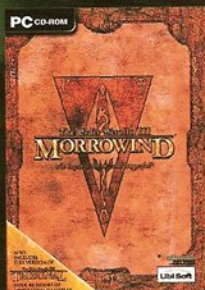
Ubi Soft
ENTERTAINMENT



The Elder Scrolls III MORROWIND™

Magyar nyelvű kézikönyvvel

Próbáltad már?



*Ne hagyd ki!
A Tribunal™
kiegészítő
számtalan újításával
még 40 órát
élvezheted a
The Elder Scrolls III
MORROWIND
világát.*

Bethesda
SOFTWARES INC.
a ZeniMax Media company

Ubi Soft
PUBLISHERS & DEVELOPERS

Kapható a nagyáruházakban
és viszonteladóknál.

automex
MULTIMÉDIA

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Tribunal, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

Rendeléskor rózsaszn postautalványon fizess be címünkre (1329 Bp., Pf: 24) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, vagy 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget*, majd 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 mellékelt táblázat alapján számolhatod ki.

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.

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 megrendelhetőek csomagküldő szolgálatunktól. (1329 Budapest, Pf.: 24)

db.	postaköltség
1	83,- Ft
2 - 6	303,- Ft
7 - 16	620,- Ft
17 - 33	680,- Ft
34 - 49	740,- Ft
50 - 65	800,- Ft

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.

PARTNEREINKNÉL MINDIG KAPHATÓ A LEGÚJABB 576 KBYTE

Amennyiben ön is szeretne partnerünk és forgalmazóknk 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 elektronikus postacímeken.

SZERVÍZ!
MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK GYORS JAVÍTÁSA! DÍJTALAN BEVIZSGÁLÁS
BP. 1083. SZIGONY U. 9-11
TEL.: 323-0-323, 06-30-9-510-510

X MULTIMÉDIA SHOP
Üzletünk és háziomoz bemutatótermünk címe:
1133 Hegedűs Gy. u. 63.
Tel: 06-1-239-6761
WWW.XMS.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_p@cgvnet.hu
magep@enternet.hu

HANGZ-ÚR HÁZ
INTERNET CAFFÉ MULTIMÉDIA ARÉNA
PC&GSM
adás, vétel
csere-szervíz
XVI. Szlovák, 86
T: 409-12-83
Kedvező árakkal várjuk önöket!!

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
Dunajváros, Vasút 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
A város legjobb árairal várjuk Önöket.

FRAEL
Computers eladás és szervíz
Fraelcomp Számítástechnika
Vásároljon tőlünk számítógépet otthonra, vagy alkatrészelet cégének.
Használj és új számítógépek, kezdőtől a profiig.
Kérje tájékoztatónkat, mi igény szerint összeálljuk gépét a legjobb minőségben, a legjobb áron.
Cím: 1042 Bp. Árpád u 39-41
Tel/Fax: 06(1)399-0952
E-mail: fraelcomp@elander.hu

NEO COMPUTERS
Szőkefőhervár, 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
A város legjobb árairal várjuk Önöket.

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



Zelenhgorm: The Land of the Blue Moon

Episode I - The Great Ship

Az alábbi végjátászás a múlt hónapban bemutatott *Zelenhgorm* első részén segít átjutni. Ne lepődj meg, a történet korántsem fog befejeződni a cikk végére. A játéknak ki tudja mikor, lesznek még folytatásai. Erre vonatkozóan némileg ellentétes információk lehetnek fel a világhálón. Bizonyos források szerint három rész készül, és mindegyik négy epizódból fog állni, ami összesen ugyebár tizenkét produkciónak ígérkezik. Egyéb információk viszont nem beszélnek többről három játéknál, szerintük a *Great Ship*-et követi majd a *Voice of Water*, azt pedig a *Dark Below*. Utóbbi verzió tűnik valószínűbbnek, bár ha a mostani rész cselekményének kurtaságát vesszük alapul, kalkulálhatunk nyugodtan egy tucat *Zelenhgorm*-al is.

A végjátászásra vonatkozóan annyit jegyeznek meg, hogy a játék e nélkül is igen élvezetes, egyedül megragadó, de mint azt a múlt hónapban is jeleztem, játszhatóság szempontjából szerintem hagy némi kívánnivalót maga után. Helyenként nagyon nehéz, és hiányzik belőle az a készítő erő, ami kalandjátékoknál hasonló helyzetben, mondjuk *Day of the Tentacle* vagy a *Monkey Island* sorozat esetében a rejtelmek önértékű való megoldására motiválja a játékost. Nem szegény tehát használni a leírást, viszont azt tanácsolom semmiképp se az elejétől vedd igénybe. Raer majd, ha már egy óraja tipród és kaparod a falat, mert elakadtál.

Érdemes a program mindhárom lemezének tartalmát felmásmolni a winyóra, különben bosszantóan sokszor fog cserét kérni. Ennek módja: normál installálást követően a kettes / harmas CD „gfx” könyvtárát kell a játék könyvtárába kopírozni.

Pár szó a mentésekről. Érdemes gyakran igénybe venni a tíz férőhely valamelyikét, ugyanis számtalanszor futhatunk bele kinos helyzetekbe. Meghalni a merülések során lehet, illetve amennyiben a tanács halálra ítélt. Előbbi akkor fordul elő, ha túl sokáig keresgélünk víz alatt igazgyöngyök után, és elfogy az oxigénünk. Utóbbi eset ritkább, csak akkor végeznek velünk, ha például megölünk egy őrt, vagy sokadszorra tartóztatnak le. Ezek az elfogások amúgy gyakran érnek váratlanul, elég egy meggondolatlan, rossz válasz, máris kalodába zárnak egy éjszakára.

A bevezető álmot követően otthon ébredsz. Először is vedd fel az ágy végében a vödört, a hálósobát elhagyva, balra a fürdőben pedig a jegyzetfüzetet a wc mellől. A füzetet az inventory nagylőjével tudod olvasgatni, van is már benne

néhány rajz. A fürdő és a háló közös előterében megnézheted magad a tükörben. Kattints a lefelé mutató irányba, hogy lejuss a lépcsőn. Az alsó szinten vedd fel a kagylókat, a tálalt és a reszelőt. Az asztal fiókját kihúzva találsz egy szem gyöngyöt. Ez a hivatalos fizetőeszköz Seneva faluban.

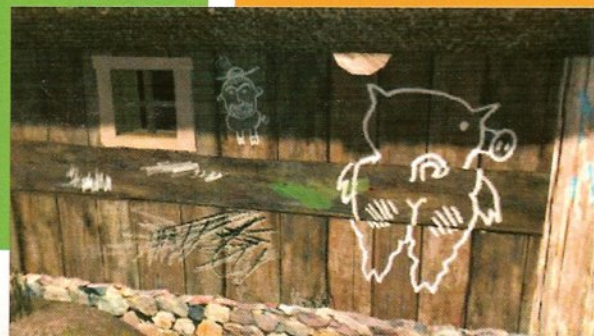
Lépj ki a házból, és ha gondold, vess egy utolsó pillantást a még tiszta házfaladra. Szemben a viskóból vedd fel a darálót. Jobbra töled ott a nagy hajó, megnézheted közelebről, felmenni azonban még nem tudsz rá. Kis kavicsos ösvényt láthatsz magad előtt, indulj el rajta. Két helybéli állja utadat, beszéljess el velük, mind egy mire kattintasz. Jobb gombbal tudsz kilépni a dialógusból és folytatni az utat. Elágazáshoz érkezel, tetszés szerinti sorrendben járhatod be a helyszíneket. Balra fordulva egy házat látsz. Közelebb menvén, az ajtajára kattintva vizsgálással vegyes baráti fogadtatásra találsz. Mindenesetre kapsz egy létrát, ha a „ladder” szó felé tereled a beszélgetést. Ha megvan, jobb gombbal búcsúzz el. A gyümölcsfáról még kedved szerint szedhetsz valami szilvához hasonló lila dolgot. Vissza az elágazáshoz. Fordulj balra, kattints előre, nemsokára az önálló életre kelt világlítótornyot szemlélheted a partról. Beszéljess el a kővön ülő emberrel, majd tőle balra kattints a fémkupacra, a közelebbi képen pedig alul a fémdarabra. A parton tudsz búvárkodással gyöngyöt szerezni, ez az egyik hely a háromból. Javaslom halmozd is fel egy kisebb vagyon, ne szenvedj hiányt a későbbiekben. (10-15 merülés talán elég lesz.) Vigyázz, kb. 45 másodperced van a kagylók nyitogatására, azt követően a felszín felé kell kattintanod egyet, különben game over.

Menj vissza az elágazáshoz, s folytasd az utad egyenesen tovább a főúton. Itt találkozol falubeliekkel, rólad beszélnek, épp vízbe fojtásodat javasolja az egyik. Jobb, ha hozzászoksz: :l. Továbbmenvén haladj egyenesen, nagymamád házána fog megállítani a játék. Beszéljess vele, s miután befejeztétek, kattints még egyszer a nagyira. Kapsz tőle 10 gyöngyöt. Bekopoghatsz a közvetlen szomszédba is, de rideg elutasításban lesz részed. Menj tovább, az egyik házból egy idős özvegyasszony kér meg egy kis segítségre. Gyapjúgombolyagot kell neki hozni a piacról. Kapsz két gyöngyöt, az egyiket megtarthatod, ha teljesítetted a feladatot. El is utasíthatod a megbízást, ez esetben jól megsértődik és befenyíti, hogy szól a nagynak, milyen neveletlen ez a kis Arrikk. Én első körben

el is mentem a gyapjúért, de véletlenül rossz árut vásároltam. Visszatérvén a néniek egyből felkapta a vizet, állítlólag megrövidítettem két gyönggyel, hívta is az öröket. A játékot ettől függetlenül tudtam teljesíteni.

Fordulj jobbra a néni házára, és kattints előre. A fogadónál fordulj a távoli rámpa felé, majd haladj kétszer az irányába és tovább. Vasári nyüzsgésben találd magad. Ha van nálad elég gyöngy, rögvest vásárolj is be. A gyapjút a piac végében, a komédiást megelőző utolsó standnál veheted meg. Maradj még itt, és fordulj 180 fokot. A zsák rizs mellett van egy doboz, azon találsz egy bevásárlólistát. Vedd fel, és szerezz be mindent, ami fel van tüntetve rajta. Bármít vásárolhatsz a piacon, csak a halszeleteket, a rizst, a rizs-sórt (?), a körtét, a tojást és a csirkét ne hagyd ki. Ezekre a játék végén lesz szükséged, mikor el akarod hagyni Senevát. Egy gyöngyszem árért a piac végében található komédiás bármikor ellát valami hasznos tanáccsal, feltéve ha megfejtet az épp soron következő rejtvenyt.

Hagyd el a piacot, és vidd el a gyapjút a nénihez. Utána menj a fogadó előtti területre. Itt ismét találsz egy standot, vegyél kötelet és szöveget is. Utóbbihoz bonusz kalapács jár. Kissé balra van még egy árus, nála gyertyát vegyél – most ingyen gyújtó az ajándék. Itt nézz jobbra az égerrel, míg meglátsz egy fát. Kattints tőle jobbra, és a bokorból vedd fel az ollót. A falon van egy duplaszármú szekrényke, rákattintva kinyílik a két ajtaja, amik mögött különböző rajzokban gyönyörködhetsz. Jobb gombbal zárd be a szekrényt, majd fordulj meg. Egy mólt látsz – újabb helyet, ahol alámerülhetsz gyöngyökért. Térj vissza a gyertyaárushoz, fordulj kicsit jobbra, és most az előbbi fának a bal oldalára kattints. A fogadó előtt állsz, fordulj a lépcső felé, menj fel. Fent balra vedd az irányt, s miután leültél az asztalhoz, a fogadóstól rendelj egy sört. Ne idd meg, hanem fordulj jobbra, kattints, majd ismét jobbra. Itt találsz egy fesztóvasat. Új vissza a helyedre, de most se nyúlj a sörhöz (Ez a játék tele van pokoli kihívásokkal. – Reiker). Felette kattints előre, hogy felállj az asztaltól. Menj jobbra a lépcsőhöz, ha van kedved, szólítsd meg a részeg öröket, majd hagyd el a kocsmát. Kint a kőtélárusnál balra kattints, majd előre a két ház közti zöld rés felé. Az itt lévő kőszórún élezd meg az ollót. Balra, a kerítés nyílásán keresztül kihallgathatod az öröket. Ismét balra egy rácsos ajtót látsz, azt egy borszj



Teljes végigjátszás

zárja alul. Vágd el a bőrt a megélezett ollóval, és lépj be. Vedd fel a falon lógó anyagot, a kerek fatányérra kattintva pedig a kurbli. A falon egy kulcs lenyomatát láthatod, a jegyzetfüzetteddel kattints rá, ezzel át is kopírozd papírra.

Lépj ki, nézz jobbra, majd haladj előre. A helyszín közepén van egy nagy, fehér, gömbszerű szobor, amiből hosszúnakú lények nyúlnak fel-felé. Vizsgáld meg közelebbről. Hat ábrát találsz az építmény hat oldalán, kattints egyenként mindegyikre, ismét a jegyzetfüzettel. A létrát használva fel is mászhatsz körbenézni, bár ennek nincs semmi funkciója.

A háttérben lévő ház kapuja zárva, később sem fog kinyílni, ne erőltesd a témát. Viszont a kerítésen át láthatás egy hölgyet. Menj közelebb nyugodtan, de egy jobb klikkel kerüld el a beszélgetést, különben az örök markában találd magad. A másik oldalon egy kutya ül a fűben, ha rákattintasz ugat, sőt, ha van nálad disznóhús, azt is odaadhatod neki. A kutyától fordulj balra, kattints kétszer egymás után előre. Ez egy kis útlevegás, átjáró a bokrokon keresztül, oda-vissza használható.

Most menj el újra a világítótoronyhoz, ott le a partra, fordulj jobbra. Használd a kurbli a tekerőszerkezeten, minek következtében a toronyhoz szállít egy hajószerrű eszközt. Itt kattints előre, a toronyt megkerülve pedig használj a kalapácsot, és üss ki egy darabkát a sárga kristályból. A kristályt majd idővel próbáld ki a fehér, gömbszerű építményen lévő rajzokon - különösen a nap-motívumra kattintva fűlel figyelmesen.

Térj vissza a hajóval a partra, majd menj el újra a fogadó elé. Kattints a piac irányába, de most ne menj el a rámpáig. Még előtte fordulj jobbra, menj be a kis utcába a gyerekek mellett. Ekkor Arrikk áthalad egy hidon, és a tanácsháza (Council House) előtt találja magát. A kapuban lévő őrről csak egyszer beszélj, különben harcra kerül sor, aminek nem lehet jó vége. Fordíts neki hátat, és a földön lévő kövek rajzairól a szokott módon készíts másolatot. Nézz ismét az őt felé, fordulj jobbra tőle és kattints előre. Néhány lépcsőfok előtt találd magad - ha gondold, menj fel és nézz körül. Mellesleg innen dobna vízbe egy nagy követ a nyakadban, ha kicsinálasz egy őrt. A lépcső aljától indul egy rövidke móló, ez a harmadik hely, ahol gyöngyért tudsz alámerülni. A mólón egy mélyhangú csónakos ember áll. Beszélgetés közben válaszol a „Ferry

me to the rice fields”, majd a „But I have no map” lehetőségeket. Egyelőre nem tudunk az emberrel kihajózni, szükség lesz arra a bizonyos térképre is.

A móló tövében, a ház falánál van egy nagy kő. Közelebbről szemlélve, a kő felső szegletében találsz rajta egy horgonyt, vedd magadhoz.

Mint azt a vásári komédiás is tanácsolja, szerezned kell egy uniformist, amiben elvegyülhetsz az örök között. Most irány vissza a tanácsháza elé. Ott haladj el az őt előtt egészen az elkerített részig, ahol találsz egy bedeszkázott ablakot. A feszítővassal törd be a deszkákat, majd lépj be. Kicsit fordulj jobbra, majd haladj egyenesen bele a sötétbe. Ekkor már meg tudod gyújtani a gyertyát a hozzávaló gyújtóval. Haladj hátra előre, egyszer balra, majd megint előre. Egy halacszkákkal díszített hordókkal teli terembe érkezel. Nézz fel, egy zárt csapóajtót látsz. Semmi gond, készítsd hozzá gyorsan egy kulcsot. Az inventoryban kattints a darálóra, húzd rá a kagylókat és a rizst. Most vedd elő a tálkát, és helyezd bele a ledarált dolgokat. Add még hozzá a tojást: lám, már kész is a ragasztó. A világítótoronynál szerzett fémdarabot is húzd rá a ragasztóval teli tálkára, majd használj a kulcs lenyomatának másolatát a ragasztós fémen. Ezt követően egyesítsd a reszelőt az immárra preparált fémdarabbal, s kész a kulcs. Nyisd ki vele a csapóajtót. A tanácsházában vagy, egy raktárhelyiségben. Jobbra akassz le egy egyenruhát a fogasról. Az ajtón ne nyiss be, mert lebuksz. A csapóajtón keresztül távozz. A hordóktól elfordulva menj előre kettőt, egyszer jobbra, onnan pedig már csak előre. Útközben még találsz a földön egy fából készült, lapozgatható könyvet. Megnézheted, de nincs különösebb jelentősége.

Lépj ki a fényre (Akár olcsó diszkós dalszövegeket is írhatnál a szabadidődben :) - Reiker), s meg se állj egészen a házadig (mostanra már szépen kidekorálták). Menj le a hajóhoz, beszélj az örökkel, meríts ki minden lehetséges párbeszédet. Menj be a házadba, fel az emeletre a tükör elé. Kattints a tükörre, majd a mögöttes lévő fogásra. Arrikk áttöltözik az örök egyenruhájába. Vissza a hajónál posztoló örökhöz. Beszélj velük újra, válaszol az első két válaszlehetőség közül valamelyiket. A következő kérdésre, hogy miért bal kézbe vettél át az alabdort, az „Oh, excuse me! I was stung on the right hand by a bee” válasszal felelj. Miután a második ór is magadra hagy (szólítja a természet - „Yes”-el engedél),

a létra ikonjával, ahol kicsit fényesebben világít, kattints a hajó oldalára. Felmászva a létrán, kombináld a kötelet a horgonyra, és ezt így együtt használj a hajó peremén. Fent vagy a fedélzeten. Itt nincs mit csinálni, mássz le egy szinttel lejjebb lévő fedélzetre. Találsz itt egy kampóval felszerelt emelőt. Kattints rá a vödörrel. Ha ez megvan, klikk a karra, mássz megtölti vízzel. Akaszd le a teli vödört. Járd körbe ezt a szintet, míg nem találsz egy ajtót. Ahhoz, hogy kinyisd, olyan mértékben kell megtöltened a rajta lévő három tartályt vízzel, hogy megszálltatva ugyanazokat a hangokat adják ki, amiket a kristály a nap-motívumon. Használd a vödört az ajtón, és állítsd be a vízszinteket balról jobbra a következők szerint: első tartályt töltsd teli, másodikat negyedig, harmadikat pedig felig. Kattints balról jobbra mindegyikre egyet, majd az ajtóra. Máris egy előtérben vagy, újabb zárt ajtó előtt. Itt egyszerűbb a dolgod, csak helyezd a kristályt a bal oldali tartályba. Nyiss be, nézz körül alaposan - megéri. Állj szembe a kandallóval, fordulj jobbra és nézz le. Kattints a fiókra, vedd fel belőle a térképet, amit az inventory nagylőjével közelebbről is szemügyre vehetsz. Nem szükségszerű, de a könyvespolcon lévő könyveket is kézbe veheted, sőt olvashatod is őket. A lépcsőn felmenve találhatsz még ezt-azt, csupa olyan tárgyat, amire itt az első epizód során már (még) nem lesz szükséged. Hagyd el a hajót, utasítsd vissza az őt sör-meghívását (Mégis, KIT celoztak meg a készítőök ezzel a játékkal?! - Reiker), és add neki a bárdot, amikor kéri. Menj újra a házadba, az előbbihez hasonló módon öltözz vissza, majd irány a nagymama.

Lépj be a nagyihoz, szólítsd meg, beszélj majd sokat a térképről. Hallgass végig az összes lehetséges dialógust. Utána fordulj meg, vedd magadhoz a fehér, felakasztott, lemezszerrű valamit, majd mássz fel a lépcsőn a padlásra. Itt csak néhány képet tudsz megnézni a földön elszórva, illetve a ládában. Mássz le a padlásról a csapóajtón át, és menj a tanácsháza mögötti mólóhoz. Beszélj a csónakossal, válaszol ismét a „Ferry me to the rice fields” mondatot, utána add oda a térképet („Here is the map”). Ezt követően feleld azt, hogy „I am on my way to one of the rice growers with provisions”, majd „Yes, of course”, „Here is the paper!”, végül pedig „Of course”. Miután a bevásárlólistán szereplő összes cikket leellenőrizte, egy gyöngyszem ellenében felvesz a hajójára. A hajóról lelépve menj előre a zárt kerítésig, ott pedig jobbra az ösvényen. Éjszaka, amikor Arrikk már letáborozott, keress néhány gallyat a környező sötétben. Ha megvannak, a gyújtóval adj nekik tüzet. A tábornok fellobbanását követően pedig kattints a földön lévő pokrócra, és kívánj Arriknak nyugodalmat jó éjszakát. Na meg búcsúzz is el tőle egy időre, mert ezennel vége az első résznek. Már csak a záró képsor meglepetése van hátra.

Korányi Teodor



Csak távirati stílusban, hogy kiférjen. Alapvető dolog, hogy minden tárgyat csak egy bizonyos helyen lehet használni, ez könnyítés, valamint minden olyan helyet, ahol tennünk kell valamit, a jobb felső sarokban ikonál jelez a program. A műhelyben menjünk jobbra, a fűtatóhoz, amit ragadjunk meg, és többször húzzuk le, majd eresszük el, majd lehetséges. Menjünk kicsit vissza, a kalapácsot működtető fogantyúhoz, ezt a zene ütemére kell jobbra-balra tolni. Kítör a tűz, menjünk hát a bejáratnál lévő árkdé-szerű építményhez, és vegyük fel az oltóberendezést, valamint itt töltjük fel vízzel. Oltjuk el a tűzfészkeket. Menjünk ki a műhelyből, majd jobbra, a fűtőlő kémény felé.

Vegyük fel a fogót a földről, majd segítségért szabadítsuk ki a bikát tövisbörtönéből. A rózsát adjuk a lénynek. Vegyük fel a kampót, keressük meg a kötelet a mezőn, azt is, majd használjuk a csontvázat takaró bozót. Menjünk a bikához, adjuk oda neki a mellette heverő bórdarabot, majd ültessük a második rózsát a csontváz elé, a földbe. Menjünk távolabb, majd visszatérve használjuk a kötél végét a lény nyakán. Vegyük fel a tört a csontvázról, majd másszunk fel a fára, ahol a törrel átjuthatunk a másik oldalra. Nekifutásból ugorjunk át a patakot. A pókhálón közepén kell áthaladni, lépésenként, várjuk meg, amíg a ránkás elül, akkor induljunk tovább. Egy kőilárt találunk itt, de most másszunk át a fatörzsön, majd haladjunk jobbra, keresztül a lávamedencék között. A szobortól vegyük magunkhoz a kalapácsot, majd visszafelé ennek segítségével hatástalanítsuk a tűzdémonokat. Az oltárhoz visszatérve applikáljuk, s a második háromszög kigyúlik. Most balra menjünk, az alagúton át (szaladva, ugrálva, egyenként kerüljük ki a lángokat). Vegyük fel az edényt, menjünk vissza, használjuk az oltárát.

A kapu bal oldali kirakójával kezdjük - úgy tologassunk, hogy végül a középső kocka maradjon szabadon, az ágak pedig sugárirányba nézzenek. A jobb oldali kirakó lesz a kulcs, a zár alapján kell összeraknunk, majd a közepénél felvinnünk, s a záron alkalmaznunk. A barlangban, baloldalon vegyük fel a tűzvirágot, majd menjünk vele hátra, a két fúrca szerkezetéhez, helyezük a földbe, világít. A három tőköt tegyük a jobb oldali gépezet pólusába. Menjünk az asztalhoz (a tervet érdemes megnézni; a fehér kör jelzi, mi a következő lépés), majd jobbra tőle a szekrényhez. A bal szobrocskából vigyük a szendarabot a háromszög alakú gépezet közepén lévő „vitrinbe”. Most a szekrény jobb szobrocskájából vegyük ki az ólomot, ezt a gépezet alsó, bal bemenetén kell alkalmaznunk. Lépünk a másik, homokóra-szerű géphez, húzzuk ki a reteszt amennyire csak bírjuk és engedjük el (!). Toljuk vissza a reteszt. A háromszög alakú gép bal alsó vezetékén van egy csap, ezt bírzzgáljuk meg kétszer. Menjünk kicsit távolabb, vegyük fel a jégvirágot, amit alkalmazunk a gép felső gömbjén, majd használjuk kétszer a felső csapot. Vegyük fel a kis rézfedőt, onnan, ahol a jégvirág is volt. Házassítsuk össze egy második tűzvirággal, s vigyük a szerkezethez, ültessük a földbe. Most a jobb alsó csapot tekerjük meg kétszer. Vegyük ki a gép középből a gyémántot, majd a földről az arany ékkövet. Menjünk a bejárat közelébe, az edényekhez. Az új helyszínen vegyük fel a követek, menjünk a szakadékhöz, dobjunk egyet bele. A túldalról Siegmund tűzlabdákat lő ránk, amit hatszor el kell kerülnünk,

a felszálló légáramlatot kihasználva. Akkor dobjunk újabb követ a szakadékbá, amikor már megkezdte a varázslatot, és a kezelt nagyjából vízszintesen tartja. Mikor vége, dobjunk még egy követ, és ugorjunk mi is a szakadékbá.

Beszélgünk mindegyik arccal a fában (férfi, nő, gyermek, vénember). Haladjunk át a lecsapódó gyökerek alatt, lehetőleg élve. A következő képernyőn a szellemek visszalöknek, de vegyük elő törünket, és próbálkozzunk újra, mutassuk meg nekik. Ragadjuk meg a botot, mozgassuk, mire az agyonnyomja a három csontkatonát. Menjünk le, ahol elveszítjük a törünket, de vegyük fel az amulettet, s szaladjunk rögvest visszafelé. Utolsó ellenfél kiiktatva, menjünk tehát vissza a medvéhez és simogassuk meg a buksiját. A műhely elé kerülünk, kopogjunk az ajtón kétszer, majd hívjuk a medvét. Odabent balra van pár láda, a jobb oldalit nyissuk ki. Beszélgessünk Mime-mal, aztán hívjuk ismét a medvét. Ezt eljuttassuk meg egyszer. A döglött póknál találunk egy botot, amit mártsunk a savas bódóba. Sétáljunk a középső fahoz, amit sikeresen mérgezzünk meg, majd döntünk fel. Átmszva rajta rögtön forduljunk vissza, hogy a közelítő pók el ne kapjon, inkább bízzuk a fára. Most már nyugodtan átkelhetünk. A kastély előtt rejtőzzünk el baloldalt, a pók eltűnével fussunk a bejáratához. Odabent ne essünk le, ugorjunk az asztalra, balra, a sőtartóba. Sözzük be magunkat, így a pókok elkerülnek minket. Találunk egy edényekkel teli bútor, erre másszunk fel a szélén. Menjünk a bal hátsó széléhez, a falnál ugorjunk le, a ládára, vegyük fel a kulcsot. Ugorjunk le, másszunk a másik, zárt szekrényre, onnan a fal kiszögeelésére, a kalitkáig. Menjünk le a szeméthalom és az egerfogó mellé, majd tömjünk szemetet belé, s a pók csapdába esik. Vegyük kölcsön a tábat, amivel vegyük ki az erszényét is. Ezzel a bigyóval nyissuk ki a két bútor között lévő ládat, amiben kardunk részeit találjuk.

A műhely központi gépénél rakjuk a kard darabjait a kemencébe, majd ismételjük meg a játék legelején véghezvitt fűjtást. Szedjük ki az olvadt fémeket a kemencéből, az edény fogantyújával öntsük a for-

mába, amit vigyünk a kis medencéhez és hűtsük le. A kardot tegyük az üllőre, majd ismételjük a kalapácsos modulust. A kőjáték után menjünk az alagútba, ahol lépkedjünk, ugráljunk a mintás padlóköveken a tükés falig. Aztán gyorsan vissza, várjuk meg, amíg a fal a helyére esdszik, s ismét keljünk át a padlón, végig a folyosón. Vigyük vissza a pajzsot a sziklamélyedésig, illesszük a helyére. A sárkány halála után menjünk el mellette, és keressük meg a kincses platformot, ahol vegyük fel a gyűrűt. Távozzunk a helyről, amíg el nem érjük a beszélő madarat. Mime érkezik, s frissítőt ajánl nekünk, mi viszont ahelyett, hogy elfogadnánk, kardunkkal köszönjük meg a „kedvességét”.

Rejtőzzünk el a farakás mögé, majd amikor az örök elég távol vannak, fussunk a bokorhoz, ahol tegyük ugyanezt. Fussunk a képernyő tetejéhez, a fegyverraktárba. Karddal törjük le a zárat, odabent nyissuk fel a ládat. A baloldali ábrát háromszor, a középsőt pedig egyszer kell elforgatnunk, majd a hosszabb gyűjtőszínról rögzítsük a bombához, amit vegyünk fel. Szaladjunk vissza a farakáshoz, ahol helyezük a kőre a bombát, majd a karddal lángot lobbantva gyűjtjük meg és szaladjunk gyorsan el. Balra bejuthatunk a faluba, aztán lefelé, kerüljessük a falakat, pengéket, tűzlabdákat, nekifutásból ugorjunk át a hidon. A harc után lépünk a sírhoz, ahol a Fibonacci-számsort alkalmazva mozdítsuk el a karmokat (08, 13, 21, 34, 55). A tónál először a jobb oldali lánykával beszéljünk kétszer, azután kilépvé, a bal oldalival. Váltás, menjünk a bal alsó platformra, onnan pedig balra. És ismét balra, a főtérre. Amint átértünk a hidon, vágjuk le azt, majd kerítsük be a törpét a felső hídon megközelítve az előbbi platformot.

Az első képernyőn a hosszú, átlós utat válasszuk, a következőn pedig a második pirosat a széléig, ahonnan kicsikkokban haladjunk. Vegyük fel a homokot tőlünk balra, majd szorjuk a közvetítő pókra, mire leesik, és mi agyoncsapjuk a karddal. A középső emelvényt baloldaltól megközelítve törjük meg a sugarakat, kétszer. Outro.

draco[at]mafiaidoth[.]hu



Cinkelt lap

Mókusvakítás, örök veszteseknek

ICEWIND DALE II (FOLYTATÁS)

00HFAJCK
Throwing Axe: Stormshifter

00HFAJSC
Throwing Axe: Screaming Axe

00HFAJSP
Battle Axe: Death's Ally

00HFAJW
Great Axe: Grim Widow-Through

00HFBCAG
Bow: Mithril Arc

00HFBLFK
Bow: Triumphant Flamekiller

00HFBLSP
Bow: Sophia's Arc

00HFBLSR
Bow: Great Sun-Reacher

00HFBSBH
Bow: Swift Eye of the Hunter

00HFBSRS
Bow: Furious Rabbit Slayer

00HFBCBK
Club: Club of Confusion

00HFBDGF
Dagger: Dagger of Closing Arguments

00HFBDGF
Dagger: Ysha's Sting

00HFBLFV
Flail: Demon's Breath Flail

00HFPLSR
Flail: Chains of Righteous Strength

00HFHBCD
Halberd: Hand of the Buccaneer

00HFHBLH
Halberd: Holy Hammer of Lucerne

00HFHMPH
Warhammer: Masher

00HFHRSC
Warhammer: Hammer of Lightning

00HFHXGE
Crossbow: Beloved Geloise

00HFHXHF
Crossbow: Folly of Hagnen Odestone

00HFHXIA
Crossbow: Mithril Arbalest

00HFHXMR
Crossbow: Shielded Mailripper

00HFHXHF
Crossbow: Foolishness of Hagnen Odestone

00HFLLXIM
Crossbow: Iron Mary's Bold Reply

00HFLLXMB
Crossbow: Makavail's Swift Bane

00HFMEAR
Mace: Glowing Azure Rod

00HFMECF
Mace: Iron Hand of Onanion

00HFMRMG
Morningstar: Lathander's Gift

00HFMRMS
Morningstar: Mountains of Selune

00HFMRSS
Flail: Svírfneblin Skull

00HFBSBS
Bastard Sword: Know Thy Family

00HFBSBC
Bastard Sword: Order's Nemesis

00HFBSBWR
Bastard Sword: Bloody Wroth

00HFSCCS
Scimitar: Caernach's Silver Sickel

00HFSDT
Great Sword: Dwelnar's Folly

00HFSEDD
Stave: Delnar's Lightning Stave

00HFSGCT
Sling: Nimble Cat-tail

00HFSGSS
Sling: Sun-kissed Sparrow

00HFSLDB
Long Sword: Delnar's Healing Blade

00HFSLDY

Long Sword: Sword of Gleaming Dykahlst

00HFSRIM
Spear: Life's Blood Drinker

00HFSLSL
Short Sword: Loth's Cruel Sting

00HFSSSK
Short Sword: Assassin's Blade

00HFSSTD
Short Sword: Shame of Thy-Dunag

00STAFB6
Stave: Phantom Staff

00STAFB9
Stave: Staff of Fireballs

00WAND01
Wand Of Fear

00WAND02
Wand Of Magic Missiles

00WAND03
Wand Of Paralyzation

00WAND04
Wand Of Fire

00WAND05
Wand Of Lightning

00WAND06
Wand Of Sleep

00WAND07
Wand Of Summon Monster

00WAND08
Wand Of The Heavens

11HFAXEW
Great Axe: Executioner's Wife

11HFAXHO
Throwing Axe: Dullcobbler's Axe

11HFAXKS
Battle Axe: Kegsplitter of Shaearnge Ford

11HFCEMK
Club: Paths of Kuldahar

11HFDGGH
Dagger: Goblin Slayer

11HFPLBC
Flail: Black Chimes

11HFHRCR
Warhammer: Slow and Steady

11HFSEPI
Stave: Iron-Banded Staff

11HFSGLIH
Sling: Left Hand of Darkness

11HFSLHE
Long Sword: Golden Heart of ...

11HFSSRN
Spear: Twelve Paces

11HFSTWS
Great Sword: Saga of Wandering Sky

12HFSEWS
Stave: Caballus' Whispering Staff

50HFCLBT
Club: Belib's Amazing Everlasting Torch

50HFDGLT
Dagger: Black Lamia's Tongue

50HFSLWB
Long Sword: Barrow Wight's Blade

50HFSSRK
Spear: Kysti's Hunting Spear

51HFAXDF
Battle Axe: Duergar-Forged Doom Axe

51HFHRDA
Warhammer: Hammer of Utter Darkness

51HFHRVA
Warhammer: The Dire-Hammer Valorfoe

51HFHXDB
Crossbow: Dragu's Doom Bolter

51HFHXIB
Crossbow: Dragu's Hell Bolter

51HFFSRH
Stave: Ryomaru's Harmless Staff

52HFDGSH
Dagger: Baron Sulo's Hook

60HFSLHA
Long Sword: Light of Cera Sumat

61HFDGWS
Dagger: Wyvern Stinger

62HFDGXF
Dagger: Xvimian Fang of Despair

63HFCEBP
Club: Monkey Paw of Extreme Prejudice

63HFFLPF
Flail: Pustule's Flail of Boils

63HFHRBP
Halberd: Pudu's Fiery Blight

63HFHRBI
Warhammer: Xvim's Brutal Impact

63HFSCSS
Scimitar: Scimitar of the Souless

ZZ16HFSC
Battle Axe: Mighty Scalecleaver

ZZJGHFMM
Mace: Selune's Blessing

ZZR6HFWB
Great Sword: Thunder's Shock

COSSACKS: BACK TO WAR

Játék közben az [ENTER] leütése után írható be a következő kódokat. A kód beírás után nem kell ismét leütni az [ENTER]-t.

izmena
Váltás a másik játékosra

multivar
Másik játékos egységeit éred el, ha ezután megnyomod a „P”-t

supervisor
A teljes térképet megnézheted

www
Az előző 3 cheat kód egyidejű bekapcsolása

money
Kapsz 50000 fát, kaját, követ, aranyat, vasat, és szenet

VICTORY
Pálya megnyerése

FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

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

I'mCheater
Cheat használatának engedélyezése

ByeBye
A választott tárgy eldobása

EagleEye
Térkép megjelenítése

Ups...
Ellenséges épületek megsemmisítése

MoneyMoneyMoney #
összegű pénz a kasszába

HastaLaVistaBaby
Minden megsemmisül

StrongMan
Minden egység meggyógyítása

GoToHell
Minden ellenséges egység megsemmisül

RED SHARK

Konzol aktiválása:

A telepítő könyvtárban nyisd meg egy szerkesztővel a „GameSettings.script” fájlt, és keresd meg benne a következő sort:

```
bool ConsoleEnabled = false;
```

Majd javítsd ki erre:

```
bool ConsoleEnabled = true;
```

Ezután az [F3] megnyomása után előhívható a konzolt, ahová a következő kódokat írható be:

Immortal
Halhatatlanság

godmode
Isten mód

unlimitedammo
Végtelen lőszer

fullammo
Teljes lőszer

enabledmissions
Minden küldetés választható

Mint azt bizonyára tudjátok, egy ROMvásár, vagy csak retro kedvelő Gamernek is vannak ciklikusan ismétlődő tevékenységei, akárcsak egy programnak. Ezek legfontosabbja talán a keresgélés és ROM kiadások után. Aki a témában kicsit is elmélyedt, biztos találkozott már olyan ROM-mal – nevezük most játéknak, – amellyel a játék hardverét emuláló szoftver nemes egyszerűséggel elhasalt; ezek fejlesztése rengeteg időt emészt fel, és sok programozói munka fekszik abban, hogy egy emulátort minden ROMset-tel kompatibilissé tegyen. Ezért megpróbálunk a teljesség igénye nélkül körképet adni nektek az újdonságokról (emulátorok, plugin-ek, portolások, új ROMsetek), valamint az „unemulated” kategóriából kilepő játékokról is.

M.A.M.E. 0.62



az optimalizálás hátterébe szorult a támogatottsággal szemben – ez meglátszik a gépigényen is (főleg a bonyolultabb rendszerek emulálásánál, pl. az 1991-92-es Namco-féle *Starblade*-nél (emlékeztek még az Utolsó csillagharcos c. filmben a játékgépre?)). Bizony, mára már ez is futtatható, sőt! Nézzetek meg a mellékelt képeket! Igen, jól látjátok, a *Holosseum* (Azt mondjuk nem látjátok) – **Riker** és a *Cruis'n USA* is köztük van... Néhány Neo-Geo játéknál – pl. *King of Fighters '99* – a hang emuláció az előző verzióban erős recsegésbe fulladt, ez is oryoslásra került. További előny, hogy létezik DOS-os verziója is. Csak ajánlani tudom mindenkinek. (www.name.net)

AGES 030a

Egykori SEGA fanatikusok bizonyára örülnek a hírek: újabb release az AGES-ből! (Mi az, hogy **EGYKORI SEGA fanatikusok!** SEGA rajongónak lenni egy életre szóló dolog!) – Reiker, SEGA otaku). Aki esetleg nem ismeri ezt a nagyszerű programot, azok ne szalasszák el meglesni, ugyanis az egyik legjobb SEGA Genesis (nálunk MegaDrive), 32X, Master System és SEGA MegaCD emulátor. Újdonság a mostani verzióban, hogy már teljes körűen Game Gear kompatibilissé vált, működik végre az állásmentés funkció, van joystick és joyypad támogatás, valamint automatikus ROM patch-eles is. Új grafikus felületet kapott, képes ISO-t is kezelni a S/MCD játékoknál. Valamint a legjobb hír: immáron az AGES is támogatja a Kallera NetPlayt! (Mint ahogy pl. a Neo-Geo-s WinKawaks-ban is.) Számítalan emulátorban létezik ez már, azoknál a játékoknál, ahol többjátékos módra is lehetőség van, Neten keresztül is nyomhatjuk a Fight-ot! Lehetőség nyílik közben on-line csevegésre is. Ha csak kétten játszótok, elég egy 56K-s modem is, több játékosnál (pl. *Daytona USA*) ekkor a nagyobb sávszélesség. Ennek az emulátornak ott a helye a mrevlemezben! (<http://emulazione.multiplayer.it/ages>)

Nebula v2.21



A Capcom System 1.2, a Neo-Geo, valamint egyes Konami-s ROMseteket is futtató emulátor. Előnye a sokféle grafikai beállításban, a kimagasló hangemulációjában rejlik. Az előző verzió óta lehetőség van HiScore mentésre is, képes a M.A.M.E. által használt HiScore fájlokat saját formá-

tumra konvertálni. Továbbá ez is támogatja a Kallera NetPlay-t, és egyszerre akár 4 joy-t is képes kezelni. Kinézete skinekkel testreszabható, akár a WinAmp. Kiemelkedő azonban a mostanában futótűzként terjedő Universe BIOS támogatása teszt. Ez egy speciális Neo-Geo BIOS, amely alapvető „műtéteken” esett át. Számítalan hasznos utility került bele, ilyen a beépített ROMellenőrző, a több mint 1200 cheatet tartalmazó adatbázis, képes az olyan védelmeket kiiktatni, mint konzolmód védelem (lásd: *King of Fighters 2000*), beállíthatunk saját memóriáslot file-t, azaz Neo-Geo-s játékoknál is megmaradnak a HiScore eredményeink, valamint saját JukeBox funkcióval is rendelkezik, amelyekkel a játékok zenéiből készíthetünk .mp3-akat. Használattal elérhetjük a Developer módot is, amivel számtalan módosítást végezhetünk az egyes ROMseteken. Lehetőség van a gyors régióváltásra is. (USA=NoBlood), SNK Forever!) (www.sys2064.com/nebula.htm)

VisualBoy Advance 1.2

Óróm a MacOS-t használóknak. Már az ő rendszerükre is elérhető a ROMvásárok által legjobbnak ítélt nyílt forráskódú GameBoy Advance emulátor (mellesleg elérhető Linux, FreeBSD, BeOS, Win32 rendszerekre is). Az 1.2-es verzióban további optimalizálásra került sor, nagyon jól haladnak a srácok, már tartalmaz Map, Code, valamint Cheat nezőkét-t is. Ráadásul a fejlesztők béta tesztereket, nyitvfordítókat is keresnek. Jelentkezni a <http://vboy.emuhq.com> oldalon lehet. Magyar fordítás még nem létezik, úgyhogy hajrá!)

Satourne v01102002



Hosszas halgatás után ismét kíváncsian tömörülünk a monitor előtt, amikor is az egyik legjobb SEGA Saturn / Titan Video

emulátor kezdte izasztani a PC-ben levő processzort. Ezen franciák által fejlesztett project már olyan programok futtatására képes, mint az 1997-es *Puzzle Bobble 3*, *Cotton Boomerang*, vagy a *Saturnos Virtus Fighter Remix*. A mellékelt képek is mutatják, hogy ezek a srácok tényleg komolyan gondolják! Az emulátornak bár hatalmas gépigénye van (hiszen a Saturn nagyon összetett és nehezen emulálható rendszer), de aki teheti, nézze meg, inkább erős processzor, mint VGA kártya szükséges hozzá (elég egy mezei GF2 is). Az emulátor részét képezi a Debugger, amellyel bepillantást nyerhetünk az emuláció technikai hátterébe is. (<http://satourne.consolection.com>)

UAE / WinUAE

Hogy jusson a „nagy öreg” táborába tartozó gamereknek is a jóból, megjelent a WinUAE Amiga emulátor legújabb verziója. Úgy tűnik, a 68000-es processzor emulálását is befejezték tekintik a fiúk, valamint új joystick és HD támogatás / lehetőségek bővítése került a legújabb release-be. Már a legnehezebben emulálható HD Image-s programokat is elindíthatjuk, sőt! Lehet próbálkozni az AmigaOS legújabb verziójával is. Összességében, a már évek óta tartó fejlesztésnek kezd beérni a gyümölcse, csupán a futtató platform béli különbségek vehetők észre (Példának okáért Linux alatt optimalizáltabb a kód, ergo jobban teljesít az emulátor). (www.winuae.net / www.winuae.com / www.freiburg.linux.de/~uae)

SIDPlayer

Ez inkább már csak érdekesség a zenét kedvelő vájt fülűeknek. Egy kor, egy stílus. Emlékeztek még a Commodore 64-ben levő SID hangchip akkoriban utánozhatatlan effektusaira és zenére? A Maniacs of Noise (pl. *Last Ninja 3*) csapatra, a Katakisra, Chris Hülsbeckre (pl. *Turrican*), Rob Hubbardra, Martin Galway-ra? Vagy a *Sword of Honour* szédítően jó zenéjére? Nos, azoknak a www.lemon64.com és a remix.kwd.org oldalak igaz csemegék, ugyanis ezeket a bizonyos zenéket sid formátumban letölthetővé tették és némelyiket át is mixelték 2k stílusra. Maga a lejátszó még olyan platformokra is létezik, mint a Palm; PC-ken általában a WinAmp kiegészítő plugin-jei közé kerül. Ha volt kedvenc C64-es játékenétek, akkor itt megtaláljátok – főleg, hogy több, mint 18000 file közül válogathattok. Méltán nagy tisztelges a C64 20. évfordulója alkalmából! (www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/5147/sidplay/download.html)

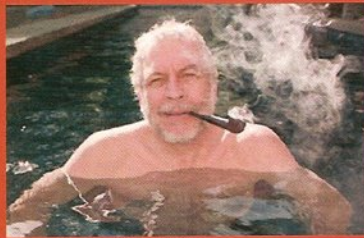
akkoriban neves fejlesztőcégekkel és hardvergyártókkal (köztük a Coleco-val is – igen, akkoriban a C. nem csak saját gépre fejlesztett, hanem a 2600-asra is.) A Coleco, Spectravision, TeleSys, és még sokan mások immáron az Atarinak (is) dolgoztak. Létrehozták a Mystique játékszaladót, amely szigorúan 18 éven felüli korosztályoknak készült.

1983-ra a piac túltelítődött, nem volt jövedelmező, ezért kiléptek a szerződött felek nagyhalál a konzolpiacról. Ev végére követték őket a többiek is...

1984-ben az Atari megpróbálta újra a figyelem központjába állítani termékeit és piacra dobta a 7800-as modellt, amelyhez 2600 játékot ígért, feljavított grafikával és hanghatásokkal. Kevés vált valóra ezen kijelentéséből, ráadásul ebben az évben megvált az egyik pilléremberétől, Jack Tramieltől is. 1984-85 táján még jelentek meg ugyan játékok (*Ghostbusters*, stb.) de az óváció elmaradt. Egeszen a következő évig, ekkor ugyanis újoncként, új erővel robbant be az amerikai piacra a japán Nintendo a NES szel (Japánban *Family Computer*, *Famicom* – Reiker), amely megcáfol mindent eddigi kijelentést a konzolpiac haldokló helyzetéről. Az Atari piacpolitikát változtatott, konzoljait is 50 USD körüli áron adta, de még így sem tudott versenyre kelni az „új nemzedék”-kel. 1987-ben aztán még egy utolsó villantott az egykoron szebb időkét megért cég, és kijött régi-új játékaival, (*Jr. Pac-Man*, *Q. Bert*, stb.), valamint visszatért Nolan Bushnell, kinek keze alatt készült el a maig híres *Secret Quest* is. Az Atari egészen 89-ig folytatta a játékok kiadását, de az év végén veszteségességére hivatkozva bezárta üzemelt és pályafutása véget ért. Máiig nincs még egy olyan cég, amely ekkora részesedést mondhatna magának az amerikai piacon, mint amekkora egykoron a legendás Atari-é volt. A mai napig milliók imádják ezt az egyszerű kis masinát, amely még jelen van a konzolpiacon, így 24 év távlatából is (Sőt, ma is fejlesztenek rá játékokat. – Reiker).

A gép hardware-ét tekintve a játéktérmi chipkészleteket használta erős lebitutasokkal – a 6507-es processzor (1,19 MHz), grafikus processzor (3,58 MHz) és 128 Byte (!) RAM (6K-s max. ROM méret) viszont könnyen kóppinthatóvá tették a gépet. Az egyes típusok elsősorban a beépített játékok számától, a kártyák csatlófelületében is eltértek egymástól. A gépből sok klón is készült, melyek azonban nem voltak 100%-osan kompatibilisek az eredeti 2600-as szériával. Volt egy idő, mikor nálunk is kaphatók voltak ezek az olcsó tajvani, kínai kóppintások. Volt szerencsém találkozni párral, mondhatni majdnem mindegyik másfajta volt, olyan, hogy kompatibilitás, nem is létezett. (T. a kivételnek, mert hogy ilyenek is voltak, de ebből mi itt Keleten nem sokat láthatunk.) Ősüpan az integrált játékok és ezek százasával variálható verzióval játszhattunk ezeken a gépeken. Akadt a 2600-asnak olyan verziója is, amely Commodore Vic-20 és Apple II-es cartridge-okat is fogadott, de ezek csak Ausztrália és néhány ezer darabig – Európa polcain voltak megtalálhatóak: Expansion port adaptert is mellékeltek a géphez, tulajdonképpen egy 8 bites számítógép volt, és Amigo névre hallgatott. Nem volt hosszú élete.

Egyszerű felépítéséből adódóan az egyik legkönnyebben emulálható rendszer az Atari 2600. Több ezer játék letölthető hozzá a Netről (99,99 %-uk jogdíjmentes), emulátorból is van bőven. Így kaphósól 8-at tudnék mondani, de a legtöbbször által favorizált a Stella névre



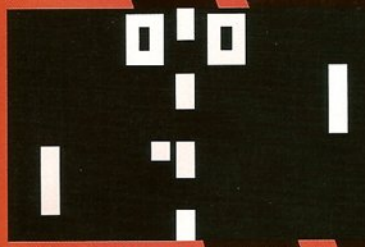
hallgat, az összes ismert platformra portolták már, többek közt Mac-re is. A PC Atari névű kódhalmaz egy könnyen használható 2600-as emulátor *Windows / DOS*-ra. Utóbbira talán jobb választás lehet a *z26* kódnévre hallgató remekmű is, mely folyamatos update-ken esik át, ezen kívül tényleg DOS környezetű kódban írták. Sokoldalúságával megállja helyét a „majdnem kítőnő” emulátorok között. Ezek olyannyira testre szabhatók, hogy front end-eket is letölthetünk hozzájuk, még inkább a magunk ízlésének megfelelően alakítjuk őket. Utál-közül hasznos lehet még a *Good 2600* névű ROM fixer, melynek adatbázisában 1200-nál is több gamma található. Összességében az Atari 2600-as minden retro megszállottnak kötelező (Martinnak is van vagy négy darab, ebből kettő faberakásos VCS. Irigyeljük is értük. – Reiker), hiszen ez a gép méltán nevezhető a mai konzolok „nagyapjának” és már csak azért is, mert ahogy pár hónappal ezelőtt olvashattuk: „Egy legenda újjászületik... (Egy szimbólum újjászületése...” – Reiker).

Stinger



Linkz:

- <http://stella.sourceforge.net> - A több platformra portolt Stella emulátor honlapja
- <http://pcae.vg-network.com/index.html> - PC Atari emulátor honlap
- <http://sourceforge.net/projects/stella/> - CyberStella emulátor Linuxra
- <http://www.whimsey.com/z26/z26.html> - z26, a „majdnem tökéletes” emulátor
- http://www.atariage.com/system_items.html?SystemID=2600&ItemTypeID=ROM - ROM gyűjtemény
- <http://www.familydomain.com/gametown/atari.html> - GameTown Atari 2600 ROMS
- <http://www.classicgaming.com/vault/colecoroms.shtml> - Coleco 2600 ROMS
- [#roms / #emuchina](http://irc.newnet.net:6667) - csatornák DCC szerverrel - Atari 2600 ROMS



Minden az 1970-es évek elején kezdődött, ekkor debütáltak ugyanis kirobbanó sikerrel az első arcade játékegépek az Egyesült Államokban. Ha az akkori játékos társadalom megkérdőjeznék, hogy melyek azok a játékok, amelyek hallatlan mindenki lelkesedéssel beszél a játéktérmi élményeiről, akkor a *Pong* és a *Battlezone* minden bizonnyal köztük lenne.

A játékokat eredetileg kiadó Atari felfedezvén az ebben rejlő hatalmas üzletet és az érdeklődést az otthoni szórakoztatás piacán, 1976-ban piacra dobta a *Home Pong* nevű játékot és társait egy, akkor teljesen új kontósban, ezzel megteremtve az otthoni videójáték konzol fogalmát. Az Akkori RCA Studio 2 cartridge rendszer mellett voksolt, majd 1977-ben megjelent a legendás Atari VCS-el, (VCS = Video Computer System) benne kilenc játékkal, amely az elkövetkező évek meghatározó szereplőjévé tette a „Woodgrain”-t. (A 2600-as fedőneve).

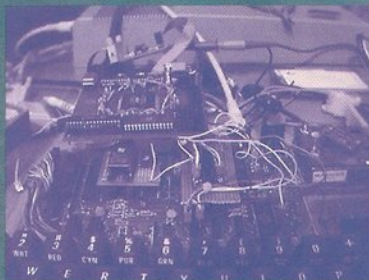
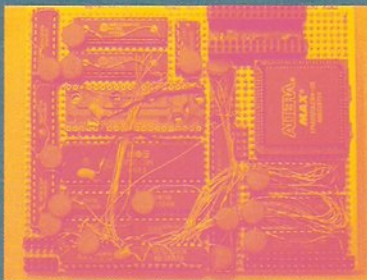
1978-ban még több játék látott napvilágot, köztük a legendás *Outlaw* is. Ugyanekkor történt az is, hogy Nolan Bushnell, a Pong fejlesztője és az Atari egyik kiadója elhagyta a céget, és egy külön szoftverfejlesztő céget alapított, melynek első gyümölcse a sokak által ismert *Pizza Time Theater* lett (később *Chuck E. Cheese*). 1979-ben fejlesztettek 12 új játékot, sikerrel. Ez már elegendő volt ahhoz, hogy az Atari-t megerősítse riválisaival szemben.

A 80-as évek elején aztán több sikeres nevet is tudhatott magának a cég (pl. *Space Invaders* – japánban hatalmas sikert elért játéktérmi gép otthoni adaptációja, stb.), ráadásul 1980-ban megalakult az Activision is (eleinte négy, az Atari-ból kivált személyből állt), mely támogatását elnyerte a cég. A 2600-as ekkorra már hatalmas rajongótáborra tett szert. Az újonc Activision beharangozott programjai azonban nem voltak nagy hatással a közönségre, s ezzel 70 millió dolláros veszteséget okozott az Atari-nak. (Ha most megnéznék, hol tart az Activision...)

1981 után aztán sorra jelentek meg a konkurencia újjei (pl. Intellivision), melyek bár rengeteg formadalmi újítást tartalmaztak, külön kevésnek bizonyultak az Atari piaci főlényének megdöntéséhez. Ekkor jött a Coleco (Connecticut Leather Company) a grafikailag akkoriban csúcsonként számító Colecovision-nel. Válaszul az Atari kihozta az 5200-as szériát, mely az akkoriban debütált Arcadia cég új, gyors audio kazettás tárolóegységével (*Supercharger*) is kompatibilis volt. Ekkoriban hozták ki a *Pac-Man*-t és az *E.T.*-t, melyek azonban csak szegényes kóppintásnak is alig voltak nevezhetők a játéktérmi változatokhoz képest. Mindemellett a 2600-asra játékok százai láttak napvilágot, a gép ára pedig 100 USD alá esett, amely végre elérhetővé tette a szélesebb rétegek számára is. Az Atari felismerte a máig igaz törvényszerűséget, miszerint egy gép sikeresége a támogatottságtól függ és tárgyalásokat kezdett

Nagyon sok ember hisz a halál utáni életben, ahogy aránylag sokan reménykednek abban is, hogy régi kedvenc számítógépük egyszer még újra virágozni fog. Az ilyen mentalitású emberek számára lesz piacra dobva a CommodoreOne nevű, Commodore 64 kompatibilis alaplap. Az alaplapot, pontosabban a processzort is tartalmazó komplett, ház nélküli gépet egy fiatal C64 megszállott, amerikai hardver hoxornő tervezte. Eredetileg csak egy true color grafikát és sok egyebet tudó C64 videokártya volt, azonban ahogy teltek az évek, a project rendesen kínította magát, egyre több dolog került rá, és végül megszűnt kiegészítő kártyának lenni - egy új, C64 kompatibilis, de egyben brutálisan továbbfejlesztett következő generációs komplett géppé vált. Az eddigi prototípusok már elég nagy nyilvánosságot kaptak, a fejlesztőnő, Jeri Ellsworth rengeteg C64, Amiga, Atari és egyéb retro kiállításon bemutatta már nagy sikerrel a még mindig fejlődő gépet, és elég sok cikk is megjelent már a C1-ről. A gép megjelenése jelen pillanatban már nagyon közel van - eddig úgy volt, hogy december 7-én lesz először megvásárolható a Németországban megrendezett Amiga + Retro Computing 2002 kiállításon, de most az utolsó pillanatban felröppent a hír, hogy mégsem készült el teljesen a végleges verzió, így itt is csak bemutató lesz. Természetesen a gépre ettől függetlenül valószínűleg csak néhány hetet, maximum 1-2 hónapot kell még várniuk.

Lássuk nagy vonalakban, hogy mit is tartalmaz pluszként a gép, amellelt, hogy száz százalékban hátrafele kompatibilis az eredeti C64-ggyel. A gép processzora egy 16 bites, 20MHz-es 65c816 (tudja mindazt, amit az eredeti 6510, sőt szoftverből le is lassítható az 1MHz körüli sebességre), a rendszerbúza 50MHz-en ketyeg, I/O-nak pedig tartalmaz egy hagyományos 6502-öt is. A SuperVIC nevű videochip rengeteg újítást tartalmaz, ez a C64 VIC-II chip-jét emulálja hibátlanul, és ezt is szoftverből lehet átprogramozni, hogy 60Hz-es NTSC, vagy 50Hz-es PAL gépet akarunk-e emulálni. A karaktermátrix, képernyő- és színmémória ezúttal 24 biten lesz megcímezhető, csak az új, maximum 256 színű (amit 16 biten definiálhatunk) palettamémória marad mindig fix helyen. A videomémória 16MB-os lesz, amit nagyon szabadon konfigurálhatunk fel (tűkrözés, áthelyezés), a felbontás felmehet egészen 1280x1024-ig, a hagyományos videomódok pedig Chunky-val és Planar-ral is bővülnek. A chip emellett hardveres vonalhúzó, fillézőt, zoomert, overscan-t és window lehetőséget is tartalmaz, továbbá az Amiga nagyon király Blitter és Copper koprocesszorát is emulálja. A sprite-ok lehetséges mérete is jelentősen megnövekszik, ezek most 256x256 pixel méretűek is lehetnek, egér is kontrolálhatja őket hardveresen, és természetesen ezeket is több módszerrel lehet definiálni, mint korábban. Az új audiochip a MonsterSID nevet kapta, ez is természetesen teljesen hátrafele kompatibilis, sőt szoftveresen lehet állítani a filter beállításait is (C64-en ezek fixek voltak, és két gép szinte soha nem szólt ugyanúgy). Ez a chip a klasszikus 3 mono



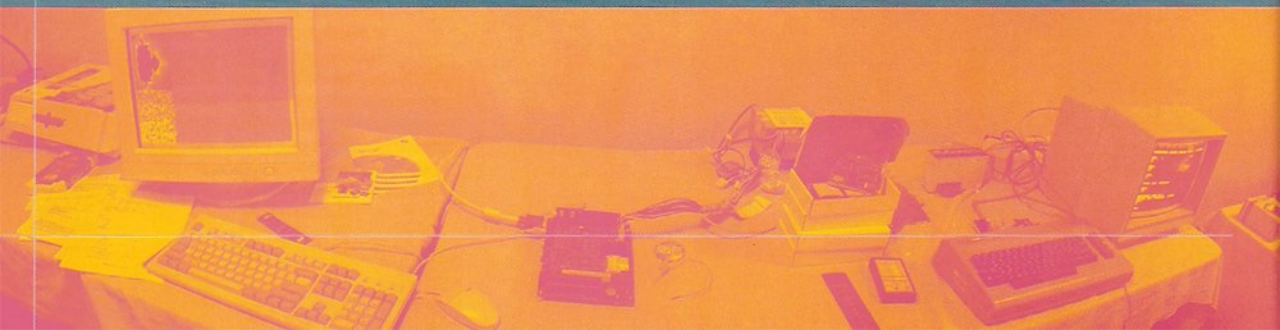
helyett 16 sztereó (8 bal, 8 jobb) csatornát tartalmaz, és mindegyik új csatornára is alkalmazható a szinkron- és gyűrűmoduláció, no meg a szűrő, de ezek mellett még van benne 8 darab (4 bal, 4 jobb) 8 bites, DMA vezérelt sztereó digitális csatorna is, ami a CPU memóriából és a saját 64k-s wavelate memóriájából is játszhat le hangot tetszőleges frekvencián, akár hardveres loop-pal is. A gép memóriája még változhat, az utolsó közzétett információk szerint 16MB RAM lesz benne az említett 16MB videomémória mellett; lesz továbbá még egy 8-16KB-os boot ROM-ja, a fő operációs rendszert pedig egy menet közben is cserélhető Compact Flash kártya csatlakozóba lehet behelyezni (ez lehet akár 512MB-os is, és nem csak OS lehet rajta). Az alaplapnak rengeteg csatlakozója lesz, lehet hozzá 3.5-ös PC-s lemezegységét és IDE egységeket is csatlakoztatni (HD, CD, DVD), lesz LCD monitor csatlakozója is, továbbá 3 darab mini Zorro szerű slot-ja és egy egyszerűsített PCI slot-ja. Végül természetesen az alap csatlakozókat is megtalálhatjuk majd rajta, a soros drive csatlakozót, a párhuzamos portot, a két joy portot, a PS2-es billentyűzet és egér csatlakozót, az expansion portot, a sztereó audio kimenetet, az SVGA csatlakozót és végül egy teljesen szabadon használható „Geek” portot.

A C1 egyébként nem csak C64-ként tud üzemelni, de ha kicseréljük a processzorát, és újrajtuk a programozható logikájú chip-jelt (ezt meg lehet tenni egy sima Compact Flash kártya behelyezésével, no persze egy komoly hard-

vertervezőnek meg kell megterveznie az új chip logikát is), átalakítható szinte minden régebbi géppé az Atari 2600-tól a ZX Spectrum-ig. Mivel a gép viszonylag szűk kör érdeklődésére tarthat számot, valószínűleg nem lesz könnyű hozzájutni, de a www.commodoreone.com-on már most is fel van sorolva néhány leendő európai viszonteladó - a gép egyébként várhatóan 200 Euro körül lesz itt. Az alaplaphoz pedig természetesen egy átlagos ATX ház, PS2 billentyűzet és egér, floppy drive, továbbá egy SVGA monitor kell csak.

Természetesen még a legnagyobb retro fanatikuskokban is felmerül a kérdés, hogy érdemes-e egy ilyen gépet venni, hiszen valószínűleg ezernél is kevesebb fog elkelni belőle, és nulla lesz a szoftverellátása a C64 anyagokat leszámítva (A „legnagyobb retro fanatikuskokban” nem merül fel semmiféle kérdés. Nemes egyszerűséggel: megveszik :oP - Relker). A C64 programokhoz meg ugye ott a C64 (akinek nincs, még mindig szerezhet használtat fillérekért), ráadásul aki kedveli a C64-et, pont azért kedveli, amilyen, és nem vágyik már a gép még szűkebb körben elterjedt nagytöbbségére. Ezeket elmélázva én arra jutottam, akármilyen hűzós hardver is a C1, akármekkora nagy dobás is lett volna 10-12 éve (valószínűleg vitte volna a C64 és Amiga tábor), így megkésve már sok gyakorlati haszna sajnos nem lesz.

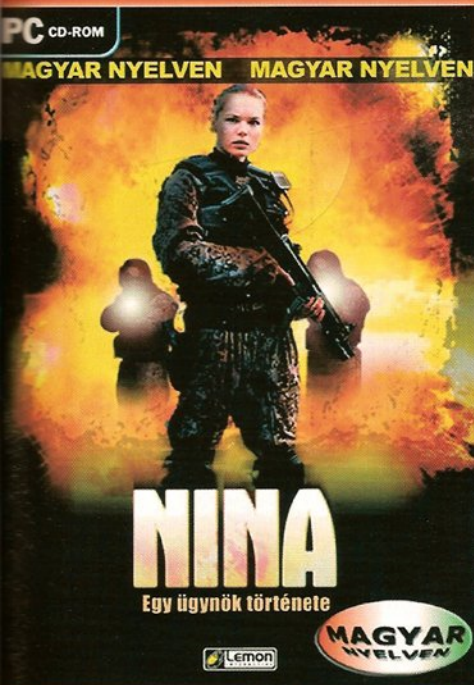
Credo



Ezzel az ötösfogattal csak nyerhetsz!

PC CD-ROM

MAGYAR NYELVEN MAGYAR NYELVEN



NINA
Egy ügynök története

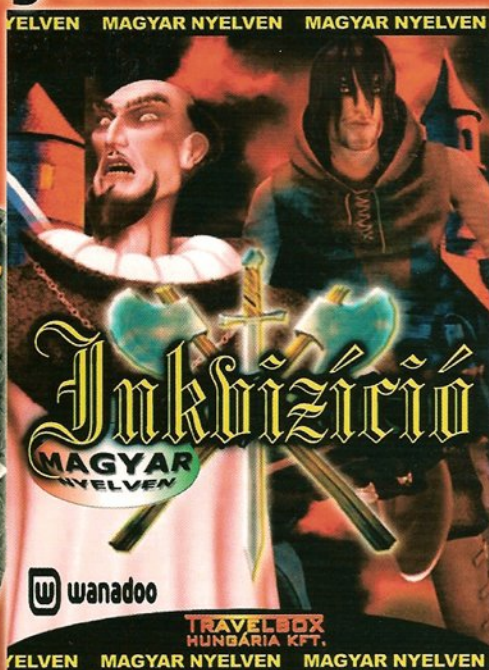
Lemon

MAGYAR NYELVEN

A kelták királya



MAGYAR NYELVEN MAGYAR NYELVEN MAGYAR NYELVEN



Inkvizíció
MAGYAR NYELVEN

wanadoo

TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

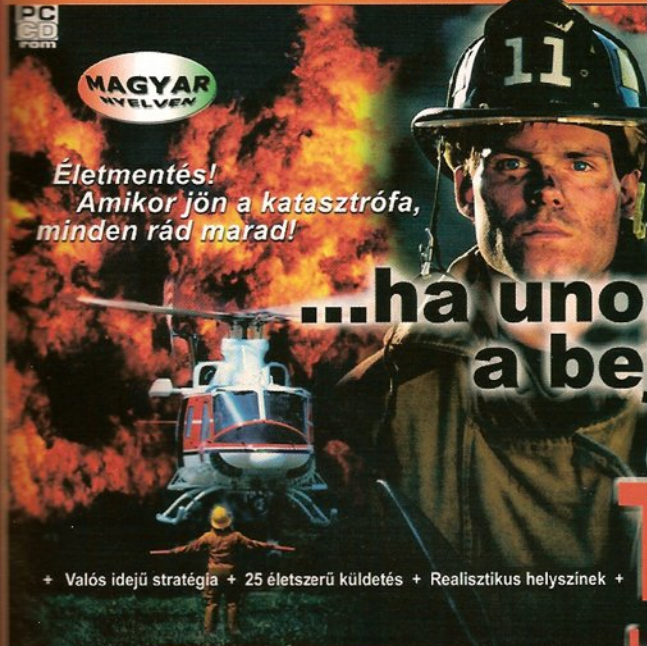
MAGYAR NYELVEN MAGYAR NYELVEN MAGYAR NYELVEN

VÉSZHELYZET 2
AZ ÖRÖKKÉ TARTÓ HARC

PC CD-ROM

MAGYAR NYELVEN

Életmentés!
Amikor jön a katasztrófa,
minden rád marad!



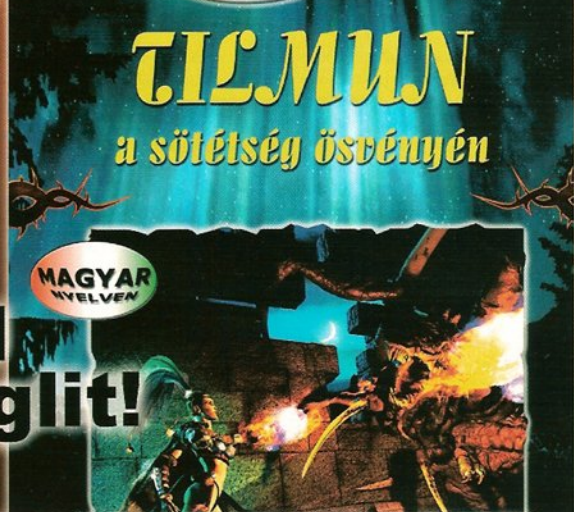
...ha unod a bejglit!

+ Valós idejű stratégia + 25 életszerű küldetés + Realisztikus helyszínek +

Minden játék
MAGYAR NYELVEN

TILMUN
a sötétség ösvényén

MAGYAR NYELVEN



TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

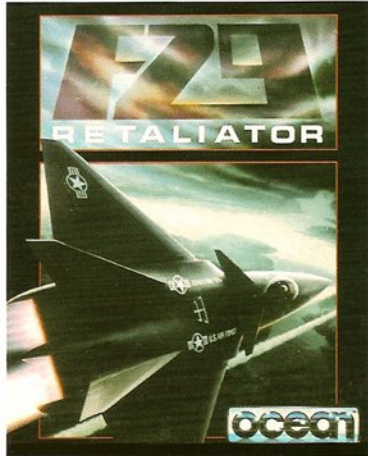
www.travelbox.hu, 06(37)315-905

+ Digital Image Design szoftográfia

ADID Ocean által kiadott *F-29 Retaliator* című játéka 1989-ben jelent meg Amigára és Atari ST-re, a PC port pedig 1991-ben jött ki. Az anyag, ahogy a címből is könnyen kitalálható, egy repülőgép szimulátor volt, ráadásul a jobbik fajtából; egy tehetséges zenész, Jason C. Brooke készítette szinte teljesen egyedül, aki sok egyéb mellett a *Darker* fejlesztője is volt később. Mivel akkoriban ez volt az egyik legjobb szimulátor, nem meglepő, hogy hamar elérte a kultusz-játék státuszt, és roppant nagy népszerűsége tette szert.

A gémben az akkori gépek teljesítményéhez igazodva természetesen csak fillezett vektorgrafika látható, mai szemmel nagyon alacsony poligonszámmal, de azért láthatunk rengeteg tereptárgyat is, épületeket, utakat, hidakat, egyebeket, továbbá a játékot a sok rajzolt átvezető grafika is feldobja. A gazdag menürendszer rengeteg beállítási lehetőséget nyújt számunkra, az elején választhatunk öt nehézségi fokozat közül, majd négy bevetési körzet közül (amerikai sivatag, csendes-óceáni körzet, a kihagyhatatlan Közép-kelet és Európa), ez után kiválaszthatjuk a gépünket (az F-22 és F-29 közül, egyébként közvetlenül a hidegháború után ezek a gépek még nem lehettek túl élethűen szimulálva), és végül fel is szerelhetjük azt 9 fajta rakétával és üzemanyaggal (természetesen nem pakolhatunk rá végtelenül sok súlyt, és fel lehet automatikusan is szerelni). Ha a beállításokkal végeztünk, el is kezdhetjük a bevetést. A Zulu Alert-tel azonnal a légtérbe kerülünk, felszállunk sem kell, rögtön támadnak ránk az ellenséges gépek, és indulhat a dogfajt. A Mission Control menü alatt van az igazi játék, itt minden scenario-hoz rengeteg küldetés tartozik, összesen 24 darab van a játékban, és minden körzetben több kiindulási bázis közül is választhatunk, mielőtt bevetésre indulnánk. Végül van lehetőségünk még multiplayer játékra is, ez itt serial kábel-el és modemmel lehetséges.

A szimulátor tehát eléggé ott volt a topon annak idején, és rengeteg dolgot nyújtott, remek szórakozás volt, ráadásul most is el lehet vele nosztalgálni, mivel tökéletesen játszható több géghertz-es procin és Windows alatt is (Az eredeti játék természetesen DOS fölé íródott; a széles körben elterjedt kalózávaltozat különlegessége, hogy egy szerencsétlen elő-installálásból kifolyólag kizárólag a C:vetal könyvtárból futott.).

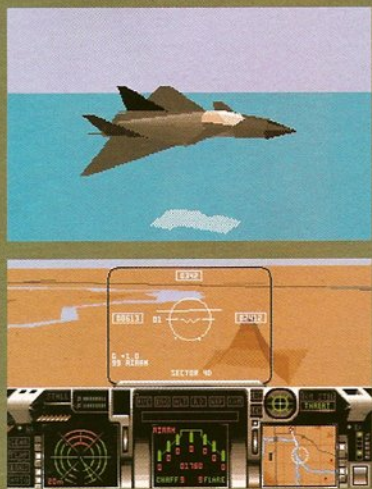


Az angol Digital Image Design (rövidített, ismertebb nevén: DID) játékfejlesztő és kiadó cég már a kezdetekkor elkötelezte magát a nagyon élethű irányítású és kinézeti repülőgép szimulátorok mellett, erről az útról pedig ritkán tért le, természetesen a szimósok nagy örömeire, akik a DID játékok vásárlása esetén biztos számíthattak az abszolút csúcsmínőségre. Kezdetben (1989-ben) Amigára fejlesztettek, majd még a PC boom előtt PC-re is elkezdtek dolgozni, és máig is megmaradtak ezen a platformon, ami a repzsímók számára még mindig a legkedvezőbb. A fenti cikkben tárgyalt *F-29 Retaliator*-ral indítottak, ezt követte a tudomány szerint csak Amigán létező *Robocop 3* (Volt belőle PC / ST átirat is. – Reiker) 1991-ben, ami egyike a kevés nem repülő játékainknak. Ez jóval a film harmadik része előtt készült, így semmi köze nem volt ahhoz - egy remek, összetett, 3D-s játék volt városban autózással (autós üldözés, meg minden), mászkálással és verekedős játékbetéttel. Nekem nagyon bejött, rengeteget játszottam vele, megjelenésekor Amigán valószínűleg a legerősebb 3D-s anyag volt. Az *Epic* folytatta a sort 1992-ben mindkét gépen, ebben már ismét repülhettünk teljesen 3D-ben (*A Robotkapóban* is volt jetpack-es pálya. – Reiker), de ez is inkább arcade játék volt, mint szimulátor - egy történet alapú sci-fi játékban kissé *Wing Commander* szerű, ám annál szentimentálisan sokkal jobb küldetéseket kellett végrehajtaniuk egy űrhajóval. Számomra nagyon meghatározó élmény volt ez a játék, főleg, amikor több király űrharc után egyszer csak lekerültem a még sokkal impresszívabb bolgöfölszínre, ahol hatalmas kiterjedésű világ fogadott városokkal, autópályákkal, hidakkal és sok egyébvel. A következő játék az 1993-ban megjelent *TFX: Tactical Fighter Experiment* már ismét kemény repülőgép szimulátor volt mindkét gépen, amit egy évre rá az *Inferno* követett (találkoztam egy *Inferno: The Odyssey Continues* címmel is, de azt nem sikerült kinyomoznom, hogy az ennek a játéknak az alcíme, avagy folytatása volt-e) (Alcime. – Reiker), ha jól tudom ez már csak PC-re jelent meg, ahogy a további DID játékok is. Ez utóbbi úgy rémlik ismét az *Epic*-hez hasonló kalandos, lövöldözős sci-fi játék volt, de nem sok infót sikerült róla találnom a neten; valami olyasmi rémlik, hogy elég erős reklámkampánya volt a TV-ben sok rendelt animációval, a végeredmény viszont kiábrándítóbb volt (?). Apukám, MESSZE felülmúlta a nagy elődöt, és volt fémtárcsás gyűjtői kiadása, amiért bohém fiatalaságomban egyesek végtárgyalkait is feláldozták volna...o) – Reiker). 1995-ben indult a cég *EF 2000 (EuroFighter 2000)* című repülőgép szimulátor sorozata, ez, ha minden igaz két folytatást ért meg, a *Super EF 2000-ret* és az *EF 2000 V2.0-át*, ami sokak szerint minden idők legjobb repzsímója lett (Főként a *TACTCOM* kiegészítővel, ami egy egész izgalmozgó, fluktuáló háborút varázsolt a szimuláció köré, és HOPPÁ! – működött a *Spectrum* *HoloByte Falcon-jával*, meg a *Rowan* játékokkal (*Overlord*, *Dawn Patrol*) is. Nem akkora csoda, ha figyelembe vesszük: Martin Kenwright designer áll a legelső *Falcon* Amigás változata mögött, s gyakorlatilag a *Rowan*-ból lépett le Colin Bell és Russell Payne társaságában DID desztinációval. De nehogy má' én írjam a cikket...o) – Reiker). A következő DID játék is ebben a kategóriában indult, de még ezt is iberelte - ez volt az 1998-as *F-22 Air Dominance Fighter* (Munkácaim: *TFX3 - Lightning Strike*;) – Reiker), ami még ugyanebben az évben két küldetéslemezrel, a *Red Sea Operations*-el és

a *Total Air War*-ral bővült (A *Total Air War* önálló játék, és hasonlóan az *F-22*-höz, nem is akármilyen. A DID ugyanis 1997-ben elsőként - és egyetlenként - megkapta a BS EN ISO 9001 Tickit akkreditációt, melynek köszönhetően katonai kiképzőrendszereket fejleszthettek a brit légierő számára - lásd többek között TIALD lézerrányzék-oktató, pilótafülke, night vision és gunnery trainer - melyeket részlegesen és „lebutítva” visszaforgathattak a játékalkiba is. – Reiker). 1999-ben aztán a cég ismét tett egy kis kitérőt a *Wargasm*-mal, ami nevével ellentétben nem pornójáték volt, hanem ha jól vettem ki, ebben több harcászati egységben, avagy egységként is harcolhattunk egy virtuális háborúban (a játék azt szimulálta, hogy a jövőben a számítógépek belsejében virtuálisan dőlnek el a háborúk), lehattunk helikopterpilóták, tanksofőrök és egyszerű gyalogos katonák is (*Battlefield 1942*, már három évvel ezelőtt!) Az *Electronic Arts* persze megengedheti magának a komótos üthenger tempót... – Reiker). A cég legújabb játéka pedig - mily meglepő, - ismét egy repülőgép szimulátor lett, a 2001-es *Eurofighter Typhoon*, ami persze ismét az egyik legmasszívabb repzsímó lett, ez azóta még egy *Operation Icebreaker* kiegészítővel bővült az idén.

Rémlelem egy játékot sem hagytam ki a felsorolásból, sajnos a cégnek már nincs hivatalos website-ja, ahol részletesebben is csekkolhatom volna a komplett szoftográfát, ugyanis nemrég a céget több másikkal egyetemben megvette és magába olvasztotta az egyre erősebben terjeszkedő angol Rage fejlesztő- és kiadócéggel - a *Eurofighter Typhoon* is már hivatalosan Rage fejlesztés volt. Ezentúl tehát, aki kedvelte a DID repzsímóit, a Rage által fejlesztett és kiadott anyagokban keresse a folytatásokat (Ez persze csak féligazság, a DID még a *Tajfun* előtt gyakorlatilag szétesett, utolsó játékaik tehát a *Wargasm*, *Martin Kenwright* frontember sok jó emberével kivált, és a *Psychosis* ex-alapítójával, Ian Hetherington-nal összehoztak egy új workshop-ot, *Evolution studios* néven. Debüt játék: *World Rally Championship (WRC)*, platform: *PlayStation 2*. – Reiker).

Credo



Egyszer volt, hol nem volt, túl az Óperencián élt néhány szép mese. Sokáig nem is történt velük semmi érdekes, egyszer azonban megjelent egy Bookend nevű manó. S mivel ez a manó nem tudott olvasni, bánatában, s talán bosszújában összekeverte a meséket és a szereplőket. Lett is nagy felfordulás. Szerencsére az Egyfejű Sárkánynak eszébe jutott, hogy van valaki, aki ismeri ezeket a meséket, s talán rendet is tudna köztük teremteni. Így hát felkerekedett, s megkeresett Tédet." A kor olvasója azonban nyelvet öltött és közölte, hogy a Planet's Edge-et nyomja, ráadásul DXen – a Sárkány el is ment haza. A PC-re keletkezett RPG sci-fi kivételben csábítja hosszas bent tartózkodásra a fogékonyakat, mely tény üdítő hatást fejt ki az éra fantasy orientált CRPG kultúrájára. Akartok programot 100%-os grafikával? Akartok programot 100%-os játszhatósággal? Iho! Advanced Tactical Air Combat (Command – Reiker) S(z)(t)imulátor. Persze azoknak, akik azok, amik. A Perfect General, illetve későbbi korok játékgyártására is közvetlen hatást gyakorló Stalingrad megjelenésével tovább fokozódik a múlt hónap során fokozódásnak indult nemzetközi helyzet. Tribune! (Valójában Laura Bow in the Dagger of Amon Ra. - Reiker) Fascination! A kalandjátékok sosem látott masszívítás és izomerő bedobása révén feszülnek a stratégia páros roppant vállainak, kétségek közé taszajtva a szabádejét kuporgató használat. Aztán itt jön a Team17 Assassin-je is, mely főhős tevékenységi köre rossz nyelvek

színt Visszatekintésre kapható újságrók gyors elhalgat-tatását is ... IBANG!

TARTALOM

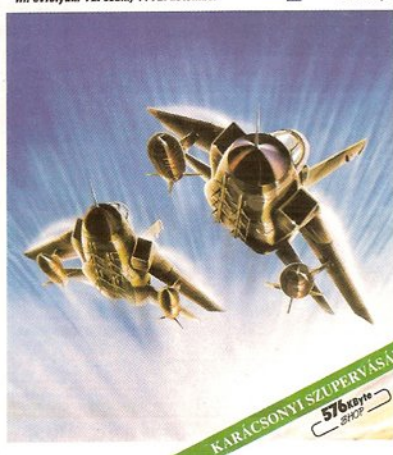
- 2 Megnyílt az 576 KByte Shop
- 3 The Aquatic Games – Starring James Pond and the AquaBats (Amiga)
- 5 Planet's Edge (PC)
- 9 ATAC – Advanced Tactical Air Command (PC)
- 11 Perfect General (PC / Amiga)
- 13 Stalingrad (Amiga)
- 14 Fascination [végjéjátás] (PC / Amiga)
- 15 Assassin (Amiga)
- 17 Troddlers (Amiga)
- 20 7-es Gyilkosság a Leyendecker Múzeumban! [Laura Bow in The Dagger of Amon Ra – végjéjátás] (PC)
- 25 Érkezési Oldal (C-64)
- 26 Global Conquest (PC / Amiga)
- 27 Mantis – az Epic nyomában (PC)
- 28 Érkezési Oldal (Amiga)
- 29 Paladin 2 (PC)
- 30 Exkluzív
- 31 Enforcer (C-64)
- 32 Csevegő
- 33 Silly Putty (Amiga)
- 36 Mixed-Up Fairy Tales (PC)

576 KByte

C-64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 12. szám, 1992. december

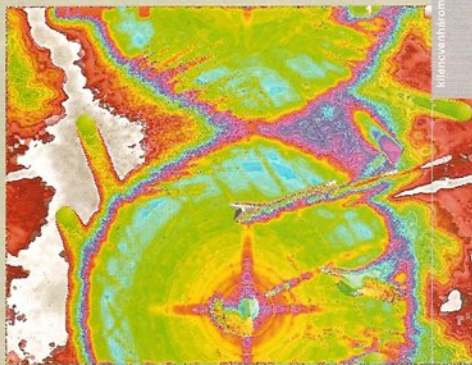
Ára: 98,- Ft



SPHERES OF CHAOS

„Látod ezt a hangot?” – kérdezte McLeod az egyetlen, hatalmas szemben végződő kígyót, miközben gumiluj-jaival a csodás képeket zenélő gömbök felé nyalábolt az Asteroids űrhajóból. „ – Hagyd őket. Veszélyesek.” – pillantotta a kígyó, majd közelebb úszott McLeodhoz. „ – Ha megérinted valamelyiküket, véged. Ismered a játékot, nem? Nézd!” – a kígyó jó hangosan távolba gondolt. McLeod a magáéhoz hasonló, aprócska űrhajót látott hánykolódnivali valamely rendkívül messzi, fogságba ejtett dimenzió tébolyult forgatagában. A térben úszó színek és

hangok valósággal fájtak, McLeod ennek ellenére nem tudta levenni tekintetét a jelenségről – barátját látta a pilótafülkében. A kígyó felnevetett, majd elzavarta a képet. „ – Látod? A barátod már a gömbök fogja. Soha sem szabadulhat, mert a gömbök erősebbek. Mindenkit megtartanak maguknak. Ugye, félsz?” McLeod mindkét kezét az űrhajó ágyújára kulcsolta – a kígyó újra felnevetett. „ – Mit gondolsz, hány bukkott lélek fürdözik szerte e síkok mocskában? Hány tébolyult elme vív kényszerű csatározásokat mérgezett érzékek gyilkos téveszméivel? Egy ósrégi játéktérmi automata nyomán készült gondolatoldás csupán, McLeod. Mégis, saját csökevényes érzékeid ölnék meg – lépj be, ha mersz. Ugye, félsz?” A kígyó íriszből villás nyelv keresett utat magának a szintelen térben – McLeod tüzelt. Aztán hogy mi is történt vele, arról már csak a screenshots mesélnek, én momentán nem bírok.



CARAX '95

Létezik egy ősi, egyiptomi szerkezet, mely rovátkolt kockatestre erősített fogantyúkat kínál használatra. Látszólag semmi más nem lehet tenni a fogantyúkkal, mint tekergetni őket. Mit tehet a régész, illetve a szerencsés ráléol – tekergetni kezd az azokat. Csodálkozni fogunk, tudniillik a szerkezet fogantúái a „gazdatest” kocka ellenére is – helyesebben: éppen abból következően – ellipszis alakot írnak le. Lám, egyiptomi kollégáinknak leleményük volt bolygatni, majd át is torni bizonyos dimenziókat. Nem tettek mást a Carax-japán alkotói sem: újabb dimenzióval bővítették a klasszikus „alulról-ölelőde” eszköztárat, mely dimenzió nevének hallatán a legtöbb dolog bizony megadó sorvadásnak indul: idő. Képzéljük el: másfél percig írthatjuk

az űrhajókat, ha meghalunk, ezen bankot -10 másodpercnyi büntetés éri. Ha újra meghalunk, újabb -10 másodperc. Itt már körvonalazódnivali látszik egy újabb lehetséges játékölet, nevezetesen, ki tud többször meghalni másfél perc alatt, de a Carax jobbabb (Már megint? - Reiker) ennél. Nem-hibázni még nem nagy kunszt - a Carax azonban csak s kizárólag egyetlen típusú játékost hajlandó hosszabb időre is tolerálni: a virtuózt. Ha ugyanis legalább 70%-os pontossággal tüzelünk egy-egy szint során, úgy idő bonuszok ütök markunkat. Ha biztonságjátékot nyomtatunk, jók lehetünk még a high score lista legvégére – ám az esszenciális Carax szabályok lehetővé teszik, hogy pontos, elegáns játékkal kibővítsük az időbankot. Az idő - pont. A Carax pedig a Best Shoot'em Up Ever. Köszönjétek Reikernek, ki rátalált. Mi maradt még? Go get it, Beavis!

Gyalog Zoltán



GERICOM

mobile world

- SIS 645 DX chipset
- 16x CD írő + 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 audio 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
- Windows XP Home ajándékba!

• 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
 • 256MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **439.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
 • Intel Pentium4 2600MHz / 512kB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **469.900 Ft**

MASTERPIECE

MASTERPIECE 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 paramétereikkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelembe. Jöjjen el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

3D Mark 2000 v1.1: 9409
 3D Mark 2001 v330: 6981



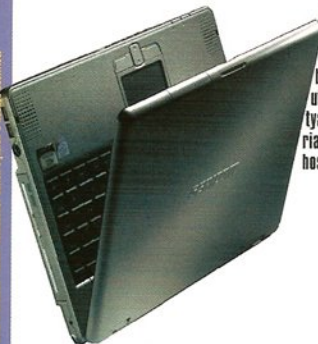
X5

VILÁGJÓHONSÁGI!

Az első MOBIL Pentium4-es ütős és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot 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 kültéri munkához és erős igénybevetelhez.

- **Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT**
- 16x CD írő + 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, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Wireless lan opció

• 14.1" TFT kijelző (1024x768)
 • MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
 • 384MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **419.900 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 + 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
- **Saros, 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 **409.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)
 • Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **459.900 Ft**



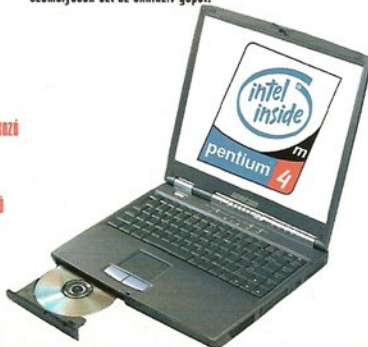
SILVER SERAPH

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép Geforce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja. Jöjjen el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- **MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache**
- 16x CD írő + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT**
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- **SMART kártya olvasó**
- **Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó**
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- **Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Metál színben

379.900 Ft



WEBGINE

GERICOM WEBGINE a szenzációs 15" gép!

Kedvező áron az Öné lehet a szuper gyors Geforce4 grafikus kártyával rendelkező WEBGINE! A gép combo meghajtót és FDD meghajtót is tartalmaz. A combo meghajtó használatával azonnal CD-re archíválhatja az adatait vagy meglekítheti kedvenc DVD filmét. A gép felszereltsége és ára egyaránt igen kedvező ajánlatnak számít!

- SIS 650 chipset
- 8x CD írő + 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, 2 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audio kimenet
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg, metál színben

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)
 • Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 • 256MB DDR RAM
 • 20GB merevlemez **349.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **389.900 Ft**



GERICOM CO. KFT

7100 Szekszárd, Rakóczi u. 34.

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

GARDEX

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.

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

CEDRUS COMPUTER KFT.

1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.

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

B & T Irodatechnika Kft.

5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.

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

ACOMP PEST

1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

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

ACOMP POLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

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

Karácsonyi különkiadás by GyZ feat. főszéri

Szeretettel köszöntünk mindenkit, ez itt az év utolsó Csevegője. Most „győzevlogatés-válaszol” alapon működik a rovat, ám jövő évtől minden visszaáll a szokott kerékvágásba. – CS – apó 1! (Ja, Zoli annyit rága a fülem, hogy megkaptam a rovatot karácsonyi ajándékként. – Reiker)

A köszönetből már biztos kiderült miért írok nektek. (Biztos, bár hozzánk nem jutott el. :o) Az egy tucatt levélhez íme egy akik követelik a CS rovatot:]. Ez letudva, most akkor szeretném elmondani a véleményemet az újsággal kapcsolatban, mivel régóta vagyok hű olvasótok ezért szinte mindegyikre megírtam (akit érdekel: az összes 576 számom álltva a polcon 38 cm széles -összenyomva). (Meg se állj) 576ig – egyébként szimulátor különzámmal együtt, avagy szimulátor különzámm nélkül ennyi?) Sajnos mióta bekövetkeztek a változások gondolok itt elsősorban Cow elmentelére, SZJVC távozására az újság folyamatosan romlott ám a műhavi kérdőívvel talán helyére billenhet az újság, és vele együtt a színvonal. A levelem egy idősebb korosztálybeli véleményt képvisel (22év), ezért belespanák (ouch!) a lécóba. A Design alapvetően jó és fejlődőképes ám a színes lapokkal kapcsolatban annyit, hogy az engem irritál bár hamar túlépek rajta (ugrom a cikkeket) – legalább a jobb játékoknál. (Minő frappéria, minő elegancia.) A háttérbe belerakhatnók ilyen grafikat, mint régen a játékokkal kapcsolatban nagyon esztétikus és feldobja a lapot. Cikkek tartalma javulóban, de sajnos mélypontról indultak (új cikkírók akik most tapasztalják stb.) és ezért érthető az alacsonyabb színvonal az elődökhöz képest. A jobb játékokra szájrjak több oldalt, a gyengébbekre kevesebbet, a nagyon rossz játékokat hanyagoljátok (maximum vicee hónap bukásaként maradhatnak, azok bejöttek). Az emulációs oldalt, buggdet játékok rovatot és hasonló régi játékokkal foglalkozó cikkeket eddig még nem olvastam el és nem is fogok, ezért ha sokan akarják ám maradjon (csak ne vegyen el sok oldalt, bár így se fogja megírni a tetszésemet). A tartalommal kapcsolatban kérlek titeket ne csak olyan anyagot írjatok le amit a neten a kiadó, a játék honlapjáról olvashatok, mert ez nem ér semmit. Talán jobban érdekli az embereket, hogyha tényleg játéktesztet írok le nem pedig történelmet, háttérinfót és a játékról meg alig. Ezekre a hírek és az előzetesek szolgálnak. Röviden ennyi amit fontosnak tartok és remélem vmi sikerült elérnem ha más nem legalább 1 levéllel hozzátartalmat kedvenc játékom rovatához a Counter-Strike-hoz.

Üdvözlettel: Zoli alias SHADOW.

Mostan színes képekről álmodom – a dizájn és játékgyártás közös jellemzője, hogy rendkívül nehéz – lehetetlen? – mindenknek tetszőt s kedvre valót tenni le az asztalra.

Korunk lapfogyasztója gyakorta s lelkesen tapasztal színvonalomlás a változások nyomán, – tudom, mert én is ilyen vagyok – ám ennek legfőbb okát sokkal inkább egyfajta ösztönzerű szembehelyezkedésben, nem feltétlenül egy-egy vezérégyenlítés távozásában látom. 1962-ben, mikor a KByte felelőtlen mód tette közhírré teszteszek sürgető szükségességét – erre jelentkeztem, aDaM szerint Feketebetűs Ünnepe – egy rendkívül kedves hangú titkárnő közölte, hogy CoVboy biza elment, s vette magával a kultikus cikkírógárda java részét is. Na most felvetődik a kérdés: egy kultusz, avagy egy újság veszett-e el? Meglátásom szerint egy sem, CoVboy és SZJVC – ábcé sorrendben, mert a figyelmesség nagyon, nagyon fontos, emberek (Akkor talán nem ártana az utóbbi Úr nickjét helyesen leírni: Sz.JVC. – Reiker) – továbbra is a hazai szórakoztató informatika mítikus alakjai, míg a KByte továbbra is azon munkálkodik, hogy méltó legyen

s maradjon örökségéző. Hogy is mondta az a szikár, magas, dohányzó fazon? Hagyomány. Legenda. Csak suttogva tenném hozzá: Libaszír. Komolyra fordítva: vegyük észre, hogy kultuszfilmet, játékok, szélsőséges esetben személyeket is – nem pusztán az általuk hordozott s tolmácsoltóivó, ám az idő is kultuszá tesz. Persze egyik nem pótolja, s nem is pótolhatja a másikat. Mostantól jó idők fognak rátk járni, több okból is. 1. Elmondható, hogy a KByte működésére Reiker érkezésével a lehető legkitűnőbb kezekbe került, ritka az ilyen játékkultúrával, dedikációval bíró szakember. Ezt lehet, hogy kihúzza, de nektek elárulom: találkoztam már Főszérivel, akit csak s kizárólag azért nem röhögtem szembe, mert igen erősen haraptam a nyelvem. (Ujjakkal nem mutogatunk.) (Nna! A tőmjén itten TILOS. Bekapcsol tőle a füstjelző. Mégis, mit gondoltál, miért nem itt bent dohányzom?! – Reiker). 2. Az újságból már kiderülhetett, ám jövő évtől CD melléklettel érkezik a KByte. A CS rovat lehetséges manifesztálódásának kérdésére adandó válasz lassan, ám biztosan formálódik monumentális „+”-á, most részrehajlás jön: mint azt tudhatjátok, a Half-Life-hoz a CS-n túl számtalan modifikáció tartozik meg, ezek közül egy az Adrenalín Gamer. Kíméletlen, gyors, technikás játék – lényegében az eredeti Half-Life motor egy módosított változatát, illetve számtalan submodet kínál játéka. Az AG társadalom világviszonylatban is meglehetősen kicsi, maroknyi elit, rengeteg veterán, s tucatnyi újonc – mit mutogatsz rám, Feri?! – P – játékkal. A dolog szinte már szomorú toldaléka, hogy az évente számos kupa kapcsán – melyek között biza pénzdíjazások is akadnak – domborító mód 99,9%-ban ismeretlen a hazai közönség előtt. Martin és Jómagam titkon dedelgetett álma egy t*kos magyar klán valamikori létrehozása, ám ehhez bizony be kéne indítani az íthton nem is kedves AG scene-t. Kérdés tehát: akartok e apróbetűs AG létezésnélőt is, avagy nagyon?

Mit is írhatnék?

Kezembe kaptam az újabb adagot. Már csaknem elvonási tüneteim voltak. A legutóbbi dózis valahogy nem ütött akkorát – legalábbis a számomra – hogy elegendő legyen egy egész hónapig. 14-én, amikor elviekben kiküldötték az újabb vizitot – hogy ismét szétszórják az anyagot – már idegesen törteltem az újjam, nehezen vettem a levegőt. Még most, „belövés” után is remeg egy kicsit a kezem, alig bírok gépelni. Az előbb az „anyag” szót négyyszer kellett újragepelnem egy hibás agyag, majd anyagok, meg hasonló szavak után. (As nár eléf cviki. :>) Meg kell mondanom, mélyen meg vagyok hatódva. Most nem csupán a belövés utáni extázis beszélt belőlem: tudjátok, rég nem hallottam zombie-nyuszie barátom felől, s örömmel tölt el, hogy hallhatok felőle. (Megadjam a címét? - VoodooNyooL) Mivel voltam olyan felelőtlen, hogy elhagytam valahol az új emlicímét, s természetesen azóta nekem is új van, veszem a bátorságot, hogy egyrészt megköszönjem neki, hogy feltűnt a csevivben, másrészt, hogy hogylét felől érdeklődjek. (Erre van a topik. Azaz – mutatja – arra van a topik. www.576.hu.) Milyen ott fenn csakjok nélkül? Tudniillik szegény ember Pannonhalmára jár. Az egyik volt osztálytársam is...nem koedukált...huh...még a gondolatát sem bírom...csakjok nélkül...huh-huh-huh-mély lélegzet...hónapokig. Na jó, egyszer-egyszer összezeresztik őket egy talajban ilyen osztálytal, legalábbis így értesültem – leginkább arra emlékeztethet mindenkit, mint amikor a kutyákat összezeresztik pázrani – elemelte le a helyzetet a volt osztálytársam. Ki is használom az alkalmat, hogy eláruljam Nyuszusznak az új emlicímem: geronimo@freemail.hu (www.576.hu) – az már kimeríti a Logikai Rébusz tárgykörét, Törzsfónok! ;) (Jah, Reiker: engem

nem zavar, ha mindenki megtudja. Persze csak ha betesz a csevivbe) (Engem se nem zavar.) (Zoli világotott, én elhatárolom magam a pázró kutyáktól. – Reiker) Aztán meg: Shadowboy-nak tényleg igaza van az illatos Semmivel kapcsolatban, de én úgy emlékeztem, hogy csak később titulálták kacsának az illatos Semmi felfedezéséről szóló híreket. Azt pletykálják, hogy egyrészt a Cosmopolitan lépett fel timentőleg a szőke olvasói érdekében, másrészt megfenyegették a Bizottságot, hogy a tagokat egy felbérelt vadkan hátulról megmérgezve fogja őket megöngyilkolni, ha nem vonják vissza az illatos Semmiről szóló értesüléseket. Politikai manipuláció. Vagy csak Reiker keze van a dologban? (Naja, Reiker keze mindenben, mit itt látsz benne van – a többiből egy szót sem értek. :>)

Tényleg! Még nem is köszöntem neked, Reiker! Szia! Óóó...azahogy: Helló! (Ehhez némi magyarázat tartozik: nemrég egyik „tanult” hölgy ismerősöm felvilágosított, hogy a Szia azt jelenti, hogy Szeretnék Izzadni Alattad...(mégahogy „Szia Zoli!” – ezzel hogy számolsz el, Reiker?!)) (Lédezőjelben volt az a „tanult”. – Reiker) hmm, lehet, hogy már öreg vagyok az ilyen viccekhez... (már késo) mindenesetre azóta csaknem minden nőnek SZIA-val köszönök :))))) Remélem nem fogtok berágni rám, ha ezt a levelemet nem teljes egészében az újjászaj kivésészenek szentelem. Már egy kicsit befeléartodom, hogy mindig csak az arról kialakult véleményemet, nem tetszésemet-tetszésemet hangoztassam. Annyit azért hadd mondjak el, hogy jó a borító, meg a cikkek is jobban tetszenek (de a cikkek szerintem pontszám alapján kéne sorba tenni az újságban. Az elején a jobbak, majd hátrafelé az egyre rosszabbak). (gondold csak el, minő badarságot mondtál te mostan az te száddal, mindő elovasod az kétfélepon utáni szavat az te szemeddel vele: klikkbeérkezések.) (Klikkbeérkezések nem, „tartalomszerkesztés” igen. – Reiker) sokkal közvetlenebbek, nem olyanok, mint amikor az ember magában megbeszéli, hogy mi hogy tetszett neki. Szinte érzni, hogy hozzáám beszélsz, meg szinte már barátomnak tekintelek, pedig sosem beszéltünk, még egy emlemler sem választottál emlíben – csak a csevivben, de azt köszl – és még sosem találkoztunk. Mégis: a hangulat családias. Köztek az óta, a szerkesztőségben, meg persze a szerkesztőség és az olvasótábor között. Nagykort derültem a csevivben is. Végre. Egyre jobban ráéreztek a humorra, a lazaságra, meg az előbb említett közvetlenségre, haveriasságra. Most más nem nagyon jut eszembe. Egy kicsit darabokban vagyok most, hajnali 10-re behívtak minket suliba, hogy valami öregdíjakokat halgathassunk meg. Ahelyett, hogy Sötét-elf trilógiát olvastam volna. Angolul sokkal jobb, mint magyarul. Hm...érdekel ez titeket egyáltalán? (A Sötét Elf trilógia nem igen, a szeniális első, vállalható második epizódot után tömeghentek részletes ismertetésébe fullad Salvatore klasszikusa. Tudtat különben, hogy Salvatore írta a Quake III Arena botjainak kommentációt?! Másrészt még: az esetek túlnyomó többségében elmondható, hogy csaknem minden szöveg eredeti formájában jó igazán. Ennek oka alighanem a Fordító néven ismert torzítófaktor, akinek már az általa megváltozott, s nem minden esetben hatékony szöveget van lelke közölni.) Sebaj, majd úgyis kivágód. (Mibe, vagy nem? :P) Kíváncsi lennék továbbá, hogy hány kérdőív érkezett be hozzátok. (En is, de nem mondják meg.) (Januárban értekeljétek majd ki. – Reiker) Én személy szerint a netes kérdőívet választottam a véleményem kifejezésére, remélem azokat is figyelembe vesztitek. Csak mert szerettem volna, ha egy eredeti kérdőív megmarad nekem.

Jajj, most jön az egyik kedvencem!!!! Metaltica: Nothing else matters. Imádom. Meg persze a Nirvana: Nevermind

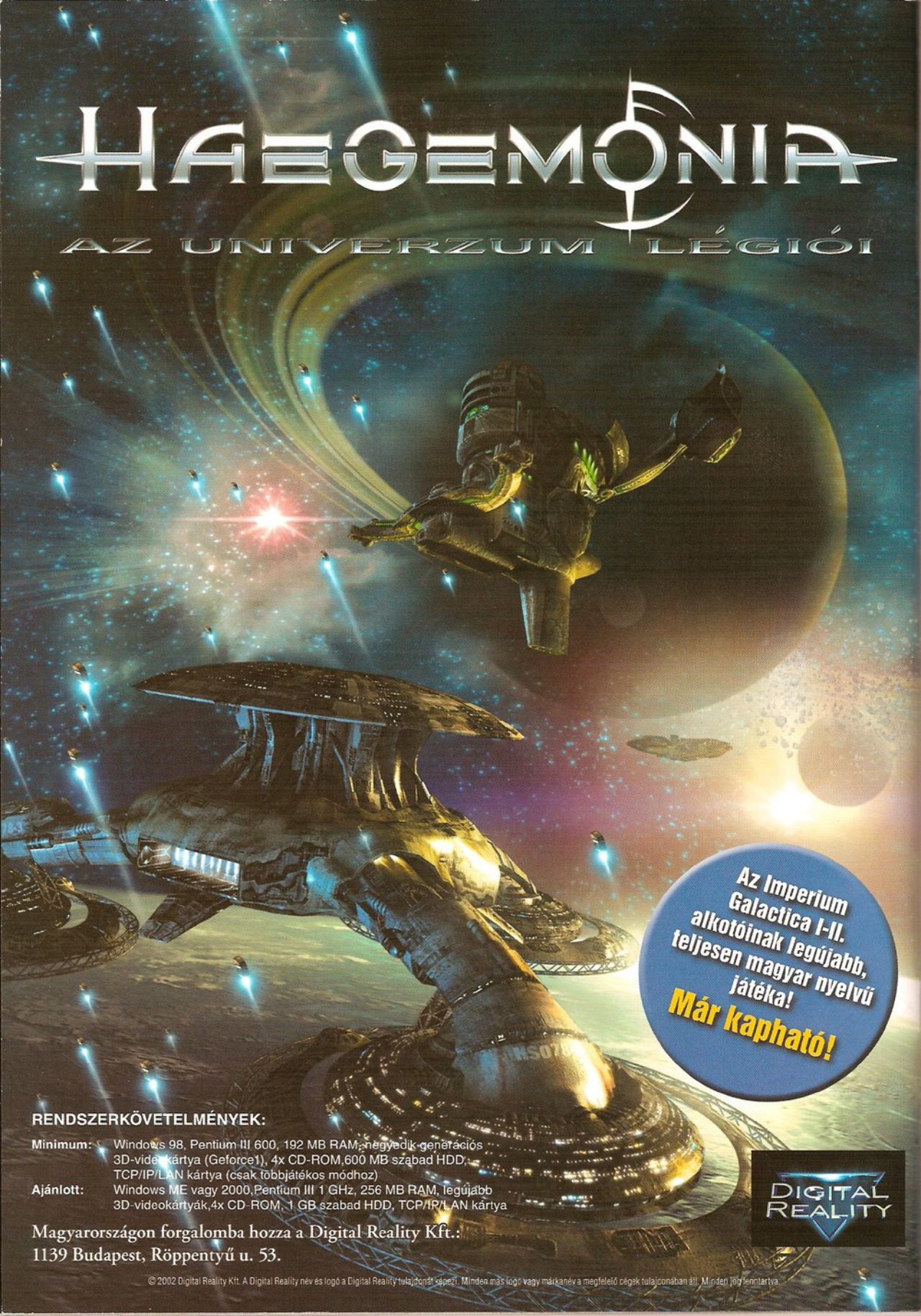
A jövő pulzál.



A részletekért látogasd szaporán honlapunkat // www.576.hu

HAEGEMONIA

AZ UNIVERZUM LÉGIÓI



Az Imperium
Galactica I-II.
alkotóinak legújabb,
teljesen magyar nyelvű
játéka!
Már kapható!

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

- Minimum:** Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videókártya (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, Róppentyű u. 53.

DIGITAL
REALITY