

576

Kbbyte

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

EURO 2000

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

MDK 2

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

SHOGUN: TOTAL WAR

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

DIABLO

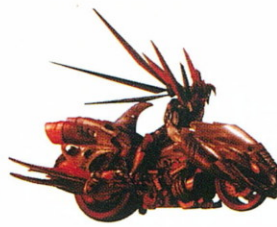
A pokol megnyitja kapuit – **Diablo** feltámadt! Seregei újra a világ meghódítására törnek. Törjünk mi is – borsot az orra alá!



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000



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

SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



Horrid



Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Paenius

SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iquantus & Tuskadon



Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



Steel Trap



Warzone



Gray Thunder

TIBERIAN SUN



NOD Soldier



GDI Soldier



MATRIX

MOVIE Maniacs



Scream



The Crow



Halloween



Psycho



Chucky



Pumpkinhead

Sleepy Hollow



The Crane



Headless Horseman



Ichabod Crane



Headless Horseman Deluxe Box

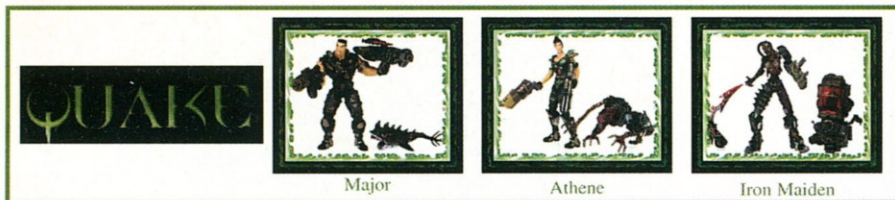
AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, de megtalálhatod őket boltjainkban!

576 TOYS
 JÁTÉK- ÉS AKCIÓFIGURA KATALÓGUS
 2000 (01)

DANGER GUN **SPAWN** **THE SIMPSONS** **DUKE NUKEM** **VIRUS** **SPEED RACER**
POPEYE **007** **BONE** **SPAWN** **SCOOBY-DOO!** **ROAD WARRIORS**
FINAL FANTASY VIII ACTION FIGURES **THE X FILES** **THE SMURFS** **STAR WARS EPISODE I** **MORTAL KOMBAT TROLOGY**
The Beatles Yellow Submarine **DIDDY KONG RACING** **AKIRA** **FRANK MILLER SIN CITY** **TOMB RAIDER**
SOUTH PARK **Coca-Cola** **CHICKEN RUN** **CORGI** **Mr. Bean**

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

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



Major

Athene

Iron Maiden



Liquid Snake

Revolver Ocelot

Psycho Mantis

Sniper Wolf

Solid Snake

Meryl Silverburgh

Vulcan Raven

Ninja



Knuckles

Tails

Sonic



Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)

7.5" műanyag figurák fényel, hanggal (3féle)

6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

Dexter

Johnny Bravo

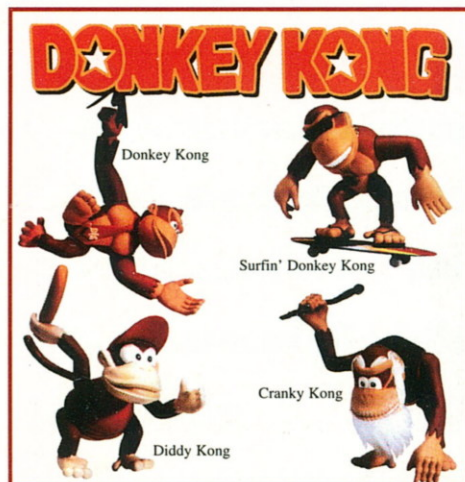
Cow & Chicken

Flugos Futam

Maci Laci

Turpi Úrfi

Karate Kutya (Hong Kong Phoeby)



Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong



Deep Dive Crash

Dingo Dile

High Flying Crash



Dr. N. Gin

Wave Rider Coco

Dr. N. Tropy



Jet Board Crash

Komodo Moe

Jet Pack Crash



Coco Bandicoot

Dr. Neo Cortex

Tiny



Blanka

Cammy

Alex

Vega

Ken

Ryu

576 TOYS

NYEREMÉNYJÁTÉK!

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

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

A sorsolást 2000. augusztus 1-én tartjuk!



tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 112. SZÁM, 2000. JÚLIUS

64



SHOGUN: TOTAL WAR



Bevezető 4

HÍREK, ELŐZETESEK

Top-listák 5

E3 beszámoló (2. rész) 6

Hírek 8

Thandor: The Invasion 12

ISMERTETŐK

MDK 2 14

Deus Ex 18

Metal Fatigue 20

Earth 2150 22

TAK: Iron Plague 24

Ground Control 26

Roland Garros 28

EB történelem 30

UEFA 2000 32

56

DARK HUNTER



DIABLO II

40



MOTOCROSS MADNESS II

72



WILD WILD WEST

26



GROUND CONTROL

48



LONGEST JOURNEY

52



VAMPIRE: THE MASQUERADE

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

KINDER-TOJÁS

Arkade Frenzy	82
Lucky Luke	86

CHEATEK, EGYEBEK

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



576 Kbyte

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

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

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

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

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

Előfizethető a szerkesztőség
címén, rózsaszín postai utalványon:

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

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

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

ISSN 0865-8226

Főszerkesztőváltás az 576KByte élén

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

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

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

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

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

De ki az az Sz. JVC?

Bár nem először találkoztok velem az 576 lapjain, eddig “csak” szimulátor tesztjeim alapján ismerhetetek. Furcsálltam, de nem lepődtem meg azon, hogy rögtön akadtak olyan jól értesült “kritikusok”, akik miatt azonnal meg is kérdőjelezték főszerkesztői alkalmasságom – már azelőtt, hogy egyáltalán piacra került volna az első, irányításom alatt készült KByte.

Nos, hogy kicsit többet is tudjatok rólam, és egyébként is illik bemutatkoznom, következésképp

néhány adat, amit egyfajta rendhagyó “szakmai önéletrajként” is felfoghattok.

15 évvel ezelőtt, 1985-ben vettem legelső számítógémem, egy Commodore-64-est. A környezetem teljesen ledöbben, addig viszonylag normális embernek tartottak... A péntek reggeltől vasárnap estig történő rekord nem alvások következtében karikásodó szemeim láttán pedig még azt is hitték, hogy beteg vagyok. A szemükben abnormális dolog volt, hogy amíg mások pénzt keresnek, addig én egy szobába bezárkózva játszom, vagy a billentyűket nyomogatom. “Mire jó az?” – kérdezték. Ugye hasonló kérdéssel mindannyian találkozottok már?

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

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

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

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

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

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

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

A mostani számról, amelyet a kezdedben tartasz

Teljes dühével tombol a nyár. Az összevont számot már

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

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

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

A tartalomjegyzék felsorolása helyett ajánlom figyelmetekbe valamennyi cikkünket!

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

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

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

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

Van veszíteni valótok?

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu

TOP LISTÁK

Angol eladási lista (teljes árú játék)

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

USA eladási lista (teljes árú játék)

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

Angol eladási lista (budget)

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

USA eladási lista (budget)

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

Online áruházak rendelési listája

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

Játékdemó letöltési toplista

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

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján

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



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

Fox Interactive

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



No One Lives Forever

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

Infogrames

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



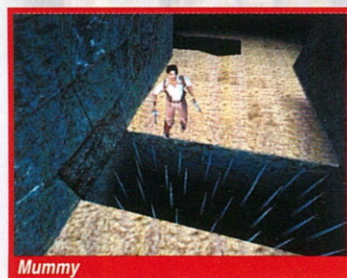
Independence War II

árvaházban nőtt fel, miután a szüleit meggyilkoltatta egy "üzletember". (Hősünket egy mesterséges személyiség, Jefferson Clay nevelte fel, aki még az előző részből lehet ismerős.) Cal felnőttként megpróbálta megbosszulni szülei halálát, de csak azt érte el, hogy börtönbe került. Tizenöt évnyi sínylődés után megszökött, s úgy döntött a továbbiakban kalózkodásból fog megélni. A jó öreg Elite hagyományait folytató játékban seftelni kell, no meg remek pilótának lenni – ahogy azt már megszok-

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

Konami

A **Mummy**, vagyis a Múmia ismét



Mummy

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



Grinch

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

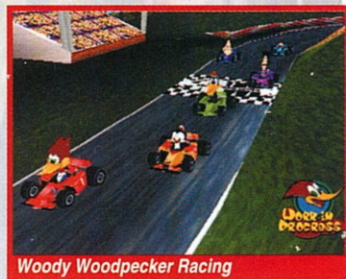
Hamarosan (még a nyáron) az Universal Studios leghíresebb szörnyetegei kelnek életre a Konami egy másik játékában: Dracula, Frankenstein, vagy épp a Farkasember lesz az illusztris főhős. A **Monster Force** ennek ellenére szintén egy gyerekjáték: a jól ismert figurák ugyanis amolyan "gyerekes kiadásban"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

tölkfejek és hasonlóan szörnyűséges teremtmények által benépesített pályákon.



Monster Force

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



Woody Woodpecker Racing

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

Microsoft

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

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



Ages of Empire II Conquer Expansion

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

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



Conquest Frontier Wars

kell felderíteni, kolonizálnunk a bolygókat, kitermelnünk a nyersanyagokat és természetesen csatázunk a felbukkanó ellenséggel. Sajátos vonás, hogy a tenger kapuk révén egyazon játékban több naprendszerben is ténykedhetünk – akár 16-ban is egyszerre. Három faj közül lehet választani: van a rovarszerű Mantis, a humanoid Terran, és a technikailag fejlett Solarian. Természetesen ezt a játékot is játszhatjuk neten keresztül is.

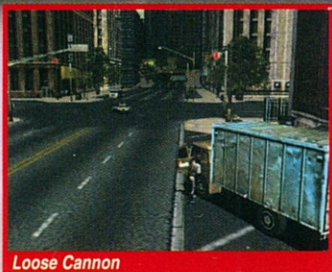
2001 elejére van beígérve a **Freelancer**.



Freelancer

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

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



Loose Cannon

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

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



Metal Gear Solid

Ha nem is túl sokan játszanak konzollal a PC-sek közül, erről a címről már biztosan mindenki hallott. Solid Snake-nek, a veterán kommandósoknak egy terroristák által megszállt titkos katonai bázisra kell behatolnia Alaszkában. A gazfickók nukleáris csapással fenyegetőznek, ha 24 órán belül nem teljesítik a kívánalmaikat. A játék egyértelműen a legjobb a "lopakodós" akciójátékok műfajában. A hihetetlenül emberien viselkedő örök felügyelnek a zajokra vagy a lábnyomokra a hóban, ugyanakkor némelyikük elszundít az őrhelyükön, tehát mindig az adott helyzethez kell igazítani a taktikát. A PC verzió magassabb felbontású grafikával és textúrával nyújt többet az eredetinel, és lesz benne FPS mód, ami eredetileg csak a japán verzióban létezett. Az sem elhanyagolható, hogy a játék már alapban tartalmazni fogja az armúgy külön kiadott 300 ún. VR missziót is. Szeptemberre várható a megjelenése.

Red Storm

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

erations Essentials, a Red Storm jól ismert **Commandos** játékaának legújabb kiegészítője. A dolog érdekessége,



Rainbow 6: Covert Operations Essentials

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

A Rainbow Sixhez hasonlóan a **Free-**



Freedom: First Resistance

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

SCI

A múlt számunkban beharangozott **Car-**

mageddon 3 mellett az **SCI** még két nagyon ígéretes PC-s játékkal rukkolt elő. Az **Italian Job** az azonos című, ma már kultuszfilmnek számító 1969-es angol akció-komédia feldolgozása. (Michael Cain, Noel Coward és Benny Hill voltak a főbb szerepekben.) A tartalom egy mondatban: Charlie Croker épp a börtönből szabadul, de máris azon tőri a fejét, hogyan lopjon el 400.000\$-nyi aranyat a torinói rendőrség és a maffia orra elől. A játékban a film autós jeleneteit játszhatjuk újra,



Italian Job

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

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



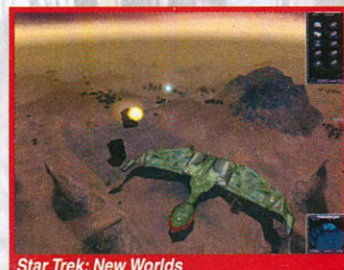
Titanium Angels

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

Interplay

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

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



Star Trek: New Worlds

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



Fallout: Brotherhood of Steel

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



HÍREK

Feléled a Doom?

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



Ez most komoly, Sam?

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



Unreal illetve az Unreal Tournament ahol pont az ellenkező hipotézis áll fenn, miszerint valóságos több futballpályányi területet mozgat a grafikai motor, és bár ezen lehetne vitázni, az még szebb is. De most itt az új, méltán



mondhatom trónkövetelő a Serious Sam. A letölthető demo még csak nem is béta-verzió, hanem compatibility test, amely ahogy olvastam a voodoo III-as kártyákon fellépő esetleges hibák felderítését célozná meg. Az engine-ről annyit, hogy képzeljük el az Unreal által mozgatott terep minimum ötszörösét csodálatos textúrákkal, animált fényárnyékhatásokkal, szinte mindenhol fellelhető bump-mappinggel és az Unreal-t megszégyenítő vizeffekkel. Maga a program a Turok II-höz hasonló FPS lesz majd egy kis logikai résszel megáldva, de a fő vonal inkább a sima shoot-em-up. Érdeemes megnézni a programban a technology test menüpont alatt található részt,

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

Blood 2 Revelations Mission Pack

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

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



Beach Head 2000

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



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

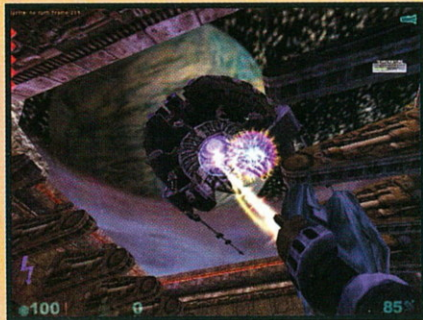
Fegyverek nagy puskákkal, meg minden...

A készülő Team Fortress Classic és a Counter Strike mellett itt egy másik Half-Life motorra épülő újdonság a **Gunman**. A játék a futtatásához szükség lesz majd az eredeti Half-Life-ra de ezt felinstallálva egy vadonatúj játékot kapunk majd. A program az eddigi hírek szerint két epizódot fog majd tartalmazni, de a készítők még nem döntöttek arról készítsenek-e egy harmadikat is. A Gunman egy futurisztikus távoli jövőben játszódó FPS lesz, a már jól ismert shoot em up hagyományokat követve. Sajnos magáról a story-ról még jelenleg nincs infó. A hivatalos honlapon rögtön a "Se új kép, se letölthető demó" felirat fogad minket, de azért a kiadott screenshotokban lehet gyönyörködni. Mindenestre a képekből és az elejtett szavakból ki lehetett venni, hogy a készítőik szép számmal vitték újításokat a játékba. A fegyverek többféle funkciót fognak betölteni így lehet majd egy fegyverrel, egyszerre pl.:

mérgezést és elektromos támadást is végrehajtani. A játékban hősnünkkel arra is kell majd ügyelnünk, hogy milyen körülöttünk a légköri nyomás illetve a hőmérséklet. Ezt a Half-Life-hoz hasonlóan egy a látóterünkben lévő kis szenzor fogja majd jelezni. Aki több infóra kíváncsi az látogassa meg a hivatalos honlapot: <http://gunman.telefragged.com/>

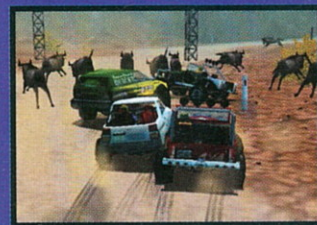


Ezt a Half-Life-hoz hasonlóan egy a látóterünkben lévő kis szenzor fogja majd jelezni. Aki több infóra kíváncsi az látogassa meg a hivatalos honlapot: <http://gunman.telefragged.com/>



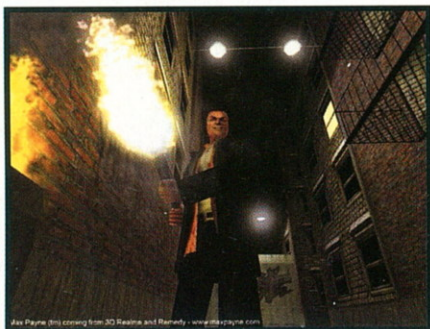
Újabb autós örület

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



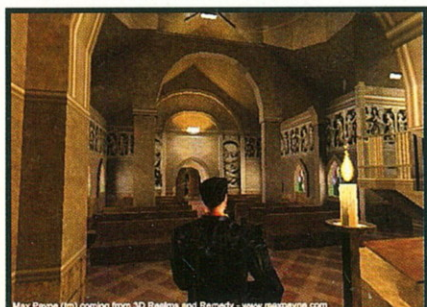
Max Payne beveszi a New Yorki alvilágot

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



megsebesülnek, vagy éppen elugranak a lövések elől, a legélethűbbre sikeredett, amit eddigi pályafutásom alatt láthattam. A programot az eredeti Max Payne képregény 80 különböző kézzel festett példányát felhasználva írták meg, a legmesszebbmenőkig ragaszkodva a helyszínek 100%-os valóságát megőrizve.

A fórumokon a tesztelők arról számolnak be, hogy alig képesek kiszakadni a játék hangulata alól. A program a modern New York-i alvilágban fog játszódni, hangulatát tekintve talán a Kingpin című agylövésre fog majd hasonlítani. Bővebb infót a hivatalos honlapon találhatsz: www.3drealms.com



A r c a n u m

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



majd a különböző kardok, harci fejszék és páncélok mellett a pisztoly és a golyóálló mellény is. Ellenfelekben sem lesz hiány a hús-vér pusztítónivaló mellett egész rakás mechanikus szerkezet is az életünkre fog majd törni. Ha valaki talán megunná a Diablo II-t (ez szerintem lehetetlen J) annak biztos, hogy az Arcanum egy üde színfoltot fog jelenteni az életében.

Aki szeretne bővebbet megtudni a progriról az, keresse fél a hivatalos honlapot: www.sierrastudios.com/games/arcanum.



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

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

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



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

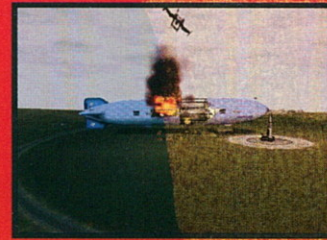


Légikalózok a két világháború között

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



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



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

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

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



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

full verzióhoz, így teljessé téve a palettát.

Bővebb info:

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

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

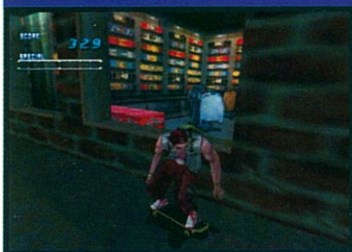


Vissza az Grundra

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

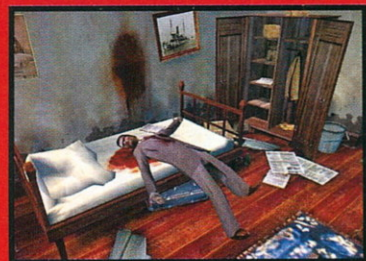


játékos vehet részt, ezért akár családi társasjátékként is lehet majd vele játszani. A változatosságról a 20 féle különböző alternatív pálya, a különböző, védjeggyel ellátott márkás gördeszkák, valamint a háttérben szóló, remek hangulatú zene fog gondoskodni.



A család szent!

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



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



Égi áldás Angliában

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

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



Stuka pilótájaként is becsíkozhatjuk majd az eget, de a Junkers 88, Heinkel 111, és Dornier 17 gépegységként is kipróbálhatjuk, hogy a vadász, vagy az agyaggalamb szerepkör a hálásabb nekünk. Várhatóan az útvonalrepülések sem lesznek unalmasak, ugyanis a nagyszerűen megvalósított felhő, és mezőgazdaságilag művelt területek látványa fogja elkápráztatni a szemünk. Fordulatokban gazdag, izgalmas játék képét vázolja elénk a fejlesztők, kíváncsian várjuk, mit sikerül megvalósítaniuk az ígéretekből.



Frontier Lands

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



THANDOR: THE INVASION

★ A játék, ami egyeduralkodásra tör...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



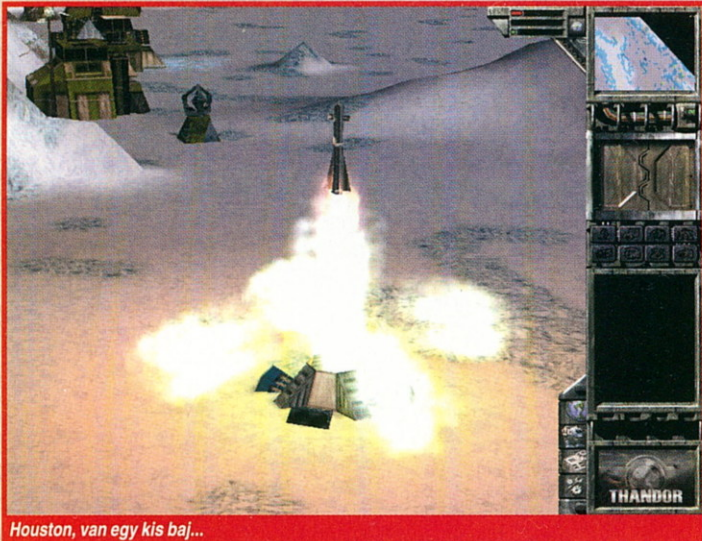
Közeli portré egy barátságos harci járműről



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

találva. Én még nem láttam ennyire élethű robbanásokat, egy ilyen játékban sem. Úgy érzem evvel is, feladták a leckét a készítő. A tűzgolyók, a rakéták mind gyönyörű kis füst csíkot húznak maguk után. Az egységek mozgásai aprólékosak, és jól animáltak. Nagyon jó hangulatot ad a játéknak, egy jól kiépített bázis. Érzik az ember, hogy folyik az élet. A bánya hangosan, zakatolva termelik az ásványkincseket, ha építünk, vagy

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



Houston, van egy kis baj...

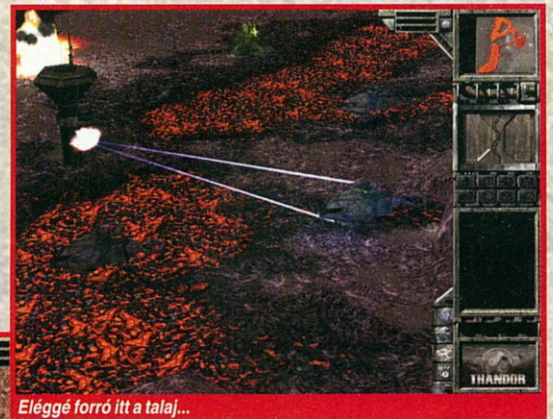
333-as gépen, 64 MB Ram-mal, és egy jobb 3D-s kártyával viszonylag jól fut a drága. Természetesen mind a 3Dfx, és a D3D-s kártyákat is támogatja a program.

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

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

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

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



Eléggyé forró itt a talaj...



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



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

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

pályán, akár 3-4 órát is igénybe vehet! Egy támadásnál figyeljünk oda, hogy minél több kombót vigyünk be a gépnek, mielőtt megtámadnánk. Itt egy példa:

– Gondosan összeállított kis seregem, óvatosan meghúzódik egy hegy lábánál. Bázisomról már elindítottam a nukleáris rakétát, és a bombázóm is a gép felé tart. Hatalmas robbanások és zűrzavar. Ekkor előbújik az eddig, rejték helyén lapuló seregem, és ledarálja a szerencsétlent. Persze nem

delmezni. Érdemes csoportokra osztani a támadó erőket, így több célpontra lehet összpontosítani egyszerre. Egy csoportban 12 egység fér el. Összesen nyolc csoportot lehet létrehozni, ami összesen 96 egységet jelent. Ennyi persze fölösleges. Nagyon jó pofa, hogy minden csoportnak külön kis ikonja van. Evvel a taktikázás kezelhetőségét is egyszerűvé tették. A csoportok kijelölését a Ctrl + egy számmal adhatjuk meg. Nahát! - ilyen izgalmas dolgokat ígér a Thandor. Úgy érzem nagyon jó kis játékot sikerült összehoznia az Innonics-nak. Csak azt a fránya krátert, és a történetet sajnálom. Egy biztos, ha kiadják, foglalkozunk még vele pár oldalon! (majd még beszélünk erről)

Zárószóként csak annyit, hogy mindenkinek ajánlom a programot. Reméljük, mire ezt a cikket olvassátok, már meg is jelent. Bátran kijelentem, hogy a kisebb hibái ellenére (amik orvosolhatók) a 3D-s real time stratégia legújabb királyát köszönhetjük a trónon.

Bari



MDK2

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

SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Bioware

Kiadó: Interplay

website: www.mdk2.com

Minimum konfiguráció: P200, 16MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 32MB RAM

3D gyorsító*: Direct3D, 3DFX

Multiplayer: –

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

Az előző rész tartalmából

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

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

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

A folytatás

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

Miután a képregény végiglapozódott, és a rajzolt figurák átmosódnak 3D-be, az elején nagyon úgy tűnik, hogy minden maradt a régi. Kurt egy sajátos műgrást hajt végre a bázis egyik zsilipjétől, majd miután kikerülgettük a bányatelep lézereit és célkövetős rakétáit, szilárd talajt érezvén a lábunk alatt – a doki egy rövid oktatását követően – a régi fegyvereinket a már ismert metódusokkal vehetjük be. Egyrészt van a géppuskánk, amibe néhol erősebb lőszer található, másrészt a Space-szel felcsatolhatjuk a fegyvert a sisakunkra, mire "belső nézetből" mesterlövészkedhetünk. Amikor a mesterlövész nézetében vagyunk, a távcső válik aktívvá, tehát mozogni nem lehet, csak oldalazva menekülhetünk el az ellenség lövései elől. Rögtön hozzáteszem: ez utóbbi nagyon fontos! Csakúgy mint a géppuskához, ehhez a fegyverhez is felszedhető más lőszer is. Hogy milyen muníció található a terepen, az egyben a követendő stratégiára is utal. Ha például az ívelhető, ún. "mörtár" lövedékkel találkozunk, azt valahova be kell pottyantatnunk, s úgy robbantathatunk. Igaz, hogy robbantáshoz felvehetünk kézigránátokat is, de ezzel a speckó lövedékkel sokkal távolabbra lehet potyogtatni. Egy másik lehetőség, ha pattogó lövedékre bukkanunk:

ez esetben falak mögé lőhetünk be pontosan – mintegy mandinerre játszva.



A könyvtárszobában tudásszomjunk helyett inkább a vérszomjunkat csillapíthatjuk!

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

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

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

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



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

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

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

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

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

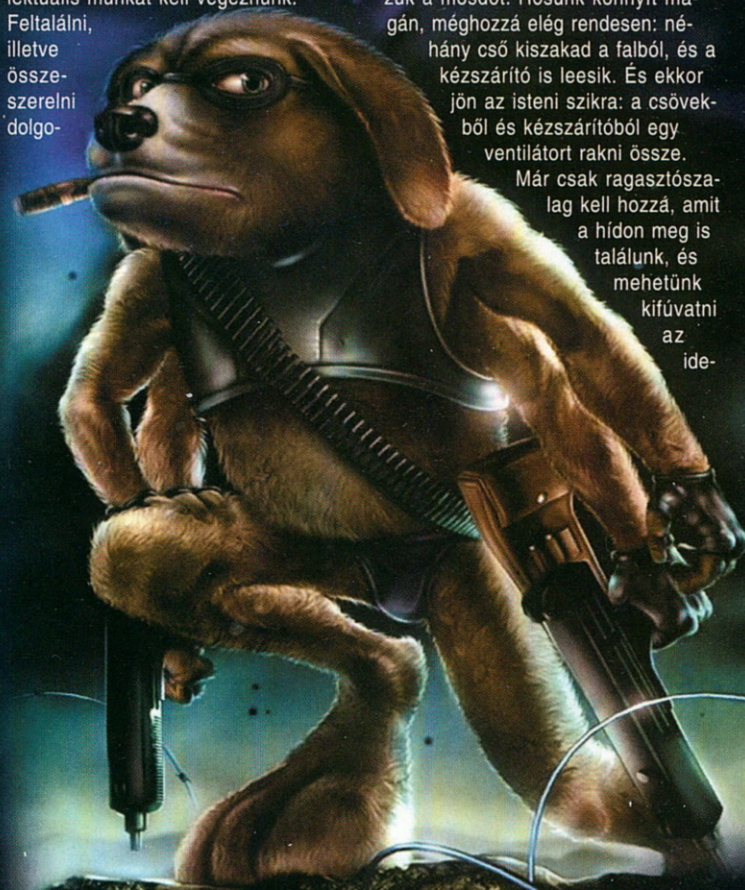
Miután a szuperhős ilyenén mód fogságba esik, Doktor Hawkins kénytelen bevetni a "tartalékot": Max-et. A hatlábú kutya ezúttal nem csupán egy epizódszereplő! Neki kell Kurt helyett áthajózni abba az idegen hajóba, ami időközben megzavarja a rádióadást. Max első pályája egy rendhagyó dologgal kezdődik: mivel a doki elveszti az irányítást a rakétája fölött, magának kell átirányítania egy aszteroida mezején – pontosabban nekünk. Max végül nagyon hatásos "belépővel" landol az idegenek hajóján, s az általa leszállópályának kinevezett részen rögtön le is vadászik néhány csúcspéldét. A mulatságos köztételt után a doki rádióan ismerteti a kutya irányításának az alapfogásait, amire nem árt odafigyelni. Max szereplése ugyanis nem csupán egy hangulati adalék: a hat lábának köszönhetően teljesen más taktikát kell vele követni, mint Kurttal. Max az abszolút tüzéret képviseli: amikor mind a négy mancsában egy UZI-t tart, nincs az a hadsereg, ami megállítaná. Kár, hogy az extra fegyverekben – legyen szó géppisztolyról, shotgunról, lézertukkerről vagy rakétavetőről – véges a munió, s amúgy csupán egy nehézkesen utántöltött pisztollyal rendelkezünk. Max-szel kell a legkevésbé gondolkodni: ha problémába ütközünk, mindig ott a szükséges eszköz a kezünkben: a fegyverünk. Nem találunk kiutat? Hát szét kell löni valamelyik ajtót, vagy ha azt nem lehet, akkor egy szellőző rácst. Minthogy neki nincs "munkaruhája", ejtőernyője sincs. Igaz, repülni azért mégis csak tudunk, mert viszont ő felszedhet néha egy Jetpacket. A jetpack ugyan nagyon hamar kimerül, de ahol szükség is van rá, ott általában töltőállomás is van. A "benzinkutak" bugyborékoló tartályok formájában mutatkoznak, s elég csak a közelükbe menni, Max mindjárt tankolni kezd.

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

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

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

Kár, hogy a pírítós nem ad energiát... Ha betérünk a hallba, arra is rájöhettünk, hogy a forró pírítós még csak az ellenségben sem tesz kárt. Akkor mire használható? Erről majd később. Előbb valami mást kell feltalálni. A legnagyobb szerűben talán a klotyón lehet elmélni, ezért be is irányozzuk a mosdót. Hősünk könnyít magán, meghozza elég rendszeren: néhány csó kiszakad a falból, és a készsárítót is leesik. És ekkor jön az isteni szikra: a csövekből és készsárítóból egy ventilátort rakni össze.



kat úgy tudunk, ha társítjuk a jobb és a bal

geneket. A hallban aztán úgy kell fújni az idegeket, hogy megetessük a hűsevő növényünket. A kiadás ebédet a kedvenc még meg is hálálja, s feltölti plutóniummal a pírítónkat. Ezzel pedig már valóban egy komoly fegyver van a kezünkben – hát erre jó a pírítós...



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

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

Igen szó-rakoztató

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

Rokon lelkek

Shadowman

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

Rayman 2

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

szükség: felhőpintve néhány másodpercig egy igazi szörnyeteggé válhat. Érdekes módon az MDK 2-t már nem a Shiny fejlesztette, ami főként azért lepelt meg, mert nem csak a játékmenet mutat nagy fejlődést, de a sztorit tarkító ökröségek is jócskán felülmúlják az elődöt. Képzeljük el a következő helyzetet: a doki hatalmasat rötttyint a mellékhelyiségben, ami szemlélatomást fontos mozzanata a kalandnak, hiszen – mint már említettem – ennek révén néhány fontos eszközzel gazdagodunk. Szépen mennénk is velük az utunkra, ám a mosdó ajtaja zárva marad. A számítógép megszólal a tőle megszokott kimért hangon:

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

eket rakétává minősíthetjük át, a cipőket pedig aknaként hasznosíthatjuk. És a hülyeségek a "komolyabb" szereplőknél is folytatódhatnak. Egy ízben Kurttal egy kivilágított színpadra tévedünk, s a közönség unszol: "Táncolj!" Nincs mit tenni: ide-oda kell rakosgatnunk a lábunkat a zenére, hogy a szörnyetek végül megunják a műsort, és leugráljanak a karzatról...

A szereposztás

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



Max

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



Dr. Fluke Hawkins

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



Kurt Hectic

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

elemek valók, míg Dr. Hawkins üdítőitalt tudja felfrissíteni magát – a doki mellel tartalekolhatja a frissítőt. Az ellenségek formatervezése sem mindennapi, és nem csak a főelleneségeké. A régi ellenfelek ellen a régi taktika ajánlott: ha sokan vannak, először mindig a gócpontot, vagyis a fészket kell felszámolni. Az újfajta idegenekhez viszont újfajta viselkedési formulák tartoznak, és ez kihatással van az ellenük bevetendő taktikára. A nagy hústornyok például célkövetős sugarakkal lödöznek, úgyhogy vagy folyamatosan oldalaznunk kell, vagy – és ez a biztonságosabb – fedezék mögül kell kilövélnünk. A legkellemetlenebbek a grunok. Ezekről a szkafanderes lényekről azt kell tudni, hogy sérthetetlenek: ha le is lövük őket, egy idő után feltámadnak. Csupán egy hathatós módszer van ellenük: ha szétlőjük a szkafanderük sisakját, mert az atmoszféra roppant kellemetlen hatással van rájuk. Ehhez viszont mesterlövész módba kell kapcsolnunk, s így nehéz eltalálni a rohangászó alakokat. Az pedig már végképp nagy kiszűrés, amikor ezek a szörnyek még álcázást is használnak.

Művészi kivitelezés

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

tása miatt Dreamcaston zónánként ment a program).

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

V.Z.

Külcsín/belbecs

LÁTVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

A nagyszerű előd még nagyszerűbb utóda

végítélet

94%



Semmi gáz, nálam van már a szigszalag!

DEUS EX

★ **ÉN, az isten...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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



titkos-ügynökök nem éppen hétköznapi, és akciómentes életében, miközben megannyi akció és végrehajtandó feladat mellett, komoly mennyiségű izgalomban is részünk lesz. Ez a program hihetetlenül jól ötvözi az FPS-ek akcióját az RPG-vel, és a kalandjátékok összes izgalomával. A program, a nem túl távoli jövőben játszódik. JC Denton a UNATCO

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

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



Hopsz, bocsánat, nem akartam nagyot ütni....-))

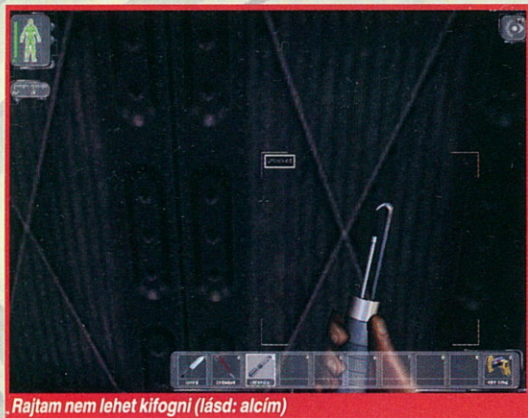
különleges ügynökének személyében kell különböző feladatokat végrehajtunk, miközben végigjárhatjuk, New York, Párizs, na és persze a cyber környezetbe remekül illeszkedő Hong-Kong utcáit. A grafikáról, a már ismert Unreal eléggé feltúrozott engine-je gondoskodik majd. A zenét ugyanaz az Alexander Brandon, és Michael van Den Bos követte el, akik annak idején az Unreal szuper muzsikáját írták. Sajnos a történetről nem tudok túl sokat leírni, merthogy arról még nem adtak ki bővebb információt. Nagyszerű, a saját engine-nel renderelt filmszerű jelenetek vannak a játékokban, profi színészek hangjával aláfestve. Jónéhány helyen van választási lehetőségünk, ezzel is fokozva a kalandjáték jellegét. Néhol mi választhatjuk meg a felszerelésünket, sőt még a küldetést, és annak jellegét is. Máshol nekünk kell majd választanunk a különböző lehetőségek közül, és így akár el is ágazhat majd a történet. Több száz NPC, és megszámlálhatatlan mennyiségű járőkelő színesíti a történetet, éppen ezért ajánlott hozzá egy jó 3d gyorsító. A változatos játék, számtalan újdonsággal van megtűzdelve. Emberünk az RPG szabályainak megfelelően a nulláról indul, amihez képest, tizenegy különféle kategóriában tudunk fejlődni. Kategóriánként négy szintet érhetünk el, úgy, mint: az (alap) képzetlen, képzett, jólképzett, és mesterszintű. Minden küldetés közben (attól függően, hogy milyen gyorsan és hatáson oldjuk meg a feladatokat), kapunk

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



Hát ilyen egy jó ügynök hátizsákja belülről!

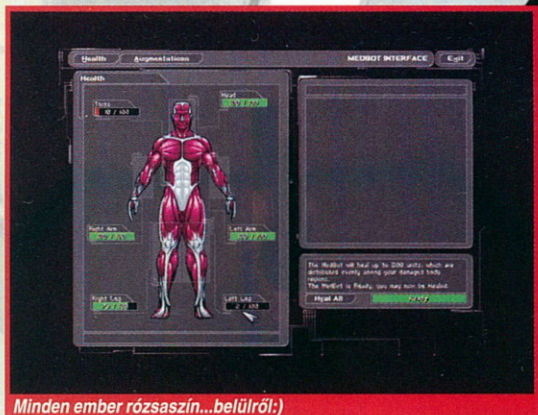
amely a testünk implantjainak működését hivatott ellátni. Ha sérülünk, ugyanúgy szükségünk lesz majd ennek is a feltöltésére, különben a berendezések nem fognak működni. Előfordulhat, hogy egy alkalmatlan pillanatban nem leszünk képesek kezünk remegése miatt pontosan célozni, vagy éppen egy sötét szobában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



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

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

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



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

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



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



külsín/belbecs

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

summa summarum

VIGYÁZAT!
Rabul ejt...és nem ereszt el!

végítélet
89%

Uriel

METAL FATIGUE

★ Addig üsd a vasat...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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



Csendélet az aszteroidán...



Na, ez lesz az utolsó...

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

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

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

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

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

Az irányítás

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

Rokon lelkek

Earth 2150

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

Wargames

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

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

Látvány és hangzásvilág

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

EARTH 2150

★ Egy új Föld ébredése...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Topware
Kiadó: SSI
website: www.mattelsupport.com
Minimum konfiguráció: P-II233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II400, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3DFX
Multiplayer: LAN, Internet

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

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

A történet

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

2034-ben a cég befejezte az első Föld körüli pályán keringő űrvárost,

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



Egyedül a sötétben...

Az következő háborús évek után, a Föld már romokban hevert. Minden kormányzati és energiaipari központ működésképtelenné vált, a Föld pedig a teljes anarchia felé sodródott. A régi rendet visszaállítani akaró kezdeményezések, csak néhány év múltán indultak meg Amerikában. Ott 12 előző állam, egy új szervezetben rendeződött újjá, melynek neve United Civilized States (UCS). Kelet Európában és Ázsiában a Khan klán megbízottjai belekezdtek a saját dinasztiájuk kiépítésébe. Az erős klánnak, megkaparintották a Post-Szovjet nukleáris

fegyverezését, amely elég fenyegetést jelentett a környező szomszédok, sőt az egész földi világ felé. Az új város, melynek neve Eurasian Dynasty (ED) hamar készen állt arra, hogy hadat üzenjen, a rivalizáló hódítók felé. Mind az ED, mind az UCS igyekezett mihamarabb kiterjeszteni és megszilárdítani tartományait. 2120-tól

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

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

Foglaljuk akkor most össze, a

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

Eurasian Dynasty (ED)

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

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

A játék felülete

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

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



Adjunk a környezetnek...még ügysem szennyezett eléggé!

történet szereplőiről rendelkezésünkre álló ismereteket!

Lunar Corporation

Mamutvállalat, amely a NASA-t is beolvastotta, és így annak összes szabálmához hozzájutott. Az első orbitális város, az Orbital City 1 megalakította.

United Civilized States (UCS)

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

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

Rokon lelkek

C&C

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

Force Commander

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

feladatokat sajátíthatjuk el. A főmenü része egy igen jó pályaszerkesztő, amit végre a játékba integráltak és nem kell külön a start-menüből futtatni azt. A játék minden eddigi real-time stratégiai játéknál összetettebb, és bonyolultabb. Tovább nehezíti a könnyű betanulást, a különféle egyesülések, különböző sajátosságai. Amikor már azt hisszük, hogy kiismertük egy adott pálya jellemzőit, a másik terepen a megismert dolgok egy kissé máshogyan, vagy éppen sehogy nem fognak előjönni. A grafika tényleg formabontó, ezt az engine-t még a westwood-os fiúk is megirigyelnék. A gyárkérményből előtörő füst igazán valóságos. Ilyen Bump-map-es talajt még stratégiai játékokban nem láttam, igaz ez meglátszik a sebességen is. A víz hullámzása igen valóságos. Az épületek építési fázisai aprólékosak, és nagyon jól kivitelezettek, szinte minden mozog. Nagyon tetszik az igazi 3D hatás, egy legyártott megfigyelő űrhajó, szépen kilebeg a gyárból, és a levegőben állva várja a parancsaimat. A program igazi erősségei a fényeffektek, a robbanások után megmaradó tűz, a járművek fényoszorói által előrevetített fények csodálatosak. De mint minden érmének, ennek a gyönyörűségnek is



Egy kis lézertűgöngy a betolakodók ellen...

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

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

Selection

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

Build

Ebben a menüpontban a felépíthető struktúrákat választhatjuk ki.



Munkában a Sárga Angyal...:-)

Structures

A már felépített épületeinket érhetjük el nagyon gyorsan.

Platoons

A gyalogos osztagainkat rendezhetjük.

Units

Ez a menüpont a mozgó harcjármű-

vek gyors kijelölésére használható.

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



juk.

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

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

A képernyő jobb oldalán forgó Föld-gömbre klikkelve, egy másik küldetést választhatunk.

A játékban minden egyes szállítójárművet és harci egységet nekünk kell

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

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

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

KeFe

KÜLCSÍN/BELBEC

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

SUMMA SUMMARUM

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

VÉGÍTÉLET

90%

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS: IRON PLAGUE

★ Frissen vasalt stratégia

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

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

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



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

tól után termelődött, és amíg nem állt rendelkezésre elegendő mennyiség, a gép automatikusan eggyel alacsonyabb fegyverre váltotta át a mágikus lény harceszközét.

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

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



Tűnés innen, betolakodók!

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

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

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

Rokon lelkek

C&C

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

Warcraft 2

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



Nézzünk csak itt körül...



Kikötő születik

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

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

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

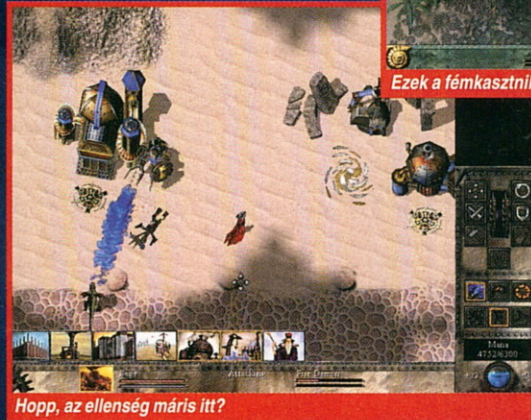
De lássuk most a Creonokat hiszen velük eddig még nem találkozhattunk. A Creon egységek gyártása a Smithyben történik, az ő felderítőjük a Barnsormer amelynek a roncsát találták meg korábban Darien földjén. Az Automation egy mezei robot, a Fire Wagon egy harckocsi szerű építmény mely tűzerejét a lángszórás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

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

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



Ezek a fémkasztlnik hogy nem merülnek el?



Hopp, az ellenség máris itt?

ban küldi az ellenség felé mégpedig már tisztességes távolságra. A vizek meghódítására is többféle szerkezet készül a Creonok Navy Yardjaiban. Így a felszínen a Stern Wheeler és az Iron Clad a felszín alatt pedig a Submersible okozhat kellemetlen perceket.

A történet tehát folytatódik, 25 új küldetéssel a már előző részben megszo- kott rendszerben, de főleg Creon küldetésekre számítsunk, bár néha beugrik egy-egy más faj is. A küldetésekre egyformán igaz, kemény feladatokra számíthatunk. A kiegészítő küldetések nem ajánlottak kezdő stratégiáknak. A történetek valóban az előző rész folytatásai, mert ne feledjük, hogy a TAK vége felé a vesztesre álló Taros seregek felpakolták magukat egy Sea Shadowra és elhajóztak. A történet fordulatokban gazdag, nem hagyva lankadni az érdeklődést a történet iránt. Ha rászánjuk magunkat a multiplayer játékra, akkor megjelenik a Creon nép vezetője Sage is akinek a mérnöki tudása teremtheti meg a Ghost Garacaiust melynek varázserejéhez hasonlót Darien földje még nem látott. Érdekes újítás még a Boneyards elvileg december óta üzemelő Darien Crusaders szolgáltatása melyben 170 multiplayer pályát tartalmaz. A csatlakozáshoz szükséges path letölthető a cavedog weblapjáról is de

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

Clemi

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Csak TAK fanatikuskoknak
- de bárki kipróbálhatja
a tudását

végítélet

80%

GROUND CONTROL

★ Égzengés, földindulás...

SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

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

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

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

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



Kegyelemldetés...

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

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

MÁR MEGINT A POLITIKA

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

A STRATÉGIA

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



Rokon lelkek

Warzone 2100

Talán az első igazán komoly próbálkozás, a 3 dimenziós stratégiai játékok terén.

(ld. 576 '99/5 – 93%)

Tiberian Sun

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

latot használhassuk, már online-ban kell lennünk, mert a játék nem tud önállóan felcsatlakozni. Az Interneten két-fajta lehetőségünk van, megnézhetjük a lehetséges csapatokat, és hozzájuk csatlakozhatunk, vagy a nulláról kezdünk el játszani. A Single Player ennél természetesen sokkal egyszerűbb és ajánlom, hogy mindenki ezzel kezdje a játékot, hiszen itt előbb el kell végezni egy tanuló pályát, ahol egy kedves hölgy megtanít minket az irányítás fortélyaira. Erre szükségünk is lesz, mert nem éppen szokványos a kezelés. De erről majd később írok részletesen.

Most lássuk mi történik, ha új játékot szeretnénk kezdeni. Nyílik egy újabb ablak, melyből az állásmentést és töltést intézhetjük, továbbá kezdhetünk új játékot, vagy folytathatjuk a már elkezdett (ezt külön őrzi a játék, mentés nélkül is). Ha újat az elejéről akarunk indulni, beikszelhetjük, hogy legyen –e

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

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

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

BUCKAJÁRÓK IRÁNYÍTÁSA

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

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

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

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

E. T.

külcsh/belbecs

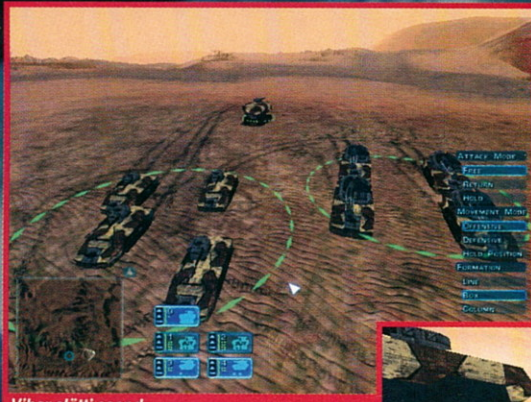
LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

A Warzone 2100 és a Mars mentőakció keveréke, mutatók kóktélpohárban

végítélet

93%



Vihar előtti csend...



Mester! Mikor játszhatunk már mi is?

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

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

ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2000

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

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

elkényeztetve a bőséges választékkal.

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

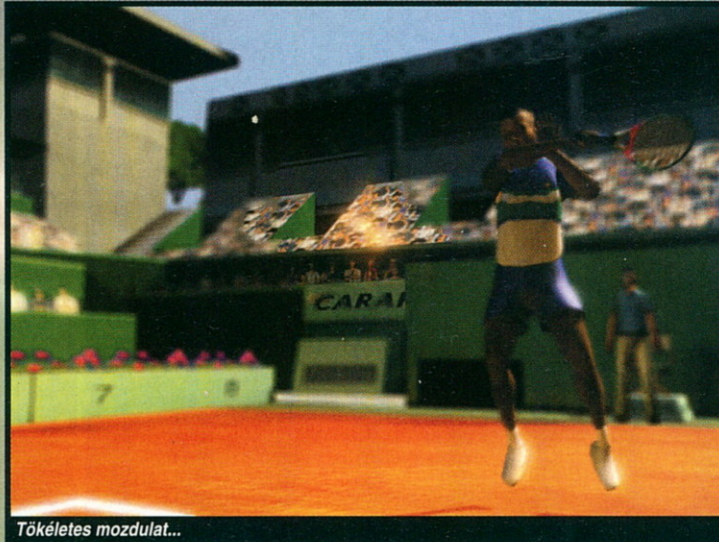
ahogy az már nevéből is kitűnik, a tenisz világába repülhetünk általa, egyenesen

a négy nagy Slam viadal valamelyikének centerpályájára.

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

hetetlennek a Carapace termékét. Bevallom, nekem is jó párórányi gyakorlásba telt, mire megértettem a készítő elgondolását: abból kell kiindulnunk, hogy két alapütést különböztetnek meg, a porgett utést (top spin), és a nyesést (slice). Nekünk ezek kombinációjából és az előre-hátramozgást

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



Tökéletes mozdulat...

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

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

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

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

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



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

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



...Virágoskert az én szívem (is:-)

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

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



A plakátemberek dugig töltötték a nézőteret...



A vonalbírók figyelme lankadhatatlan...

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

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

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

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

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

Szöcske

külsőin/belbels

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Játék után hiányoltam a zoknimról a salakport...

végítélet
90%

EB TÖRTÉNELEM

★ Analóg tudattágítás mindenkinek a fociról

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

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

A következő bajnokságon Magyar-

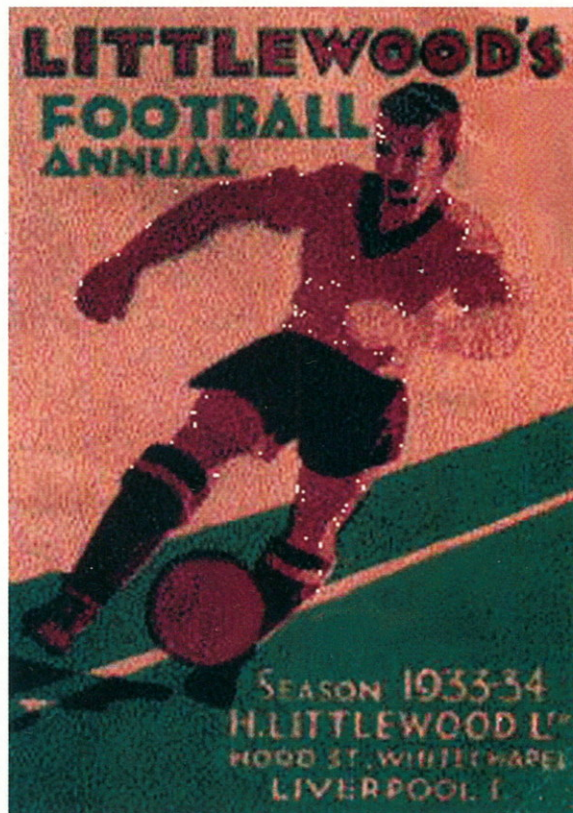
ország már szebben menetelt, egészen az elődöntőig. Az 1964-ben megrendezett (még mindig) Nemzetek Kupájában a magyar válogatott Albert, Sipos, Bene és a többiek pazar játékával haladt a győzelem felé egészen az elődöntőig, ahol a házigazda Spanyolok egyetlen árvagóllal választottak el minket a biztos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

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

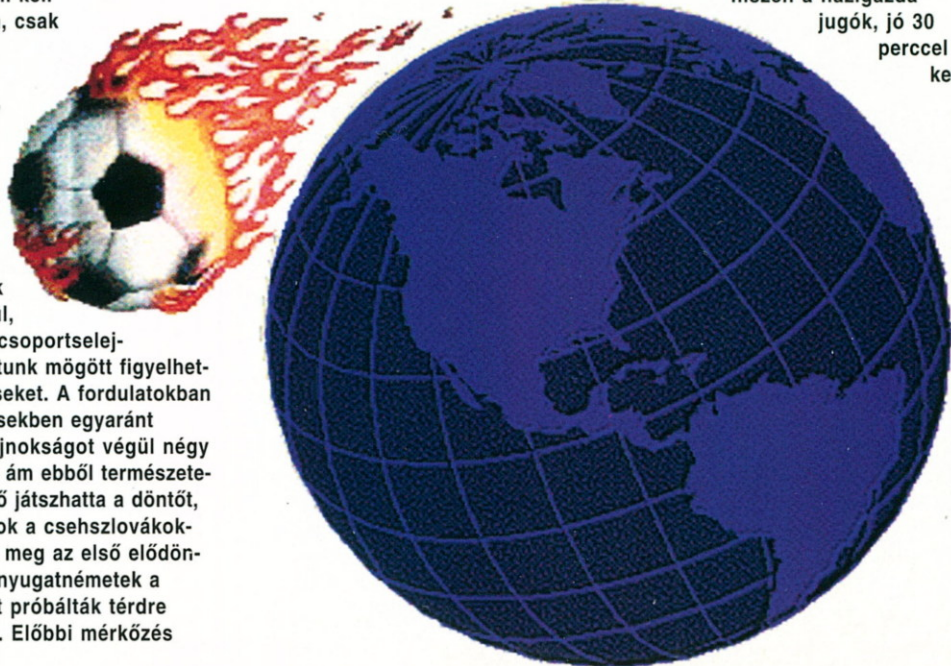
1972. Belgium. A Magyar csapat egy focsikorgatott, ám annál híresebb mérkőzésen kvalifikálta magát a negyedöntőkre. Az első mérkőzésen percekkel a lefújás előtt, sikerült az 1-1-es döntetlent elkerülni Szőke góljával, ám az elődöntőben sajnos örök mumusaink a Szovjetek ejtettek ki (már megint) minket,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

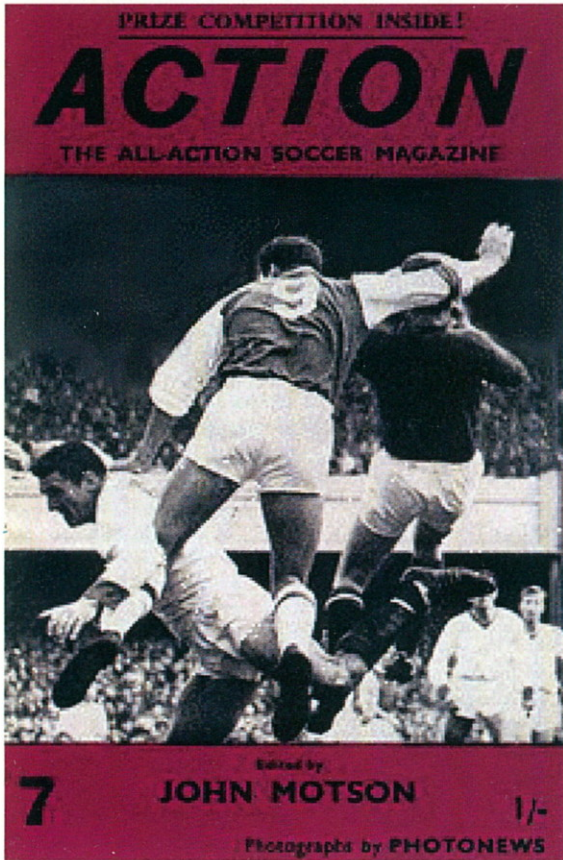
Az 1976-os bajnokságra már sajnos nem jutottunk ki, így tétlenül, mindössze a csoportselejtezőkkel a hátunk mögött figyelhetünk a történéseket. A fordulatokban és meglepetésekben egyaránt bővelkedő bajnokságot végül négy csapat uralta, ám ebből természetesen csak kettő játszhatta a döntőt, így a hollandok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

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



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





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

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

mérkőzéseket nézhetett végig Európa, hiszen a franciák a portugálokat készülték "ledarálni", ám a meccs nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket (a franciák szemszögéből). Bár a sajtuzakértők szerezték meg a vezetést, ezt hamar kiegyenlítette a Portugál válo-



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

A másik oldalon a dánok csaptak össze, a nyilvánvalóan esélyesebb

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

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

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

A 88-as Németországban megtartott viadalsorozatról számomra a Szovjet Daszajev parádés védései, és Van Basten szemet gyönyörködtető gólja maradt meg a döntőből, amit a hollandok játszottak a szovjetekkel. A Holland válogatott remekül játszott a bajnokságot. Megérdemelten győztek, ráadásul még Van Basten is elismer-



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

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

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

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

Adam

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000

★ Donadoni, Peruzzi, Caneloni, Peperoni, Satóbbi...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Silicon Dreams
Kiadó: Eidos
website: www.eidos.co.uk
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

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

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

Néhol ronda, de tartalmilag rendben!

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

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

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

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

Interaktív nosztalgia

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

A meccs

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



Büntető rúgás, ahogy a nagykönyvben tanítják



Hoppá! Egy piros villan a kézben...

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

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

tényét, hogy különösen a tavalyi döntője ennek a bajnokságnak nagyon izgalmasra sikerült, így nem kell keresztre feszíteni a lusta programozókat. Persze az intró megosztja majd a közönséget, mert ha valaki a Bayern-nek

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



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

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

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

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

klasszikus sorozatában megereszett lövéseknél.

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

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

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

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



Itt senki sem várja állva a labdát?



Gólrörm a kőbön



Vajon melyik focira vetődik a kapus?

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

gyengék és nem a gép a mocskos. Sajnos ez ellen nincs mit tenni, meg kell szokni és kész. A program írói sem nagyon figyeltek egyébként az etikai kódexre, mert a nehézség beállításánál is hagytak apró kiskapukat, amelyekkel csalóka módon kiiktathatjuk a nehezítő tényezőket. Ilyen például a bírót. Amatőr fokozaton engedékeny, normálisan már közel igazságos, és profi fokozaton szigorú. Ám ezt is átállíthatjuk az opcióknál, így a profi fokozaton sem fog befújni egy szabálytalanságot sem. Valamilyen szempontból jó, másiktól viszont kifejezetten elszomorító, és idegesítő.

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

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

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

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

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

A gólrörmöket is nagyon jól, és élethűen sikerült le "motion capture"-özni, így ha elég sokáig várunk, akár a friss apaként ünneplő Bebeto elhíresült ringatását is megcsodálhatjuk a többi gólrörm között a játékban.

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

Adam

külc sín / belbecs

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

summa summarum

Kicsit hanyag, de szeretetre méltó...

végítélet
79%

BESZÉLGETÉS BOGNÁR GYÖRGGYEL, AZ MTK SZAKMAI IGAZGATÓJÁVAL

★ E.B....utánpótlás...P.C.

Forró nyári nap, az autóban 40 fok, dugó a Hungária körúton. A kocsimat épp meghúzták, így a düh és a kimerültség nem sok jót ígért a beszélgetéshez Bognár Györggyel, mindenki Gyurijával, aki az MTK szakmai igazgatója és jelenleg az utánpótlást felügyeli.

Edzi azokat a srácokat, akik évek múlva, majd remélhetőleg a nemzetközi porondon hozzák vissza a magyar foci rég elveszett tiszteletét.

A székház üres, csak pár fiatalabb srác szaladgál ide-oda, ám egyiket elkapva hamar tudomást szereztem, végcélom pontos helyéről.

-A Gyuri irodája? Ja, ott van balra az első ajtó!

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

Nyílik az ajtó és mindketten beléptünk két különböző céllal, ugyanahhoz az emberhez.

Épp egy tárgyalás végén járhat, ám meg-látva minket azonnal üdvözlő, majd kérdően fordul a srác felé.

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

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

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

Addig kicsit közelebről megvizsgálom a kupákat, majd meglepődve látom, hogy az íróasztalán lévő (általam virágváznak statuált) serleg, nem más, mint a Magyar Kupa! Papírok, szerződések mindenhol, hiába egy vezetőnek sok dolga van. Miután visszaér, azonnal a közepébe vágunk.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Érdekes, jó hogy van, de azon túl,



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

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

Mi a játészó, technikás gyerekekkel

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

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

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

- *Mennyire vagy kapcsolatban a fociprogramokkal?*

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

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

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

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

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

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

Az emberközelséget, csatákat, küzdelmeket nem, vagy alig tudja visszaadni, viszont a gépen mindent meg lehet tenni, sőt sokszor még hatásosabb is elérni egy gólt, mint az életben.

Persze megvan ennek is a varázsa, de azért semmiképp nem hasonlítanám össze az életben játszott focival.

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

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

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

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

Természetesen én is nagyon szívesen vállalnám a dolgot.

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

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

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

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

helyzet után.

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

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

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

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

racionalisabb valami, nekik nem igazán szurkolok.

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

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

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

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

Óráig tudnánk beszélgetni, de már hosszú percek óta folyamatosan kopogtatnak az irodajántról.

- Bocs, de muszáj mennem...

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

Szeleczy Ádám



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

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

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

Ehhez egyfajta adottság kell, ami

nem is vártam ennyi jó meccset, szerencsére kellemesen csalódtam.

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

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

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

- *Kedvenc csapat, kedvenc meccs?*

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



EURO 2000

★ „Játszd újra, Sam...”

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

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

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

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

Ezt hosszú távú gyakorlásnak ajánlanám, azoknak, akik nem nagyon néznek túl a mérkőzésen, nem okoz igazán örömet nekik egy taktikai csata, vagy maga az EB menetrendjében végigjátszani bármit is. Bulikra is a Golden Goal menüpont a legjobb, mert mindenféle köztötségek nélkül, akár 20-30 górra is felrakhatjátok a léceket, így a fanatikusok is rúghatják a bőrt órákig. A másik nagy pozitívum az olyan meccsekben, ahol nincs idő, hogyha megverjük a cimboráinkat, nem tudják a képünkbe vágni, hogy "...ha még lett

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

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

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



Esőisten siratja a földieket

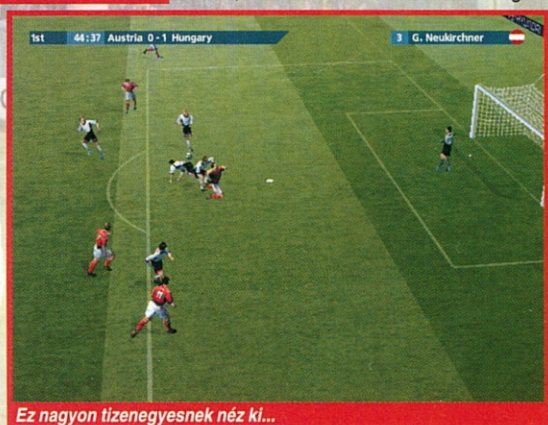
foglalkozó menüpontok várna minket. Szép és hangulatos lett a menü mögött folyamatosan mozgó háttér is, ami attól függően, hogy mit, vagy kit fogunk választani, mindig a témához kapcsolódó képekkel próbál még jobban beleirántani minket a Foci EB hangulatába. A lustábbaknak természetesen van Friendly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

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

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

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

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

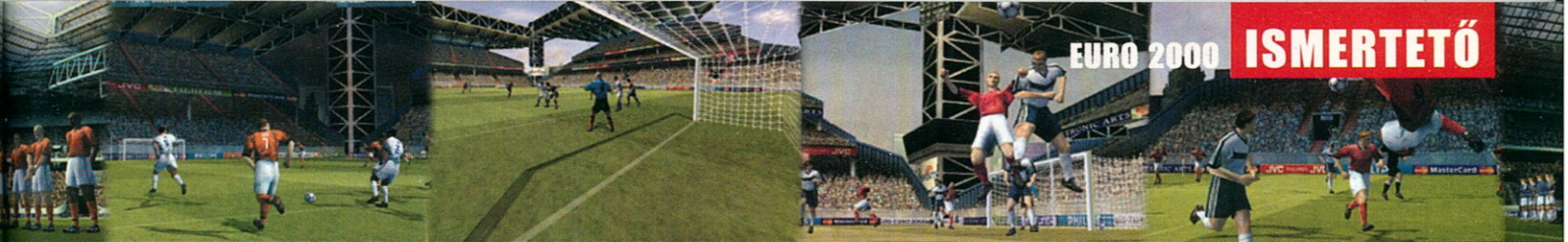


Ez nagyon tizenegyesnek néz ki...

egyébként (magától értetődően) a mérkőzések után van módunk, amikor a gép teljesen lebontja nekünk a különböző eseményeket, gólt, helyzet, és minden egyéb terén.

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





Lendvai hálát ad az égnek...

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

Visszatérve az EB-re, a csoportmérkőzéseket játszhatjuk a valóságnak megfelelő beosztásban, és játszhatjuk új sorsolással is. A mérkőzések mindkét fordulója után, elutazik szépen mindenki a belgákhoz, vagy a hollandokhoz, és ott a már jól ismert első körben, csoportmérkőzéses, második körben egyenes kieséses rendszerben menetelhet a kupa felé.

Már valamilyen szinten teljesen megszokott és elfogadott tény, hogy a Fifa játékok utolsó generációjában a csa-

patok szakmai vezetése, irányítása, edzése legálább annyira ki van dolgozva, mint maga az akció dús focimeccs. Hol vannak már azok az idők, amikor még külön menedzser játékok tanítgatták a laikust arra, hogy miként virágoztasson fel egy focicsapatot a semmiből. Persze nem állítom, hogy nem rukkolt elő egy-két gárda hasonló játékkal, de manapság már rettentően összeforrott a két dolog, ráadásul ezt a gépek kapacitása is bőven lehetővé teszi. Ebben a játékban is legálább annyit elpiszmoghatunk a menedzseléssel, mint magával a mérkőzéssel. Persze nem egy olyan programmal találkozhattunk már, ahol bizony mindent beállítottunk, a csatárok elhelyezkedésétől a kapus vetődési szögéig, és a játék közben mégis minden ugyanúgy ment, mintha nem is lett volna taktikai része a játéknak. Szerencsére az EURO 2000-ben ez teljesen hibátlanul lett beépítve, így a legkisebb változtatás is komoly hatással lehet a játékra.

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

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



Gyönyörű vetődés...

utolsó hiányosság, amit a kapusoknál észrevettem az a beadott labdákra való passzivitás. Csak akkor jönnek ki, ha az, az ötösön belül van. Persze valahol pont ez a lényeg, hogy ott nem bántja őket senki, ám mégis sok olyan gólt lehet lőni és kapni, amit egy hűsvér kapus fél kézzel lehúzott volna.

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

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

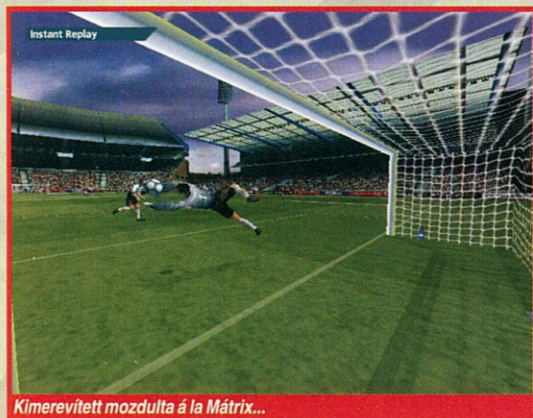
Az EB előtt egyébként nagy port kavartak az új szabályok, mint a kapusok időhúzásáért járó szabadrúgás, vagy az azonnali kiállítás egy

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

Persze ezek sokkal inkább apróságok és kisebb észrevételek, mint meghatározó, játszhatóság befolyásoló tények, különösen annak az árnyékában, hogy a játék grafikai megvalósítása nagyon szép és magával ragadó. Akár a nézők mozgását, akár a kapuba csapódó labda ívét nézzük, mindkettő a lehető legélethűbben van megrajzolva, így nem is igazán találok kivétnevalót benne. Ami nekem nagyon tetszik, az a lassítások alatt láthatóvá váló nevek a játékosok hátán. Jópofa látni a magyar neveket egy PC-játék csapatában. A játékosok arca még nem nagyon hasonlít az "eredeti" arcokra, de a hajviseletük már igen! Nem találtam szarvashibát a különböző gólörömökben sem, bár kicsit zavart, hogy a jó három éve megismert animációkat látni újra, és újra. Talán egy kicsivel több energiát is beleölhettek volna a dolgokba, bár lassan már úgy érzem: csak az én utópisztikus elképzelésem, hogy egyszer, majd egy teljesen új, teljesen más, gyökeresen átszerkesztett focijátékkal rukkolt elő az EA-Sports. Szerintem ők is inkább úgy szeretik a játékokat kiadni, hogy a már meglevő jól működő dolgokon javítanak, és a hibás "alkatrészeket" cserélik le évről évre.

A játékról az összbemórásom tökéletesen pozitív. Már minőségileg megszoktuk az EA-es játékok színvonalát, így nekik, - mint ilyen téren lassan monopol fejlesztőknek - nincs más dolguk, csak újra és újra egy aktuális skint ráhúzni minden játékukra, felújítva a csapatok aktuális neveivel és tuti a siker a világpiacon.

Adam



Kimerevitett mozdult a la Mátrix...

Külcsín/belbecs

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

Summa summarum

EA Sports-ék most csak ráncfelvarrásra vállalkoztak...

végítélet
86%

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

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

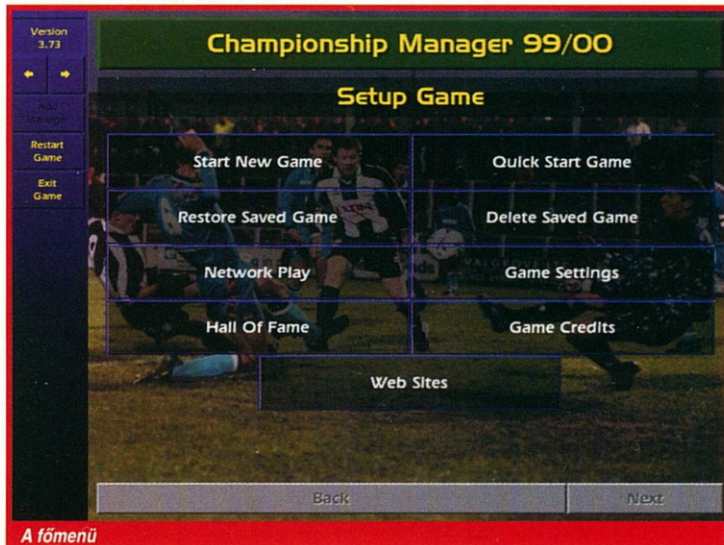
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

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

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



A főmenü



egy listát tartalmaz a játékos készítő-ről, a külsős

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

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

dolgozókról, akik segí-

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

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

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



A csapat összeállítása

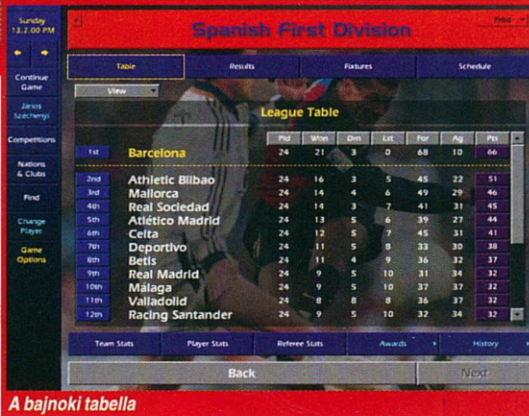


Nem szokványos, de hasznos taktika!

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

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

kiegyensúlyozottság, és végül a kapusoknál a helyezkedés, reflexek, állóképesség, és testi erő. A taktika beállításánál jelölhetjük ki a csapatkapitányt, itt azonban külön fontos az "influence" (ráhatás/húzóerő) képessége. A nem megfelelő befolyással bíró kapitányt a többiek hajlamosak kihagyni a játékból. Ha mégsem jelölünk ki "Captain"-t a csapat élére, úgy a gép jelöl ki egy, a számára alkalmasnak tartott személyt, de ez szinte soha nem a "legjobb" választás. Ha ezen is túl vagyunk érdemes nekifogni a játékosvásárlásnak (természetesen, csak ha szükségünk van új játékosokra). Ehhez a művelethez



A bajnoki tabella

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

a "Set Transfer Status" helyen tudjuk végrehajtani. Itt találjuk még a becénev beállításának lehetőségét (ez újdonság), a játékos kirúgásának lehetőségét, a játékos megbüntetésére szolgáló menüt. Itt 1-4 hétig terjedő fizetésmegvonással büntethetünk, különböző okokból, ami lehet piros lap, rossz teljesítmény stb., ám ezzel jobb vigyázni, mert a gyakori büntetések alááshatják a csapat morálját, ami további teljesítményromláshoz vezethet. A játékosok egyébként ilyenkor mindig visszajeleznek, hogy elfogadták, vagy igazságtalannak tartották a büntetést. Az "Action" menüben találjuk továbbá a szerződés hosszabbítás lehetőségét. A szeretett játékos, ha akarjuk még akár a B- tartalék csapatba is száműzhetjük. Fontos még tudni mielőtt játékosokat veszünk, hogy egy csapatnak legfeljebb ötven játékos lehet, ezért nem árt ezt az adatot még a vásárlás előtt leellenőrizni. Ha több játékos szeretnénk, mint amennyi hely a rendelkezésünkre áll, célszerű a tartalék csapatot megritkítani az értéktelegebb játékosok elbocsátásával. A "Training" menüben találjuk meg azokat a beállítási lehetőségeket, amik a csapat játékosainak csoportos, vagy egyéni edzésprogramjaira vonatkoznak. A mezőnyjátékosok az általános, a kapusok a kapusedzőre vesznek részt. Ha van olyan játékos, akinek valamely adatával nem vagyunk elégedettek, akkor azt küldhetjük külön személyre szabott gyakorlásra (lövés, kondíció, stb.). Itt arra kell vigyázni, hogy a csapat azért ne négyes-ötös csoportokban eddzen, mert a meccseken, a csapatjáték ismeretlen fogalom lesz a játékosok fejében. Sajnos a lehetőségeink behatároltak, ezért itt most had szójak pár szóban a jövőről. Az már biztos, hogy a sorozat folytatódik 2002-ben is (vagyis még három rész biztosan elkészül). Az is biztos, hogy ezekben további új ligák is lesznek (sajnos tavaly még nem). Egyszóval, menedszerek voltak, vannak, és lesznek. A végére még annyit, hogy aki eddig szerette, az ezután még inkább imádni fogja, aki pedig nem, azzal úgysem lehet mit kezdeni. De ki tudja, egyszer talán nem csak Angliában fog az eladási listák élén állni a CM-sorozat!

Szöcske



Minden amit Davidsonról tudni lehet...

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ██████████
 JÁTSZHATÓSÁG ██████████
 SZAVATÓSÁG ██████████
 ZENEBONA ██████████

summa summarum

A jól bevált recept
 - de nem lehet megenni!

végítélet

90%

MOTOCROSS MADNESS 2

★ **Nem kell még a GeForce!**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

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

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

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

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

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

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



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

NATIONAL

Verseny néhány nevezetes helyen. A navigálást a zöld nyíl plusz a radaron jelmezű út vonal segíti. A kapukat nem jelöli a radar.

SUPERCROSS

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

PRO-CIRCUIT

Teljes verseny itt építhetjük motoros jövőnket. Minden kategórián belül választhatunk: Practice, Single Event, Tournament, Ghost Race közül.

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

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



Egykerekezés a sivatagban

szem ellát és semmilyen poligonfal nem állja majd az utunkat. Most a PC történelmében megérkezett a "motoros" abszolút BEST.. Ez talán a pont kettéválasztási procedúráját élő cég (Microsoft) játékpiacon betörni akaró taktikájának része, mivel az X-BOX nemsokára kopogtat az ajtón. A psx-et nem szabad magára hagyni, mert a SONY túlságosan elbízta magát. (Vagy valami hasonlót gondolhatott Billy Boy)

rűn brutális. GeForce nélkül ez az összetettség, és poligonszám eddig nem volt jellemző. Talán új korszak nyílt a PC-s játékok területén? Remélem, már kezdik elfelejteni a Voodoo1-es 30000-es max.

poligonszámát, és elkezdődik a 3D gyorsítók igazi erejének kiaknázása.

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

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



Defekt után a szabadesés ingyenesen kipróbálható

Single player módban sokféle verseny vár ránk, így játszhatunk:

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

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

STUNTS

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

ENDURO

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



Rokon lelkek

Motoracer 2

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

Motocross Madness

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

előre-hátra.

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

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



Ilyen volt...



Ha ezt Mulder láthatná...!

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

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

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

Billentyűkiosztás

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

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

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



...Ilyen lett!

ségvesztés nélkül. Ha a sky nézetet választjuk, olyan kép tárul elénk, mintha valóban egy repülőből szemlélnénk a terepet, csak ez a gigantikus terep ebben a programban meg is mozdul, és nem is kis sebességgel. A nem szükséges részeket köd borítja, gondolom a framerate megtartása végett.

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

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

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

Az ún. "egykereszést" is mesterfokra emelték a játékban, a gázzal, beüléssel, kiüléssel egyensúlyozgatva, igazán valós kereköző élmény lehet a miénk. A gumidefekt igen ötletes, a versenyző és a motorja külön-külön repül (ki tudja hová). A defekthez válaszd mondjuk a roswelli pályát, a közel függőleges falon motorozz fel és nemcsak élvezheted a repülést. Figyeljétek az UFO-t a benzinkútnál! Ugrás

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

Negatíva forduláskor könnyen elhagyhatjuk a motorunkat, vagy a motorunk hagy el minket?

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

Rider Cam nézetben nem igazán tudni, hogy mit történik egy ütközés során, a legkisebb esésnél a kamera visszakapcsol külső nézetbe. A kapukat kerülető részeket kívül a játék igen nehéz, könnyen eltévedhetünk. Ezen a terepen csak a radarra hagyatkozhatunk.

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

Kefe

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENEBONA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

summa summarum

Grafikában legalább annyira forradalmi, mint az NFS5

végítélet

91%

F1 WORLD GRAND PRIX

★ **Visszakettőpadlógáz...**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

égett gumi-, és benzinszag, valamint a beton-, és dobhártyaszagató löerők fanatikusainak egyre népesebb rajongói táborába. Meglehetősen visszafogott lelkesedéssel kísértem figyelemmel, amint a lemez tartalma szépen átszortosult egyik lemezről a másikra. Így legalább szigorúan objektív nézőpontból elemezhetem (**ez volt a célo**m - Sz.JVC.) a programfejlesztők teljesítményét, a látványosságra, és a játszhatóságra koncentrálni.

Induljon a banzáj!

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



Ez azért nem gyenge háttér...



Na ezek aztán pörkölnék!



Kerék nélkül sokkal érdekesebb

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

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

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

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

en bömbölnek, jobb lábunkkal pedig padlóg taposunk a gázpedál. A start után forró előzéseknek lehetünk tanúi, minek kapcsán gondolataink kalandra kelnek, és kezdik felfogni, bármennyire is napi szinten találkozunk ilyen versenyekkel, bármennyire is tűnik könnyed kergetőzésnek a pályán zajló esemény, azért nagyon kemény, embert próbáló sport a Formula One. Az intró végeztével a központi menü képernyővel találkozhatunk, és amíg a játék beállításai ismerkedünk, a dinamikus zenei aláfestés szinten tartja ereinkben keringő adrenalint. A játék menüjének megjelenése egyébként kísértetiesen hasonlít

a Carmageddon 1-ére, azzal az eltéréssel, hogy jobb

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



Rokon lelkek

Monaco GP

Remek kis Forma-1 játék a UbiSoft-tól, amely egyszerre volt látványos és jól játszható, bár kicsit eljárt már felette az idő. (ld. 576 '98/12 - 92%)

Grand Prix World

Kifejezetten Forma-1 rajongóknak, de a menedzser beállítottságú játékosok is kipróbálhatják. Állítólag teljesen élethű...hm. (ld. 576 2000/1 - 63%)

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

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

Irány a rajtvonal!

És kérem a versenyzőket, fáradjanak a rajtához, de csak sorban! Szóval, vöröslő tekeintettel nézzük a starter

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



Kicsit felkérődztem a kollega kerekére...



Kicsit leronygolódvá, de törve nem...



Ez meg szemből szalad a versenynek!

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

lámákat, majd' elroppantjuk a kormányt, (vagy a billentyűt, bár az nem az igazi) és virtuális (jobb esetben reális) talpukat Demokléz kardjaként lebegtetjük a gázpedál felett. Az egyelőre szabad balkézrel egy adag chips a szájba, de csak az ize végett, és puff, már nyomulhatunk is. A kocsirányítása hibátlan, nem hiába lehet annyiféleképpen állítani. Kormányval és billentyűvel is navigálható kicsiny szekerünk, azon kívül hogy igen jó, mást nem lehet ráfogni. A gáz. Hát ezzel megszenvedtem, mert valószínűleg olyan,

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

a látvánnyal voltam elfoglalva, mint a vezetéssel. Ennek tükrében igen gyorsan olvadt autóm a környezetbe. Ebben a játékban így esel ki, és megkönnyebbülve kezdem inkább csak nézőként élvezni a versenyt. Hát nem semmi. Akár melyik sofőr választhatom a későbbiekben, de csak nézelődésre, mert ő vezet, én meg olyan nézőpontból nézem, amilyenből akarom. Hát nem rossz, ha belegondolok a F1WGP-vel az ember, amikor akarja, akkor nézi a forma 1 versenyeket. Mert én például inkább néztem. Remélem rajtam kívül minden más pilóta nagyobb szerencsével, és tapasztalattal vág neki a köröknek. A háttérképek jól kidolgozottak, úgy fest, mintha a pályabejárásakor készült légfelvételek alapján csinálták volna meg. Itt egy távoli kis település, ott egy szántóföld, amott pedig egy erdő. Csak egy kicsit talán lehetnének élethelibbek. Bár 100-150 mph sebesség mellett az egyszerű pilóta ne a lankás lesse, hanem az előtte haladó ellenfél hátulját, és az utat, mert különben pont olyan csúnyára tőri az autóját, mint az egyszerű játékeszter, aki a háteret figyelni vezetés közben. Összegezve a tapasztaltakat, a játék jól sikerült, a benne foglalt technikákat, és egyéb vizuális dolgokat a végtelenségig variálhatjuk, méltó az ihletőjéhez, és elődeihez, és kisebb hibái mellett igazán alkalmas a forma 1 rajongók égő játékesztervének, valamint feneketlen információéhségnek csillapítására.

T_Boy



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENEBONA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

summa summarum

Nézőként nagyon élvezetes volt a verseny...

végítélet

83%

EVO LVA

★ Gésebességgel a meghódítandó világok felé...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

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

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



Ooops.....I did it again!

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

Már azon járt a fejem, estére milyen jót gyűrök a haverokkal, és ezzel az új

rám. Ezt úgy 3 percig tűrtem aztán kreatívan, becsöngettem a gépnek, amit az nagy örömmel fogadott. Mivel nem vagyok gyáva ezért megpróbáltam a lehetetlennel és még egyszer elindítottam a programot, ezúttal azonban nagyobb sikerrel jártam. A kezelőszervekre majd később kitérek,

esett körülbelül 15-re. Ezt leszámítva a játék nem lett volna rossz, én persze néhány perc szenvedés után azt gondoltam, valószínűleg ez még egy olyan alpha verzió, amelyiken még dolgozni kell majd egy keveset. Egy negyedóráig még szenvedtem, de a pálya feléig sem jutottam el, és a program annyira lassú volt, hogy én bizony meguntam a vele való kinlódást. Másnap összejöttünk a barátaimmal, de én megmondom őszintén, akkor nem találtam érdekesnek rá a programot, hogy időt töltsünk vele... Vajon ha az én PII 450-es procimon 128 Mb rammal egy RIVA TNT egyesen ezt produkálja egy program, akkor milyen lehet egy gyengébb konfigur.

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

A tényleges gépigény:

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

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

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



Húha, ez egy kicsit sok lesz...

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

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

Nos a Geforce-t túlzásnak tartom, ugyanis a TNT is tökéletesen futott.

Talán egy kicsit hosszasan foglalkoztam a hardverrel, de lényeges tisztázni, nehogy az új játékhoz, később egy

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

Billentyű-kiosztás

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



Magányosan, de győztesen

új számítógépet is venni kelljen...

A Story:

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

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



Már megint kisütöttem valamit...

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

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

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

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

A játék:

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



Ez az amit nem lehet megenni!

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



Na lássuk, át mersz-e jönni?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A kis képernyők nagyon hasznosak, mert ha véletlenül az egyik védencünk elkalandozik és mondjuk, rárontanak egy páran, akkor azt rögtön érezkelhetjük, csak a képernyő aljára kell pillantalnunk. Ilyenkor, ha azonnal megnyomjuk a "t" gombot, és ezzel kiadjuk a csapatba-

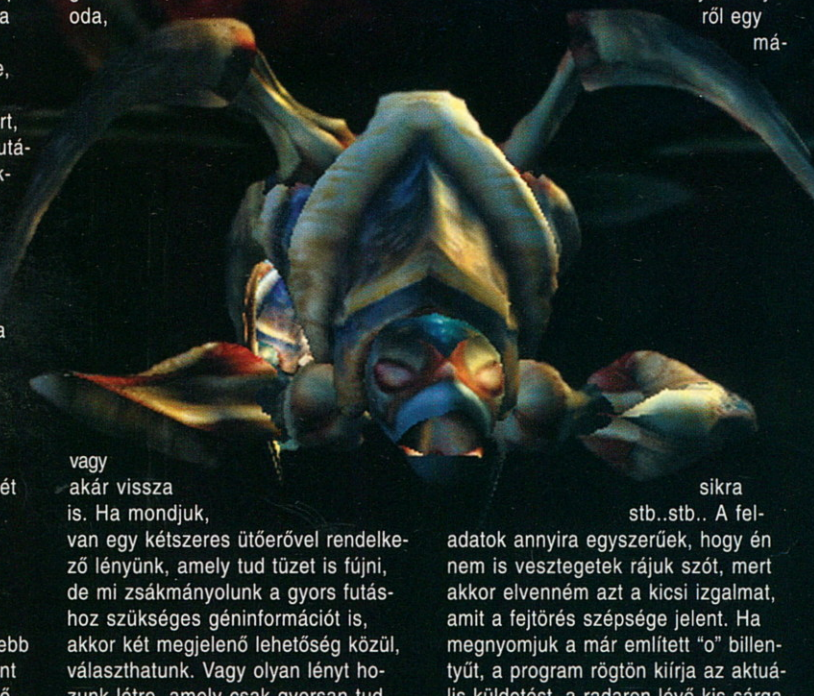
rendezés parancsot, a nem irányított génorzó(k) rögtön otthagynak csapatpapot, és visszajönnek hozzánk. Ezzel azt érzjük el hogy, általában maguk után csalják az ellenséget, és egy csapatban már nagyobb az esélyünk a rosszfiúk sterilizására.

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

sikra stb..stb.. A feladatok annyira egyszerűek, hogy én nem is vesztegetek rájuk szót, mert akkor elvenném azt a kicsi izgalmat, amit a fejtörés szépsége jelent. Ha megnyomjuk a már említett "o" billentyűt, a program rögtön kiírja az aktuális küldetést, a radaron lévő kis sárga nyíl pedig folyamatosan mutatja, merre kell mennünk. A genókból nem hiába van négy darab, mert vannak feladatok, ahol majd három esetleg négy tárgyat is el kell vinnünk egyik helyről a másikra. De mi van, ha az egyik genó már hiányzik a leltárból? Jogos a kérdés!

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

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



A nagy csapat



a speciális képességeket vagy a fegyverek sebzési szintjét. Ha először jutunk egy új génminta birtokába, a kék csík azonnal megtelik, és villogni kezd jelezve, hogy új képesség megkísérlésére elegendő génállomány van a birtokunkban. Ha újra szerzünk ebből a génmintából, a csík már nehezebben telik meg, mert a második szinthez már nagyobb génmennyiségre van szükségünk. Ez természetesen lineárisan nő, a génorzó szintjének megfelelően.

A piros csík, az éppen kiválasztott fegyverzet töltöttségi szintjét hivatott jelezni. Amikor kiválasztjuk mondjuk az organikus puskát, akkor nem lehetünk a végtelenségig, mert a töltet fokozatosan fogy, viszont mikor nem

birtokában. A legelső sorban láthatjuk a megszerzett fegyvereket, míg a radar mindig az éppen általunk irányított genónál látható. Ugyanez zöld irányjelleggel és számokkal a többi csapattagot, pirossal az ellenfeleket, kékkel pedig a ritka génállományokkal rendelkező egyedeket is jelzi. Megemlítem még azt is, hogyan lehet energiára szert tenni: a pályákon mindenfelé találkozhatunk apró gombaszerű élőlényekkel, amiknek elég csak a közelébe menni, és ha energiára van szüksége, akkor azt a génorzó magától felveszi. Ha az ellenség által szétszedett húscafatokat találunk, azokból is nyerhető energia (és persze génállomány) csak jóval kevesebb.



Kotyvaszunk valamit ebből a békából...!

lövünk, szépen visszatöltődik. Minél magasabb szinten van a fegyver sebzési szintje, annál hamarabb kiürül, de jó hír, hogy hamarabb fel is töltődik. A negyedik, a sárga csík alából nem látszik, azt a Shift-tel csalogathatjuk elő. Ez a fegyverfeltöltő gomb. Bármilyen fegyver van kiválasztva, ha ezt megnyomjuk, a csúzli elkezd feltöltődni, és ha a csík elérte a teljes hosszát, egy extra nagyot löhetünk, a fényhatásokban is gyönyörködve.

Vigyázzunk ilyenkor, mert ha valaki élénk kerül a saját csapatunkból, akkor (sajnos) bizony az is keményen pörkölődik. A kis képernyő közepén levő kör az inventory-t hivatott jelezni. Itt láthatjuk, ha van valami a génorzó

Hiányosságok:

Ha már belejöttünk az irányításba, és jobban fog menni a játék, észre sem fogjuk venni, milyen egyszerűen elveszítjük a csapatunkat. A mesterséges intelligenciára ráférne egy kis upgrade. Sajnos néhányszor előfordult az, hogy miközben én vidáman törtem előre, addig a csapatom többi tagja elveszítette a nyomomat, és ahelyett, hogy követett volna, mindenféle nyakatekert módon elkezdett összevissza mászkálni a pályán. Nem is beszélve arról, amikor megálltak valahol, holott én nem adtam erre külön utasítást. Vidáman szobroztak, és amikor visszamásztam hozzájuk, nagy nehezen hozzá-



Így jár, aki keresztezi a génebeszétet a maghasadással...



Szégyen a futás, de a nénikéjét annak, aki kerget!

fogtak a próbálkozásnak, hogy csatlakozzanak hozzám, de még akkor is előfordult, hogy a legalább ötször hosszabb utat választották a nyíl-egyenes helyett. Ilyen alkalmakkor többször is előfordult, hogy miközben lemaradtam, és naná, hogy mindig ilyenkor futottam bele egy jó kis csapatába, ahol legalább nyolcan-tizen rontottak rám.

Én azt ajánlom, ha nem akarjuk, hogy gyorsan bepirosodjon a képernyő, mindig várjuk be a többieket, és lehetőleg ne rohanjunk bele a küzdelembe mint az örült, mert ahogy észrevettem mindig az általunk irányított genóra rontanak rá a legtöbben. Azt javaslom, hogy a harcokban tegyük félre jólneveltségünket, és engedjük előre a többieket, akik nagyjából szisztematikusan irtják az ellenfeleket. Ők többnyire középről, egymásnak háttal állva támadnak kifelé,

jóirányított sorozattal meg lehet ritkítani anélkül, hogy nekünk nagyobb bántódásunk esne.

Pozitívumok:

Mindezek után a játék nem rossz, igaz a gépigény mint ahogy már említettem egy kicsit magas. Mégis aki teheti, feltétlenül próbálja ki az Evolvát nagyobb felbontásban, 32 bites színmélységben is. Az élénk terülő táj grafikája csodálatosan adja vissza az idegen világ milliónyi színben pompázó élővilágát, a csodálatos futurisztikus növényeket, és a furcsa szívárványos színben csillogó ködöt. Az interaktív zene is nagyon jó, és hangulatos. Remekül alátámasztja a sci-fi atmoszférát, a program kicsit technó beütésű muzsikája. A génorzó, vagy az ellenfeleink testén gyönyörűen csillog a napfény, és a grafikusok a kidolgozásnál sem takarékoskodtak a poligonokkal. Én mindig közepes fokozaton szoktam kipróbálni a programokat, de az Evolva-ban ez is kemény diónak számít. Az a játékos, aki csak ismerkedni szeretne a programmal, én mindenképpen a legkönnyebb fokozatot ajánlom, mert még így is lesznek majd homlokgyöngyötető szituációk. Azok, akik inkább a hosszabb, és főleg kalandelemekben bővelkedő programokat szeretik, azt ajánlanám inkább, maradjanak meg a Tomb Raider-nél mert az Evolva inkább a Shoot em up kategória egy új, és érdekes darabja. Azt is kockáztatni merem, új, kategória teremtő alkotást mutattam be most nektek.

- Uriel -

külcsin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Új stílus születik!
- vagy mégsem...?

végítélet
85%

THE LONGEST JOURNEY

★ Utazás a technika és a mágia világába

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

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

harctól mentes, meghalni sehol nem lehet benne.

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

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

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



Brian Westhousekalyibája – hm! Stílusos!

METRO CHANNEL ACTION NEWS



Lucinda Earlyte

Híradó a XXIV. századból

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

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

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

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

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

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

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

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

Egy kis cég nagy dobása

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

Rokon lelkek

King's Quest 6

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

Blade Runner

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



Arcadia – a valóságban



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

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

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

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

A fejlesztés, szokás szerint jól elhúzódtott, a neten fellelhető

sajtóanyagok szerint tavaly augusztusban már a végleges verziótól alig eltérő béta létezett.

Hogy az utolsó simítások tartottak ennyi ideig vagy a forgalmazó cég nem döntött a kiadásnál, azt nem tudhatom, mindenesetre a végeredmény



A törvény kivetítje: egy lázadó hacker

Age of Empires 2 fejlesztését hihetetlen volumenű piackutatás előzte meg, és zseniális alkotás született).

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

A projekt 1996-ban indult Ragnar Tornquist vezetésével, és az eredeti koncepció egy Heart of Darkness vagy Abe's Odyssey-hez hasonló játék kifejlesztése lett volna, a lehető legmagasabb színvonalon. Aztán a jejes Norvég éjszakákba nyúló brainstormingokon, néhány pohár fenyőpálinka mellett a koncepció némi változáson ment keresztül.

Körvonalazódní kezdett egy új felismerés: jobb, ha nem csupán kalandos, hanem igazi kalandjáték lesz a Longest Journey.

Szem előtt tartották a "jó kalandjáték első ismérveit" és elvették az alapműveket: Monkey Island, King's Quest, Garbriel Kinght. Elvetettek



A fába vájt kunyhó...

nem okozott csalódást, és ez egyáltalán nem mellékes szempont.

Aktuális hősünk: April Ryan

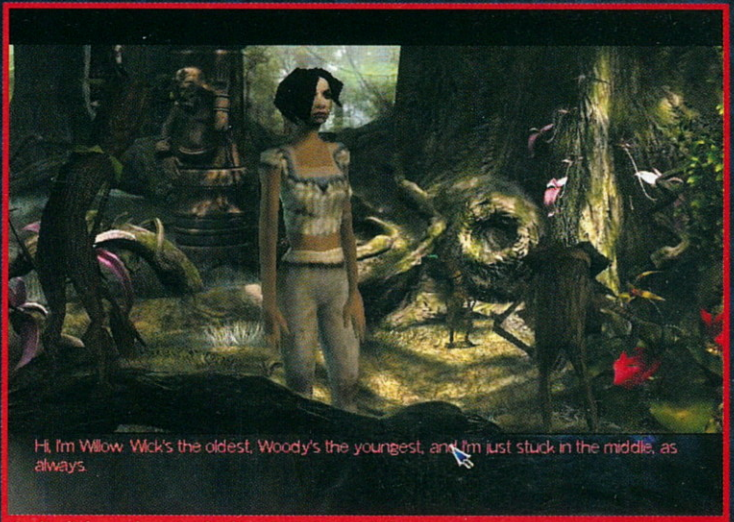
Kivételesen nem egy szuperhőst irányítunk, hanem egy 18 éves átlagos leányt, aki albérletben lakik, napközben képzőművészeti egyetemre jár, ott festeket, törzshelye van a közeli kis kávézóban, ahol barátjával találkozik esténként, és jóban van a pulos sráccal. Nincsenek Lara Croft-ot megszégyenítő mellei,

nem hord magánál gépfegyvereket és pisztolyokat, a legveszedelmesebb "fegyvere" a kalandok során egy mágneses csavarhúzó.

Stílusa kedves, cserfes, olykor kicsit butácska, de nagyon tanulékony. Persze neki is van különleges

magasan a város felett hi-tech épületekben a gazdagok miliője, akiknek anyagi jólétét garantálja, hogy a javak 80 százalékát magukénak tudják.

Természetesen ők vannak kisebbségben, vagyis a társadalom



April néhány szó szerint ágról szakadt figura között

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

vékonyka rétegét képezik. New port hangulata leginkább a Blade Runner-éhez hasonlít, autók cikáznak földön és levegőben, hatalmas fényreklámok népesítik be a felhőkarcolók oldalát. April a lepattant városrész és a hype negyed között lakik, albérletének a neve is stílusosan a "határ-ház". Az albérlet kinézete alapján akár 1960-ban is létezhetett volna, időtlen darab.

Itt kezdődik minden, pontosabban egy furcsa álmossal: April egy sziklaszirten áll, ahol egy öreg



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



Stark elit negyede: szolizott plázacikák, fényes aulák...

karnyújtásnyira van, és April álmaiban ezzel a világgal találkozik.

Stark és Arcadia

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

zsémbes fa az élővilág végét jósolja, mert hónapok óta nem jutott vízhez. Panaszkodása alatt egy óriási hullőtojás gurul a szakadék felé, ahol a fa gyökerei közé akad. Innen már Aprilé – azaz a miénk – az irányítás: egy gallyat letörve a fáról és egy pikkelyt kiszedve a fa melletti fészekből, remek vízterelőt tudunk készíteni, amellyel a néhány lépéssel távolabb eredő forrás vizét könnyűszerrel a fa gyökereizhez terelhetjük.

A fa feléled, gyökereivel megmenti a tojást, amelyről kiderül, hogy sárkánytojás. April igen elám ez, aztán megjelenik a káosz fellege, és April még jobban elcsodálkozik, majd a szakadékba zuhan és... - felébred. Innen kezdődik egy egyetemi diáklány átlagos hétköznapja – az első néhány órában, amíg nem pörgött fel a történet, olyan volt, mint egy ifjúsági regény: a kis April életét, barátait, ellenségeit, iskoláját ismerhetjük meg.

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

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

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

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



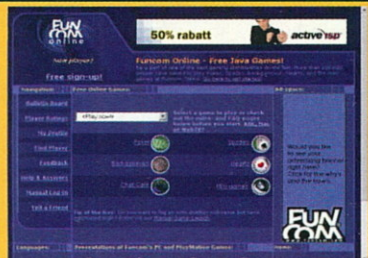
Marcuria, távolról... azt hiszem, ide illene a „festői” szó

párhuzamosan létezik egy időben, és a közöttük lévő egyensúlyra az Egyensúly őrői vigyáznak, akik egy köztes világban élnek, s 1000 évenként választanak új őrőt.

Az egyensúllyal azonban valami baj van, a világok elkezdtek összecsupaszni, mely káoszhoz vezet. Innen jönnek April fura álmai, az álmovilágban már egészen elmosódnak a határok.

Funcom – egy kis cég (?)

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



hangulatára emlékeztet a leginkább a grafika.

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

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

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

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

A grafikusok nagyon jól szétválasztották a két világot már a színek, fények, beállítások használatával is. Starkon a legtöbb helyen sötét van, esetleg szürkület, jellemzőek a keskeny utcácskák, a szemét és a hajléktalanok.

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

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



Íme Arcadia felülnézetből!

az oldalsó nézethez köve.

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

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

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

★ Vámpírok diszkrét, kicsit hosszúra nyúlt bálja

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Nihilistic Software
Kiadó: Activision
website: www.activision.com
Minimum konfiguráció: P-III233, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III300, 128MB RAM
3D gyorsító*: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

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

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

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

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

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



Az első társ

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

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



Egy kis szivornya...

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

A játék története:

Az évszázadok homályából előtűnő legenda, Christof Romuald legendája során tárul elénk. Ez a masquerade időszeke. Christof Romuald a XII. században született, és a Kard Testvériségének keresztény harcos gyülekezetébe tartozott. Ő volt a rend legvitézesebb harcosa, de egy magyarországi (minő véletlen) csatája során Moráviában megsérült, és Prágába vitték sebeiből felépülni. Prágában a helyi vámpír klán elsőrendű célpontjává vált. Legyengült állapotában nem volt képes ellenállni az élőholtaknak, a vámpírok szörnyű csábításának. Istenbe vetett hite megingott, és a vámpírok, a vitéz vért megfertőzve, maguk közé állították. Így ő maga is, részben lélektelen élőholtá változott. A történet, amit a játék során végig játszhatunk, az ezt követő 800 évet öleli fel, amint Christof Romuald próbálja megőrizni elvesztett embersége maradványát, és magánháborút indít újdonsült fajtája ellen. Ez a háttér, a nagyszerű szerepjátéknak, melyben a hétvégeken, és éjszakánként, feltehetően sok ezernyi

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

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

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

A telepítés

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

Rokon lelkek

Darkstone

Érdekes Diabló klón kicsit továbbfejlesztett grafikával. Ebben a játékban már körbejárhattuk a szereplőket. (ld. 576 '99/11 – 82%)

Nox

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

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

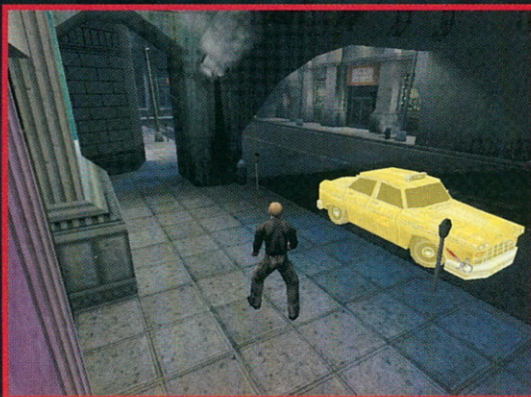
A grafika

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

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

A hangok

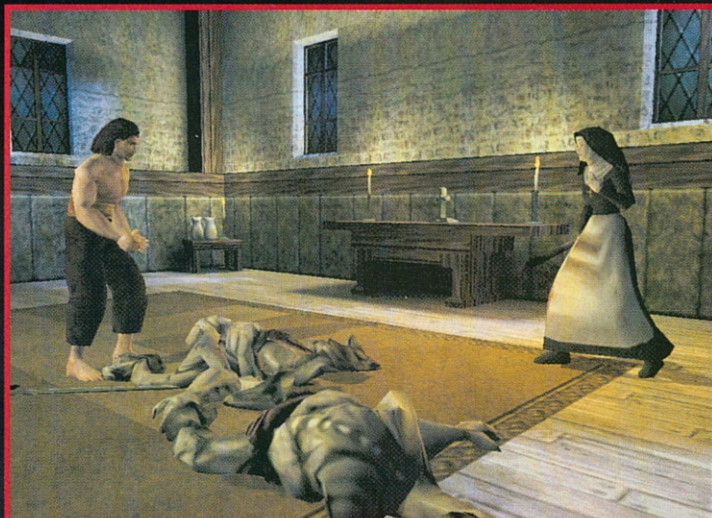
Mint korábban már olvashattatok, a



Fogjunk egy taxit....!

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

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



Tájkép csata után

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

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

A kezelés

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

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



Hé, srácok, hol vannak itt a vámpírok?



Nővér...állók rendelkezésére!

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Néhány szó a játékról

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

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

Röviden összefoglalva így kezdődik



„Lássuk, milyen az áru...”

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

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

A különleges képességek panelen találjuk azokat a vámpír képességeinket melyekre eddig szert tettünk Kezdvé a táplálkozási képességünkől az ember feletti gyorsaságunkon át az akaratunk másokra kényszerítéséig.

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

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

DIABLO 2

★ Újra pokoli a helyzet...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

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

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

A kezdetek

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

Andariel, aki egyike a Kisebb Gonoszoknak abban bízunk, hogy helyet nyer a Hármak oldalán, amikor azok felemelkednek, ha megszerzi bizalmukat. Ezért Andariel megtámadta a Monostort, hogy felhasználja annak földalatti átjáróit, gonosz terveihez. A Csavargók Erődjé elleni támadása során a Világtalan Szem Nővérei közül sokakat elfogtak. Andariel azt tervezi, hogy foglyait megkínozza, majd megöli egy gonosz és rettentő

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

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

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



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

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

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

Diablo II-ben 5 új

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

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

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



Nem veszéjtelen errefelé a fejőnök élete - avagy a tehéncsorda bosszúja



Óvakodj a nagy mellű nőktől!

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

HardCore karakter:

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

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

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



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

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

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

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

A Barbár

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

Hatodik szintre lépve barbárunk megtanulhat ugrani, ami igen látványos magasabb szinteken, első szinten viszont csak kisebb szökellésekre jó. Segítségével könnyedén elérhetjük a követők mögé húzódtott varázsló szörnyeket. Ha a 2 fegyvert részesítjük előnyben a fegyver kard kombinációval szemben, akkor mindenképpen érdemes fejlesztenünk a double swing képességet, amivel képessé válunk egyidejűleg két ütést végrehajtani, ráadásul támadóértékünk is nő. Mesterévé válhatunk hatodik szinten a lándzsának, a dobófegyvereknek és az alabárdnak. Két harci kiáltás is fejleszthető. Egyikük a taunt, aminek használatakor a szörnyek elvakultan fognak ránc támadni, ami jó lehet fallenek esetén, de a későbbiekben szerintem érdemes kerülni az ilyen akciót. Másik harci kiáltásunk a shout, ami egy olyan képesség, amit érdemes fejleszteni. Első rárakott pont-ra 100%-al növeli védelmünk 16 mp-re, ami elég rövid idő, de ne is várjunk sokat 1 pontért. Minden rárakott pont növeli 10%-kal a védelmet, és 2mp-el az időt. Nagyon hasznos képesség csapatban, mivel még a nekromanta idézett lényei is hat. A legtöbb képességre igaz, hogy legalább 4-5 pontot rá kell költeni, hogy hatékonyan működjön. A 12. szinten megkapjuk harci technikáink közül a stun-t, ami lebénít egy ellenfelet egy rövid időre, valamint a double throw-t, ami ugyanaz, mint a double swing, csak dobófegyverre hat. Növelhetjük staminánkat is, bár sok értelmét nem látom, mivel így is a barbár rendelkezik a legnagyobb staminával. Ennek ellenére talán 1 pontot megér a +30% miatt. Ezen a szinten kezdheted tanulni a find itemet is. Ezzel a hullaképből tudsz tárgyakat kiszedni, és azért lehet hasznos, mert a főszörnyekre is hat, akik biztos, hogy mágikus tárgyakat dobálnak el. A 18. szinten megtanulhatunk ugrás kombinálva támadni (leap

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

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

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

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

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

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



Íme az inventory – egy igen jó páncállal

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

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

Alapban 2 támadási fajtával rendelkezel. Ezek a támadás és a



Itt van hát Diablo...kissé felfokozott lelki állapotban

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

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

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

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

Megszűntek a mindenki által megvalósítható varázslatok, mindössze 2 varázslat



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

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

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



Bejárat a végső felvonáshoz: szenvedésünk a végéhez közeledik

adhatnak majd, mint ahogy egy csont páncél (AC 22) és egy csont pajzs (AC 22) egyazon emberen többet ad majd, mint AC 44. Tehát lehet, hogy egy közepes minőségű szett jobb választás, mint egy-két magasabb osztályú (de nem azonos) felszerelési tárgy. Azonban a teljes szettek megszerzése nem lesz egyszerű. Én pillanatnyilag a Sigron szett gyűjtésébe fogtam, ami egy hat darabból álló készlet. Őt már megvan, és kíváncsi vagyok, hogy mi is lesz az a plusz amit kapok, ha mind a hatot összegyűjtöttem. Vannak kimondottan karakterfügő szettek is, például az a páncél, ami a Barbárnak minden képzettségét 1 szinttel feljebb viszi. Mivel én főleg Amazonnal játszom, így ezt egy barátomnak adtam, hogy a többi részét már gyűjtse össze maga. El is érkezünk a játék azon részéhez, amivel a Blizzard akár évekre is a monitorok elé szegezheti a játékosokat. Mivel a szettek és a Unique tárgyak igen ritkák, az ezekre való vadászat sok játékos igénybe vesz majd, hiszen mindenki azt akarja, hogy külön cuccai legyenek mint a másoknak. Vannak még ritka tárgyak (Rare), melyekből a készítő állítása szerint több mint 100.000 variáció létezik, tehát nem fogunk unatkozni. Az egyedi és ritka tárgyak között lesznek olyanok, melyek 1000 játékban csak egyszer fordulnak majd elő. Körülbelül 48 alap páncélfajta és 70 alap fegyverfajta van, amiben nincsenek benne a mágikus, ritka és egyedi variációk, amik esetenként karakterosztály függőek is lehetnek. Ésszerűbb lesz tehát saját karakterünknek a leghozzáillőbb cuccot odaadni, és nem azt nézni mi áll a legjobban :). Újdonságok a csizmák és övek, amik szintén emelni fogják a védettségünket, valamint ha mágikusak, hatással lehetnek még a kitartásunkra vagy a gyorsaságunkra is.

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



Egy harmincadik szintű amazon karakterlapja



Igen érdekes karakter a Nekromata. Teljesen más játéksztílust igényel, mint a másik 4 karakter, ugyanis irtani nagyrészt lényei segítségével tud, míg a többi karakter tulajdonképpen saját maga irtja az szörnyeket. Ezt a karaktert az erősebb gépekkel rendelkezők válasszák, ha csapatban is akarunk játszani, ugyanis mikor egy nagyobb csoport lény támad feltámasztott seregére, igen jelentősen beszagatt a játék. Képességeink három fő csoportja az idézési varázslatok, a csont és mérgező mágia, és az átkok.

Idéző varázslatok:

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

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

A Nekromanta

mellettünk, szóval a 4 fajta gólem közül érdemes 1 fajtát fejleszteni. A 6. szinten megtanulhatjuk idézni az agyaggólemet, a 18. szinten a vérgólemet (ennél össze van kapcsolva a gólem és a nekromanta életereje, így ha a vérgólem gyógyul, akkor a nekro is, és ha sebződik akkor az idézője is sérül) A 24. szinten a vasgólemet (ehhez egy fém tárgyat fel kell áldoznunk, aminek korábbi tulajdonságait a gólem is öröklí), és végül a 30. szinten a tűzgólemet, aminek érdekes tulajdonsága, hogy ha tűzzel sebzik akkor gyógyul. A Golem mastery-vel (12. szint) megnövelhetjük kedvenc gólemünk életerejét és sebességét, a summon resistance segítségével pedig lényeink elementáris ellenállását növelhetjük. Képességeink másik nagy csoportja a *csont és mérgező varázslatok*. Első szinten fogakat lőhetünk ellenségeinkre (Theet), ami első képesség szinten nem túl hatékony szerintem, de 6-7 pontot ráköltve egész pusztító lehet. Megtanulhatjuk továbbá a Bone armour varázslatot, ami testünket körülvevő elnyel egy adott nagyságú sebzt, majd lefoszlik. Minél nagyobb ez a képességünk, annál több sebzt nyel el a varázslat. A 6. szinten mérgezővel láthatunk el egy tört (poison dagger), ami eléggé jelentéktelen, és felrobbanthatjuk a körülöttünk levő hullákat (corpse explosion), ami már jóval hasznosabb és erőteljesebb képesség. (főleg egy mérszárszékre tévedt szörnycsoport ellen). A 12. Szinten csontfalat idézhetünk az ellenségek távollátására, és így egy kis levegőhöz juthatunk a harcban. A 18. szintet elérve a hullákat nem csupán felrobbanthatjuk, hanem mérgező robbanást produkálhatunk velük. Szintén ezen a szinten tanulhatjuk a Bone Spear képességet, ami egy csontlándzsát idéz a nekromanta elé, és a cél felé repíti. Azt eltalálva átmegy rajta

csak találni. Mindenféle minőségű követ lehet majd találni, kivéve a tökéletest. Csak az egyszerű nem-mágikus, úgynevezett "socketed" tárgyakba tudjuk majd behelyezni őket. Csak a fegyverek, sisakok és pajzsok tartalmazhatnak drágakő használatához foglalatokat. Se vértet, se bakancs, se kesztyűk, se övek nem tartalmaznak ilyen foglalatot. A tárgyak egy, de legfeljebb három foglalatot tartalmazhatnak, ami a tárgy nagyságától függ. Ha egyszer egy követ behelyezel a foglalatba, akkor nincs visszaút, tehát jól fontold meg, hogy bele akarod-e rakni. Szóval pontosítsuk, mit is csinálnak a követek? A hatásai eltérőek. Fegyverbe

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

Ezek segítségével elérhetjük, hogy ellenfeleink jobban sebződjenek (Amplify Damage 1.szint), látókörzetük (dim vision 6. szint), vagy sebzésük csökkenjen (Weaken 6. szint). Iron Maiden-el (12. szint) megátkozott lények visszakapják az általuk okozott sebzt, így gyorsabban pusztulnak el. A Terrorral (12. szint) legvadabb rémálmaikat idézzük ellenségeink szeméi elé, akik így pánikszzerűen elmenekülnek (néha jól jöhet). A Confuse (18. szint) átkok alatt álló szörny tulajdonképpen azt sem tudja, hogy hol van, és a fejében zúgó hangok miatt mindenkit megtámad, aki elé kerül (főszörnyekre nem hat). Life Tappal (18. szint) megátkozott célpontok elfolyó életereje részét nekromantánk kapja meg, így ez egy igen hatásos átkok, amit érdemes fejleszteni. Ha Attract-ot (24. szint) varázsolunk egy lényre, akkor a környéken levő összes szörny őt fogja támadni. Bár első szinten 12mp-g tartó hatása nem tűnik soknak, mégis elég, mert ennyi idő alatt ügyis elpusztul a cél. Decrepify átkunk (24. szint) jelentősen lelassítja ellenségeinket, így meglephetünk előlük. Legerősebb átkunk a Lower Resist (30. szint), ami igen hatékony varázsló társaink és csontvázmagusaink támadásának megsemmisítésére, ugyanis növeli a cél elementáris támadásoktól elszenvedett sebződését.

rakva elemi erőt adhat, pajzsban nagyobb védelmet nyújt, sisakban találati arányt növelhet. Ez is a kö minőségétől függ. Szörnyeknél taláthatunk követeket, és ha egyszer már felhasználtuk, akkor minőségének növelését még a Drágakő-kegyhelyeknél (shrine) sem tudjuk megejteni többé. Ezek a kegyhelyek is véletlengenerátorral kerülnek elhelyezésre és csak a foglalatlan követeknél működnek. Ha nincs nálad kő, amikor ráklickelesz a kútra, akkor kapsz egy követ, véletlen minőséggel.

Új dolog még a láda, amiben azokat az értékeidet tárolhatod, amit nem tudsz cipelni. Ez a városban van és

nincs mindenkinek sajátja. De nem kell aggódnia, mindenki csak a saját holmiját és pénzét tudja majd kivenni belőle. Sajnos nem túl nagy a hely benne, még az inventory méretét sem éri el. Ez főleg akkor gáz, ha olyan dolgaid vannak, amit semmiképp sem akarsz eladni, de ha már nem fér el, akkor mit tehetsz?

A térkép is igen sokat fejlődött. Látod majd a főbb dolgokat (lépcsők, bejáratok stb.) valamint társaidat is, akik vörössel vannak jelölve vagy zölddel, attól függően egy csapatban vagytok-e (a te színed a kék). Az NPC-k fehérek, a hullád pedig ibolyaszínű (remélhetőleg ezt nem sokszor látod majd).

Itt kell, hogy megemlítssem a csapatba állás előnyeit. Amennyiben többen vagytok egy játékban, és csapatot alkottok, úgy a kapott tapasztalati pontok megnövekednek és elosztódnak a tagok között. Minél több az ember egy játékban, úgy nő a szörnyek HP-ja is, tehát egyre nehezebb likvidálni őket.

A Diabloban a cserebere bizalom alapján ment. Ledobtad amit el akartál cserélni, és bízta benne, hogy a másik is ezt fogja tenni, valamint ott is van nála amit ígért. Ez most megváltozott a kereskedelem (Trade) gomb bevezetésével. Mindkét fél láthatja majd, mi van a másiknál. Ez egy két részből álló ablak, aminek alsó részén ott van amit el akarsz cserélni, a felső pedig az amit ajánlanak érte. Ha tetszik a dolog, kiválasztod az "elfogadom" opciót és kész is az üzlet.

Az NPC-vel való kereskedésnél is van egy ablak, ahol láthatjuk, mit kínálnak eladásra. Ott vannak a cuccok tulajdonságai, valamint az árak. Csak be kell húznod a kívánt eszközt a készleteid közé, az ára pedig levonódik a

nálad lévő pénzből. Ez kissé kaotikus, mivel a felnyíló tulajdonság ablak takarja szinte az egész kínálatot. Minden városban található legalább egy varázsló, aki mágusoknak való tárgyakkal, tekercekkel és itallokkal lát el minket (mana italt azonban ne is keressünk, mert nem vásárolható), valamint egy kovács, aki javít és fegyvereket, páncélokat árul. A javítás költségei "kissé" megemelkedtek a Diablo óta, de ez később már nem lesz gond, mert pénzünk annyi lesz, mint a pelyva.

Ami még nagyon tetszik, hogy halá-

lang stb, az adott terület jellegzetes vonásait viseli magán. Azonban nem lehet csak úgy átlépni egyikről a másikra. Csak akkor juthatunk át a következő szintre, ha az előző pályafeladatait teljesítettük, és az ott uralkodó főlénységgel végeztünk. Ezután egy kara-



Diablo kisöccse, Mephisto...nem is olyan kicsi



A méhek bosszúja – de hol van ilyenkor Micimackó?

lunk esetén sem szóródnak szanaszét cuccaink. Kizárólag a nálunk lévő pénz esik ki, valamint egy részét el is veszítjük. De az ESC megnyomásával a városban magunkhoz is térünk, és már lehet is visszarohanni. Ha nincs túl nagy ellenséges tömeg holttestünk körül, csak odarohanunk, rákattintunk és máris teljes felszerelésünkben pompázunk újra.

Fejezetek:

A Diablo II négy fejezetből áll. Ez négy különböző helyszínt (várost és hozzá tartozó terepet, labirintust stb) és főlénységet takar. Minden városnak mások a külső jegyei, más népek élnek bennük és minden épület, bar-

ván, hajó vagy egyéb eszköz fog a rendelkezésünkre állni, amivel a következő városba utazhatunk.

A négy

helyszín, avagy fejezet a következő:

A csavargók tábora (The Rouge Enchancement)



Ideális hely egy kis vasárnapi grillpartira...

A Nyugati Királyságok erdejében bújjik meg a csavargók tábora, akiket a Monostorból Andariel, a Fájdalom Szüze űzött ki. Ők alapvetően azért küzdenek, hogy a Testvériséget összetartsák, de számukat csökkenti a korrupció, mely Andariel sötét praktikái által közéjük férközött. A Növérsek százait rontotta már meg Andariel varázslata, s közülük sokan a sötétség ügynökeivé váltak. Ők a város körüli rengetegben rejtőznek a Bukottak hatalmas tömegeivel és más szörnyetegekkel együtt. Azonban néhányuk a táborba is bejutott és az épületekben bujkálnak. A megmaradt csavargók, bár



gyengén felfegyverzetek és kevesen vannak, hősiessé védik a bejáratot és néhány környező ösvényt. Az itteni épületek szegényesek, kezdetlegesek, hiszen csak egy gyorsan összetákolta védműről van csupán szó. Éjszaka fáklyák világítják meg a területet, és a fontosabb építmények körül előfordulhatnak rönk- vagy kőkerítések.

Lut Cholein

Ez a város egy forgalmas,

A Paladin



Resist Lightning (12. szint) aurákra. Talán 1-1 pontot megérnek, mert addig is megkönnyítik életünk. Hatodik szinten használhatjuk a Defiance aurát, ami jelentősen növeli védelmünket, valamint az előbb említett resist cold aurát, ami hidegellenállást biztosít. A 12. szinttől tanulhatjuk a cleansing aurát, ami csökkenti a mérgezés idejét. Ez a játék elején szerintem nem lényeges, mert nincs olyan szörny, aminek jelentős mérgezése lenne, de később hasznos lehet. Ha a másik két ellenállás növelő aurára nem is költünk, a resist lightning-ra érdemes, mert sok főszörny rendelkezik villám sebesséssel, és több játékosnál előfordulhat, hogy egy-egy erősebb példány 2mp alatt végez velünk. A 18. szinttől tanulható vigor kombinálja a barbár increase stamina és increase speed képességeit, bár nem passzív. Növeli a staminát, a mozgási sebességet és a stamina visszatöltődését. Manatöltődést ad a Meditation a 24. szinten. Ez az aura igen hasznos lehet azoknak, akik a sok mannárt igénylő harci technikákra specializálódtak. A legerősebb védekező aurákhoz a 30. karakter szint szükséges. Az egyik a már korábban említett Salvation, a másik a Redemption. A Redemption feloldozza egy bizonyos százalék eséllyel a halottakat és minden feloldozás után kapunk mannárt és életerőt. Ez egyfajta Prayer és Meditation kombináció, de hullák szükségessé teszi. Nagy csataterén jóval hatékonyabb a másik kettőnél, de ha menekülnünk kell, és nincs holttest a közelben, akkor nem sokat érünk vele.

Támadó aurák:
Kezdetben csak egyet fejleszthetünk és ez a Might. Ha aktív, akkor növeli az általunk és csapattársaink által okozott sebzést. A 6. szinten tanulhatjuk meg a Holy fire aurát, ami minden hatókörébe

kerülő ellenséget tűzzel sebez. Ez alacsony szinten nagyon hatékony és megkönnyíti fejlődésünk, de később nem igazán támaszkodhatunk rá. Ezen a szinten fejleszthetjük a Thorns támadó aurát, ami igen erőteljes és pusztító hatású lehet, mivel már első szinten is 250% sebzést ver vissza az okozójára (természetesen csak közelharcú fegyverekre hat a sebzésvisszaverés). Kifejlesztve ezt a képességet elég csak sétálnunk és inni a health potion-okat, a szörnyek úgyis megölik maguk, miközben ránk támadnak. Tovább fejlődve elérjük a Blessed Aim (12. szint) aurát, ami megnöveli találati esélyünk. A 18. szinten rakhatunk először pontot a Concentration és a Holy Freeze aurákra. Az előbbi hasonlóan a barbár Concentrate képességéhez esélyt ad egy megszakíthatatlan támadásra, valamint +60% sebzést is kapunk első szinten. Az utóbbi a hatókörébe kerülő lények mozgását lassítja le első szinten 30%-kal. Ennek tulajdonképpen csak menekülésnél van értelme, mármint ha vagy mi menekülünk, vagy előlünk próbálnak menekülni. A 24. szinten Holy Shock auránkat kezdetjük felturbózni. Ez ugyanis villámokat szór a hatókörbe kerülőkre, akik jelentősen sebzik ellenségeink. Ekkor tanulhatjuk meg a Sanctuary aurát, ami kizárólag élőhalottakra van rossz hatással, mert sebzí és hátralöki azokat. Nem tudom érdemes-e sok pontot pazarolni rá, mivel a játékban nem csak élőhalottak vannak (bár azért jelentős a számuk). Legmagasabb szinttől (30.) tanulható támadó auránk a Fanaticism, ami növeli a támadásunk sebességét és találati esélyt, valamint a Conviction, ami gyengíti az ellenségek védelmét és mágikus ellenállását is! Vengeance-vel (lásd később) kombinálva igen szép hatást érhetünk el.

Harci képességek:

ben, illetve a gonosz által megszállt Héremben, amit a Palotából levezető lépcsőn közelíthetünk meg. A falakon kívüli sivatag hemzseg a rémektől. Lut Gholein nagyon nagy veszélyben van, mert a külső területeit elfoglalta Baal aki Diablo egyik testvére. A város uralkodója gondokkal küszködik, ugyanis az egyértelmű, várost fenyegető külső veszélyen kívül furcsa dolgok történnek a városban belül, különösen a csatornában, és a Héremben.

Kurast

Az Iker-tenger keleti oldalán fekszik a smaragdzöld dzsungeleiről híres Khejistan. Több évezreddel ezelőtt vadászcsapatok találtak rá erre a dús, természeti kincsekben gazdag vidékre és elkezdtek benépesíteni Khejistan-t.

Rögtön első szinten elkezdhetjük fejleszteni a Sacrifice képességet, ami igen komoly sebzés bonuszt biztosít számunkra, életerőnk egy kis százaléka árán. Prayerrel kombinálva már alacsony szinten is igen hatékony paladint fejleszthetünk ki. A paladin képességei közé tartozik a pajzzsal támadás, amit a Smite képesség biztosít. Ezzel megcsapva ellenségünk, az le is bénul egy kis időre. A 6. szinten a paladin megkapja a Holy Bolt varázslatot, ami sebzí az élőhalottakat és gyógyítja a társakat, tehát igen hasznos képesség. A Zeal támadó technika a 12. szinttől tanulható, ami növeli támadásunk esélyét és egyszerre több körülöttünk levő ellenséget is megüt. Jól használható a Conviction aurával. Charge képességünkkel megrohanjuk ellenségünk, és jó nagyot ütünk rá. Jelentős találati és sebzési bonuszt is ad. Tovább fejlődve a 18. szinten miénk lehet a bosszú, a Vengeance harci képesség által. Ez minden támadásunkat ellátja elementáris (fire, lightning, cold) sebesséssel, és még a találati esélyünk is növeli. Egy spirális pályán mozgó kalapácsot idézhetünk meg a Blessed Hammer képességgel, ami minden útjába kerülő ellenfelet sebez. A paladin követőkre is szert lehet egy sikeres ütés után, ha éppen a Conversion (24. szint) képességet alkalmazta. Ez ugyanis a gonosz lelket isten útjára térítheti (első szinten 11%) egy rövid időre. Ezzel egy szinten van a Holy Shield, ami plusz védelmet és blokkolási esélyt ad pajzsunknak. Bár a védelmi bonusz nem jelentős, a blokkolás esély miatt mégis érdemes lehet használni ezt a képességet. Legerősebb támadó varázslatunk a Fist of Heavens (30. Szint). A megcélzott ellenségeinkre egy villám súlyt le a menyeből, és becsapódáskor Holy Boltokat repít minden irányba.

Zakarum követője és az isteni Fény hordozója életét a gonosz elpusztításának és az ártatlanok védelmének szenteli. Képességei, mint a többi 4 karakteré, 3 fő csoportra oszlanak. 2 fő csoport az auráké (egyik a támadó, másik a védő aurák), és a 3. a támadó képességeké. Az aurák egy adott sugárban hatnak a paladin körül (minél nagyobb a skill szintje annál nagyobb ez a sugár), és játékosny hatásából a szövetségesek is részesülnek, valamint az ártó hatásokat minden hatókörön belül levő ellenség elszenvedí. Egyszerre csak egy aurát lehet aktívan tartani, de több paladin különböző aurái kombináltan hatnak.

Védő aurák:

Első szinten megtanulhatjuk a Prayer aurát, ami igen hasznos, mivel egy adott rátával visszatölti az életerőnk. Magas szintre kifejlesztve hamar visszanyerhetjük elvesztett életpontjaink életerő italok nélkül is. Ezen a szinten már a Resist fire is elérhető, ami már első szinten is 54% tűzellenállást, biztosít. Itt említeném meg a 30. szinten fejleszthető Salvation aurát, ami minden ellenállásunk növeli, első szinten szintén 54%-kal, ezért nem is érdemes túl sok pontot áldozni a Resist fire, a Resist Cold (6. szint), valamint a

falal körülvett tengerparti "metropolisz". Igen látványos, arab díszítéseket és építészeti vonásokat felvonulatató házaival. Ennek a helynek a

jellemzője az igen részletgazdag ábrázolás. A boltok kínálata tisztán kivehető, minden az élethűség fokozását szolgálja. Itt is működni fog a terület véletlen generálása, tehát ne lepődjétek meg, ha néhány dolog nem ott lesz, ahol utolsó látogatásotok alkalmával. A városfalakon belül biztonságban vagy ugyan a támadásoktól, de mint már említettem még a központban is vannak démonok egy csatornarendszer-



A második fejezetben is uralkodik a fejtelenség....:)

Pandemonium Fortress

Ez az utolsó akadály Diablo előtt, hogy leigázza a világot. Az itteni világ kihalt, kopár, hullákkal teli kínczócölöpök és csonthalmok csúfítják el az amúgy sem szép tájat. Kőlapokból álló felszínen járhatjuk be a környéket, amik között a láva festi vörösre a réseket. Igazi pokoli hely, de hát mit is várhatnánk Diablo lakhelyétől?

Néhány tipp:

Ha olyan lényekkel találkozol, akik felélednek miután megsemmisítetted őket, keresd meg a vezetőjüket, és először őt pusztítsd el.

Nem kell rögtön a szintlépésnél kiosztani a tapasztalati pontokat, várj vele, míg magasabb szintre jutsz és akkor egyszerre többet adhatsz a magasabb képzettségre.

Ha többen vagytok, álljatok csapatba, úgy több a kapott EXP.

Pénzed tartsd a ládában, így kevesebb veszik el, ha meghalsz.

Igyekezz minél több tárhellyel rendelkező övet találni, ezzel is helyet spórolsz.

A húzósebb részeknél azonnal nyiss portalt, így könnyebben vissza tudsz menni a hulládkhoz J.

Manát gyűjts, később igen nagy hiányod lesz belőle, mivel a magasabb szintű varázslatok egyre többet visznek el.

A szettes és Unique tárgyakat ne add el, jók lesznek cserealagnak.

Egy másik öreg motoros, Boci véleménye:

A játék megjelenése előtt sok olyan véleményt olvastam és hallottam, ami komolyan kritizálta a játék grafikáját, ehhez képest kellemesen csalódtam benne. Nekem nincs semmi bajom vele, bár egy 800*600-as felbontást én is el tudtam volna viselni. De ne legyünk telhetetlenek, inkább örüljünk annak, hogy megjelent végre, hosszú várakozás után az Év Játéka.

Hangulatilag igen etalált, minden szempontból. Engem nagyon megfogott a játék varázslatos világa, amit a kiváló aláfestő zene tesz tökéletessé. A mozibetétek a megszokott Blizzard minőségűek, így kellemes és izgalmas pihenést nyújtanak az act-ok befejezése után. A játékmenet single player módban könnyűnek mondható, viszont aki többre vágyik, annak ott van a 3 nehézségi szint, és a multiplayer mód. Négyen-öten együtt játszva igen kellemetlen ellenfelekbe botolhatunk már az első részben is. Találkoztam olyan szellem főszörnyel, aminek a villám támadása 2 másodperc alatt hamuvá pörkölt. Igen kíváncsi leszek, mondjuk a hell nehézségi fokozatra 8 játékos esetén. A szörnyek rendkívül változatos hada próbálja megakadályozni küldetéseink teljesítését, és a található felszerelési tárgyak hatalmas tömege is a játék hosszú távú élvezetét hivatott biztosítani. A karakterek képességei között kevés az olyan, amit nem érdemes fejleszteni (legalább egy kicsit), így remélhetőleg nem sok egyforma



Ha őt választjuk, akkor Zann Esu női mágusklánjából származó karakterünk lesz. A Zan Esu varázslónői a Hármak (Baal, Mephisto, Diablo) elpusztítását mágiájuk megmérettetésének tekintik. Ez a harc lesz számukra klánjuk nagy próbája, amiben vagy elbuknak, vagy dicsőségesen léteznek tovább. Mágiájuk három fő csoportja a Tűz, a Hideg, és a Villám. Minden csoportban vannak igen hasznos varázslatok, de mégis érdemes egy csoportot kiválasztani, amiben jól kifejtődünk, és a másik két csoportból csak 1-2 hasznos képességet megtanulni, hogy akkor se legyünk gondban, ha olyan szörnyel kerülünk szembe, ami legtöbb varázslatunkra immúnis.

Tűz varázslatok:

Talán nem meglepetés, hogy első tűzvarázslata a Fire Bolt (tűz sebzésű varázslat), amit a diablo első részéből jól ismerhetünk. Rögtön első szinten található a Warmth képesség is, ami minden sorceress számára kötelező darab, ugyanis a mana regenerálódását gyorsítja. Ez igen hasznos, mivel a mana italokból igen erőteljes hiány mutatkozik a játékban. A 6. szinten megtanulhatjuk az Inferno varázslatot, ami egy tűzcsóvát hoz létre a kiválasztott irányba. A diablo1-ben ez nem volt egy túl hatékony varázslat, és itt sem az. Ismét régi ismerőst üdvözölhetünk a Fire Ball személyében a 12. szinten. Ez egy

képességű karakter fog szaladgálni a Battle.net-en. Egyébként egy csapatban jobb is, ha különbözőek hőseink képességei, mert egymást kiegészítve sokkal hatékonyabbak lehetünk.

A küldetések a játék elején igen egyszerűek, nem igényelnek semmilyen agymunkát, de aztán elkezdnek nehezedni (persze azért ne várjunk wizardry szintű fejtörőket, de ez a játék nem is olyan stílusú).

Pár szót a negatívumokról. A legfőbb probléma a realm karaktereket érinti, mert jelenleg még igen instabilak a

A Sorceress

célpontjánál felrobbanó tűzgolyó varázslat, ami a területre hat, de nem olyan erős, mint az első részben. Ezen a szinten található a Blaze varázslat, ami egy tűzfalat hoz létre a hátunk mögött, miközben mozgunk. Érdekes használati lehetőségek rejlenek benne. A 18. Szinten megtanulhatunk tűzfalat létrehozni (Fire Wall), és a harcosok fegyvereit tűz sebzéssel ellátni (enchant). Ez utóbbi hasznos varázslat egy csapatjáték esetén, mivel igen hosszú a hatóideje (144 mp) és számottevő sebzést is ad (8-10) már első szinten is. A legerősebb területre ható, tűzsebzésű varázslatunk a Meteor (24. szint), amellyel - nevéből adódóan - egy meteort vágathatunk ellenségeink fejéhez, ami becsapódáskor robban, és így jelentős területen fejt ki áldásos hatását. A 30. szinten Hydrat idézhetünk, aminek szintén jelentős sebzése van, és első szinten 12mp-ig marad velünk. Szintén 30. szintű a Fire Mastery (passzív), amivel minden tűzvarázslatunk sebzését növelhetjük.

Hideg alapú varázslatok:

Ice Bolt varázslattal kezdünk ebben a csoportban, ami sebzi és lassítja ellenségeink. Szintén az első szinten található a Frozen Armour, ami növeli védelmünk, és lefagyasztja azt, aki megüt bennünket. Nem érdemes sok pontot áldozni rá, mert a 16. szintől megtanulhatjuk a Shiver Armour-t, ami erősebb védelmet ad, valamint sebzi és lassítja a támadót. 24. szinten megkapjuk a Chilling Armourt, ami távolsági támadók ellen hasznos. Növeli védelmünk és a minket távolsági fegyverekkel támadó ellenségre Ice Bolt-okat szór. 12. szintű az Ice Blast, amivel komolyan sebezhetjük és le is fagyasztjuk ellenségeink (fő szörnyekre és más játékosokra nem hat a fagyasztás). Frost Novánk is ettől a szinttől használhatjuk, ami a varázslótól környező alakban távolodó fagyhullámot hoz létre, ami sebzi és lassítja ellenségeink. Igen hatékony fagyvarázslat a Glacial Spike (18. Szint). A célpontjához érve szilánkokra robban, sebezve és lefagyasztva minden

szerverek (10 percenként leállnak és sebeznek pár órát) a stress test ellenére. Soraim írása közben is arra várok, hogy elinduljon végre az Europe szerver . Ez igen hátrányosan érinti azokat, akik HC karakterrel szeretnének játszani, mivel a játék elhagyása (lag miatt kiesés) után 30mp-ig karakterünk még benn marad, és ezalatt az idő alatt simán megölik a szörnyek, ami a Hc karakter végét jelenti. Szintén a csapatjáték kedvelőinek okozhat gondot a hatalmas RAM igény. Igaz, hogy 64mb a

hatókörében levő ellenséget. A Diablo2 készítője a Blizzard, ez a neve a 24. szintű jégvihar varázslatunknak is, ami igen komoly sebzésű területre ható varázslat. A legmagasabb szintű fagyvarázslatunk a Frozen Orb (30. szint). Ez egy pulzáló fagyömböt hoz létre, ami repülése során megszója az ellenséget fagyasztó lövedékekkel, majd felrobban, sebezve ezzel a robbanás helyén levőket. 30. szintű a Cold Mastery is, ami igen hasznos, u.i. csökkenti az ellenségek hidegellenállását.

Villám alapú varázslatok:

Célkövető elektromos szikrák adagját bocsáthatja ki a karakterünk a Charged Bolt varázslattal első szinten. A 6. szinten megtanulhatjuk a Telekinesis (tárgymozgatás távolból) és a Static Field varázslatot. Ez utóbbi egy töltéssel rendelkező teret hoz létre a varázslónő körül, egy adott sugárban, ami sebzi az ellenséget, ha az belekerül hatókörébe. A Diablo 1-ben még csak tekercsben létezett, de a 12. szintől most már mi is megtanulhatjuk a Nova varázslatot, ami egy növekvő sugarú elektromos töltésű gyűrűt hoz létre sebezve minden ellenséget, akit elér. Ezen a szinten tanulhatjuk meg a Lightning (villám) varázslatot, ami erősebb, mint a Nova, de nem hat területre. A 18. szinten kapjuk meg álmaint varázslatát, a Chain Lightning-et. Minél több pontot áldozunk rá, annál több csóvából fog állni varázslatunk. Ezzel egyszintű a mozgás nélküli helyváltoztatásra szolgáló Teleport varázslat, aminek hasznosságát talán nem kell ecsetelni. Zivatarfelhőt (Thunder Storm) idézhetünk 24. Szinten, amiből folyamatosan villámok csapnak ki a közelben állókra. Ekkortól tanulhatjuk meg, az energy shield-et, ami gyengébb, mint a Diablo1-ben levő mana shield, mivel sebződésünk csak egy bizonyos %-át veszi le a manából. Persze ez a bizonyos százalék növekszik, ahogy növeljük a varázslat szintjét. Ebben a csoportban is található a csoport varázslatait befolyásoló Mastery (Lightning Mastery), ami a villám alapú varázslatok manaköltségét csökkenti.

követelmény, de szerintem jobb, ha legalább 128MB-tal indulunk neki (megy 64-el is, de igen sokat swap-el, miközben a szörnyek nyugodtan üthetnek minket). A harmadik gond véleményem szerint, hogy sok kisebb zavaró bug maradt a játékban a hosszadalmas tesztelés ellenére. (néha beragadhatunk tereptárgyakba, az effekték némely videokártyával hibásak). Ki is jött még a játék megjelenése előtt az első patch, de maradt benne hiba így is.

Mindent összevetve a játék iszonyú

Az Amazon



AMAZON

INDOLÓÉRTÉKEK:
STR: 20
DEX: 25
VIT: 20
EN: 15

Az amazonok az Iker tenger egy kis dzsungellel borított csoportjáról származnak. Kultúrájuk eléggé elszigetelt a többi néptől, de zsoldosként igen keresett harcosok, mert nagyon hűségesek. Mesterei lehetnek a különféle távolsági fegyvereknek és a lándzsának, valamint számottevő mágikus és passzív képességekkel is rendelkeznek.

Passzív és mágia képességek:
Az amazon három fő képességcsoportja is további 3 jól elkülönülő részre bomlik. Én is így mutatom be ezeket, mivel így a legkönnyebb átlátni. A mágikus képességekhez tartozik az Inner Sight, amit már első szinten megtanulhatunk. Ezt alkalmazva a hatókörbe kerülő szörnyek világitani kezdenek, és védettséjük csökken. A következő varázslat a 12. Szintű Slow Missiles, ami lelassít minden lövedéket az amazon körül, így simán kiterhetünk előlük. Egyfajta illúzió a Decoy (24. szint), ami egy amazon képet teremt, elvonva a szörnyek figyelmét és így a valódi amazon könnyedén leölheti őket. Legegyéb mágikánk a Valkyrie, ami egy aranypáncélos harcost idéz meg segítségül, ami kb. a nekromanta iron gólemjének erejével vetekszik. A 2. csoport e képességek csoportján belül a mozgások. Mindegyik passzív, így igen jól alkalmazhatók. A Dodge (6. szint) a közelharcban segít az ütések elkerülésében, az Avoid 12. szinten

ugyan ezt teszi, de a távolsági lövedékek ellen, és végül megtanulhatjuk 24. szinten az evade-t, ami a közelharc ütéseket ellen hat, de futás közben. A 3. kis csoport a támadásokhoz tartozó passzív képességek. A Critical Strike (1. szint) esélyt ad, hogy a sebzsűnk dupláját szenvedje el a célpont. Penetrate-el (18. Szint) növelhetjük támadásunk sikerességének esélyét. Végül a legmagasabb szintű a Pierce (30. szint), ami esélyt ad arra, hogy átlöjünk célunk, és a mögötte állót is sebezünk.

Lándzsa és Dárda képességek:
Ezen a csoporton belül első a közelharc támadótechnikák lándzsával. Első szinten alkalmazhatjuk a Jabot, amivel több gyors szúrászt vihetünk be ellenfelünknek, megnövelt eséllyel de minden támadás után csökkentett sebzsűvel. Impale (12. szint) technikánkkal egy hihetlenül erős szúrászt hajthatunk végre, de támadásunk során fegyverünk is sérülhet. A csoport utolsó tagja a Fend (24. szint), amivel egyszerre, több körülöttünk levő ellenséget is támadhatunk megnövelt sebzsűvel és eséllyel. A 2. kis csoport a villám alapú, lándzsával végrehajtott szúrások. A Power Strike-ot (6. szint) alkalmazva lándzsánk villám sebzsűsbónuszot kap és normál sebzsűse is növekszik. A 18. szintű Charged Strike-ot használva sikeres támadásunk charged bolt csap ki lándzsánkából. A Lightning Strike sokak kedvence lesz, mivel megcsapott ellenfelünkben Chain Lightning csap ki, és támadásunk még villám sebzsűst is kap. A harmadik képességcsoport az elhajított fegyvereket látja el mindenféle jóval. Hatodik szinten méregsebzsűst adhatunk dárdánk (Poison Javelin), ami repülés közben még egy méreg csóvát is hagy maga után. A 12. szintű varázslatunk, a Lightning bolt tulajdonképpen ugyan az, mint amit a varázslónő is alkalmaz, csak az amazonnak egy dárda is kell hozzá. Plague Javelin (18. szint) segítségével dárdánk becsapódáskor felrobban és egy mérgező felhőt hagy maga után, ami minden oda téve-

dő ellenséget sebez. A Lightning Fury-t (30. szint) alkalmazva egy erőteljes villámot hozunk létre, ami becsapódáskor további villámokat szór minden fele.

Íj és nyílpuska képességek:
Tulajdonképpen az ide tartozó képességek is a varázslónő által használt varázslatokhoz hasonlítanak. Az első csoport ezen belül a hideg alapú támadások. 6. szinten megtanulható a Cold arrow, ami sebz és lassítja a célt. Tovább fejlődve elérjük az Ice Arrow-t (18. szint), ami sebz és már le is fagyasztja célpontunk, majd a Freezing Arrow-t (30. szint), ami becsapódáskor egy adott sugárban sebez és lefagyaszt minden ellenséget. Második csoportba a tűz alapú támadások. A Fire Arrow-al (1. szint), nyílunk tűz sebzsűst kap. A 12. szinten a fireball-hoz hasonló varázslatot kapunk az Exploding Arrow-t. Majd a 24. szinten elkezdhetjük fejleszteni az Immolation Arrow-t, ami tűz sebzsűst ad vesszőnknek, és becsapódáskor felrobban egy lángoló földdarabot hagyva maga után. Harmadik csoportba a különböző koncentrált igénylő technikák tartoznak. Első szinten megkapjuk a Magic Arrow-t, ami mágikusan hoz létre egy nyílvesztőt, aminek a sebzsűse első szinten ugyanannyi, mint a sima vesszőé, de a képességet fejlesztve növekszik. Sok nyílvesztőt lehetünk ki egyszerre a Multiple Shot (6. Szint) segítségével. Ez igen jól kombinálható a Pierce passzív képességgel. Célkövető nyilat lehetünk ki a 18. Szinten, ha megtanultuk a Guided Arrow technikát. És végül, de nem utolsó sorban egyszerre több ellenfelet is támadhatunk a Strafe (24. szint) technikával. Valamint itt van még a Valkyre (30.szint), ezzel egy kísértő idézhetünk magunk mellé, aki a minél több hozzáadott pont hatására, egyre erősebb lesz. Alig várom, hogy elérjem ezt a szintet és ide tehessem megspórolt pontjaimat és lássam érdemes-e emiatt gyűjtögetni őket.

233 proci és 32 Mega Ram a single módhoz 64 Mega a multihoz.. - jól hangzik. Kár hogy egy ilyen konfigon sem igazán fut jól a játék. Aki teljesen akadamentesen akar játszani, annak bizony elkel a 128 Mega Ram és egy 300-as Celeron legalább. A progi használ 3D kártyát is a varázslatok effektjeihez, de fut software-es módon is, bár úgy nem annyira látványos.

Ami pedig mindenki szívfájdalma az a felbontás, ami bizony mindössze 640x480. Ez a mai világban már nem igazán számít megfelelőnek, de nem felejtsük el a fejlesztés 3 éve indult. A Battle.neten lévő chat ablak viszon 800x600-as felbontású (szívesen kicserélném a kettőt egymással).

Összegzés:

Tudom még sok minden kimaradt, de most ennyi hely állt a rendelkezésemre. Mindent összevetve, nekem nagyon bejött a progi, bár a negatívumokat se lehet elfelejtetni. A grafika valóban elmarad a kor követelményeitől, a gépigény viszont nem, amit kissé túlzottnak tartok. A 4. Fejezet – a beharangozásokkal ellentétben – igencsak rövidke, talán a negyede a többinek, ami szintén elkeserített. A kapkodás és az elsietett kiadás (bár azt az időt figyelembe véve amit vártunk rá, nem nevezhetjük elkapkodottnak) meglátszik sajnos. A beigért Klánház és Az Aréna, ahol egymás ellen harcolhatnak egyéni játékosok és klánok, mind kimaradt. Talán az állítólag karácsony környékén megjelenő küldetéslemezzen pótolják a hiányosságokat. Rebesgetnek valamit egy 5. Fejezetről és két új karakterről (a Bérnyilkos és a Druida) is. Én meg lennék elégedve, ha a 4. Fejezetet megnövelnék akkorára mint ígérték, tehát körülbelül mint a többi rész együttvéve. Mindezekkel együtt, a hangulat, a játszhatóság iszonyúan jó és ez a lényeg. Sok embert fog hosszú időre lekötni a Diablo II, és ha a Battle.net kinövi korai gyermekbetegségeit, igazán profi online játék lesz belőle.

Brian
www.diablo2.hu
brian@diablo2.hu



Nem volt egy egyszerű szoba, még a küszöb alatt is folyik a trutyi...

jó lett! Ha a szerverek is stabilak lesznek, akkor nem lesz akadálya a hosszú, éjszakába nyúló Battle.net-es játékoknak. Azt hiszem ez az a játék, amit érdemes megvenni, mert nagyon hosszan és változatosan képes szórakoz-

tatni minket, és úgy gondolom még egy jó darabig nem lesz vetélytársa a kategóriájában.

Technikai jellemzők:

Elsősorban a program nagysága lepett meg, ugyanis 3 CD-t foglal el. Ennek megfelelően az installálás sem arról híres, hogy nem igényel helyet. Ha csak Single módban akarsz nyomulni, elég a laza 650 Mega, de a Multiplayer játékhoz már 950 Mega szabad helyre lesz szükséged. És akkor még nem is beszéltem a teljes installról, ami mindhárom CD anyagát felteszi és 1550 Mega! A gépigény

külcsín/belbecs

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNA

summa summarum

A Blizzard ismét magáénak mondhatja az év játéka címet...?

végítélet

96%

SHOGUN: TOTAL WAR

★ Széppukut mindenkinek!!!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Dreamtime Interactive
 Kiadó: Electronic Arts
 website: www.totalwar.com
 Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
 3D gyorsító*: Direct3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Nem emlékszem mikor (tíz évvel ezelőtt talán) kezdte el a Magyar Televízió vetíteni a Sógun című sorozatot. Csak azt tudom, hogy összedőltné volna számomra a világ, ha ki kellett volna hagynom belőle akár egyetlen részt is. A James Clavell könyvéből nagyszerűen megírt tv sorozattal egyébként nem csak én voltam így, hanem az országban még jó páran. Emlékszem, akkora sikere volt, hogy hosszú időn át próbálták a nézők újra levetíttetni. A nagy sikerre való tekintettel ezután megjelent könyv alakban is, azonnal megvettem kedves szüleimmel és talán az első könyvek egyike volt, amelyeknek önkaratból gyűrköztem neki (a kötelező olvasmányokra gondoltam elsősorban). Ez a sorozat volt az, amely megszerettette velem a kelet – és azon belül a Japán kultúrát. Ennek a világnak, azóta is rabja vagyok. Egyik nagy álmom, hogy egyszer eljutok a felkelő nap országába, megkóstolom az eredeti Sake-t (és persze a valóságban látom majd a japán lányokat). A stratégiai játékok igazából csak hálózati területen kötöttek le eddig. Ezt persze nem úgy kell érteni, hogy a nagy favoritokat ki sem próbáltam. Természetesen a Westwood Command & Conquer-je vagy a Blizzard Starcraft-ja, sem hagyott hidegen. Ami viszont most ketyeg a

cd-romban az engem is meglepett, mivel nem tudtam abbahagyni és erre ez idáig még nem nagyon volt példa. Manapság a stratégiai játékok piacán elég nehéz megvetni az új cégeknek a lábukat. Mint eső után a gomba, úgy teremnek az újabbnál-újabb programok minden évben. Azon-

kedő újítást is hoz ebbe a játéktípusba? Nos miután kifizettük az egymilliót a Dreamtime-nak, ülünk le a monitor elé, kössük fel az állunkat és tanuljuk meg a receptet néhány fejezetben.

Történelemlecke

A XVI századot joggal nevezik a legvéresebb időszaknak, amelyet ez a



ban itt is igaz, hogy alig egy-két cég hoz be valami korszakalkotót, amely nyomán azután sorban születnek a klón verziók. A legújabb koncepció kb. 2 évvel ezelőtt látott napvilágot, amikor elkezdtek megjelenni a 3d-s stratégiai programok, bár érdekes a nemrégiben megjelent Tiberian Sun azért még mindig tudott aratni a maga 2d-s világával. A szoftverkészítők között dúló harc jól példázza azokat az erőfejtéseket, amelyek egy új ötlet kitalálásáért és megvalósításáért folynak. Az egymillió dolláros kérdés szerintem valahogy így szól: Hogyan csináljunk valami újat, ami nemcsak megállja a helyét, de kiemel-

kedő újítást is hoz ebbe a játéktípusba? Nos miután kifizettük az egymilliót a Dreamtime-nak, ülünk le a monitor elé, kössük fel az állunkat és tanuljuk meg a receptet néhány fejezetben.

csodálatos kis ország valaha átélt. Az 1500-as években a császár hatalma igencsak meggyengült, ami azzal járt, hogy a különböző provinciák (lásd: tarto-mányok) urai a Mandarínok véget nem érő harcokat kezdték egymással a hatalom birtoklásáért. A legerősebb klán urából válhatott ki aztán a legnagyobb hadúr, a büszke Shogun címet viselő ember, aki aztán szó szerint élet halál ura lett az országban. Ez idő tájt, amikor a legvéresebb harcok dúl-tak, megjelentek a magukat békés kereskedőnek és szövetségesnek tituláló Portugál hajósok, akik a világegyetért sem akarták beleártni magukat az öldöklő harcokba (hát persze – bolondok is lettek volna!). Természetesen a háttérben elkezdtek terjeszteni a saját hitüket, ami az országban belüli anarchiához vezetett, és polgárháborús helyzet felé kezdte sodorni a politikailag amúgy is megtépázott Japánt, és szenvedő lakosságát. Ezeket az apróságokat nem kérték ingyen, ugyanis elhozták a Japán birodalomba a mus-

kéta és a puszkapor titkát. Ezzel gyakorlatilag úgy tudták kézben tartani az országot ahogyan akarták, hiszen az a hadúr akivel szövetséget kötöttek igen nagy előnyre tett szert az új fegyverek által. (Ugyebár puszkagolyó és ágyú ellen a karddal hadakozni, meglehetősen egyenlőtlen dolog.) A "puszkapor diplomácia" által felkarolt vezetőket, képesek voltak irányításuk alá vonni, és szinte bármit el tudtak érni, meg tudtak szerezni általuk. Ezekben az években kerülünk mi is hatalomra, mint egy nemes a sok közül, hogy megpróbáljuk kicsikarni magunknak a lehető legnagyobb címet klánunk zászlaja alatt. Három játékrészből választhatunk magunknak. Az első a kamping, ahol klánvezérként módunkban áll egész japánt uralmunk alá hajtani (persze ha sikerül). A második a saját magunk által megkreált harcokat foglalja magában. Itt mi készíthetünk csapatokat, és ezeket egymásnak eresztve tanulhatjuk ki a háborúzás mesterségét. Végül a harmadik menüpontban lehetőségünk van újrajátszani Japán legnagyobb történelmi csatáit. Itt minden csapat és beállítás adott, csak azt választhatjuk meg, hogy a támadó vagy esetleg a védő fél szerepét akarjuk-e játszani.

Termelés és Adózás

A játék két, egymástól jól elkülöníthető részből áll. Az első a provinciák térképén zajlik. Ebben a részben dönthetünk az igazán nagy, és csak később megtérülő dolgokról, úgy mint a nagyszabású infrastrukturális és ami talán ennél is fontosabb, a gazdasági fejlesztéseinkről. Ugyanitt van lehetőségünk a kémhálózatunk működését kiépíteni, valamint a diplomáciai fevékenységünket is itt gyakorolhatjuk. Módunkban áll megszervezni a provinciákban védelmet is. A fő cél, hogy a lehető legtöbb terület felett lobogjon klánunk zászlaja. Ezzel növekedni fog a hozzánk befolyó adó mértéke, és a katonának toborozható létszám. Ezek növekedése emeli a hűség és a befolyás mértékét is. A játék összetettségéből fakadóan, mindezekre óriási szükségünk lesz majd.

A másik nagy rész a háború kutyáit hivatott szabadon engedni, ebben ugyanis a csodálatosan megvalósított, 3 dimenziós térben zajló csatáinkat vívhatjuk. A játék elején (az urukat vesztett Ronin-okat kivéve) kiválaszthatunk egyet a nemesi klánok közül, amelyek



Csata után jóllaknak a varjak...

csupán apróságokban térnek el egymástól: jobb adózás, kevesebb sorozási költség, nagyobb kezdőterület vagy az indulásnál nagyobb sereg stb...stb..

Az első és legfontosabb terület az adózás és a pénzügyek kontrollálása. Adót kétféleképpen szedhetünk. Egyik módja a rizstermesztés, amely minden provinciában automatikusan történik, a másik pedig, ha van fellelhető ásványi anyag, annak bányászataból lehetséges. A rizs a játék hivatalos pénzneme vagy úgy is mondhatjuk ez az a bizonyos termék, amiből építhetünk, hadsereget toborozhatunk, vásárolhatunk.

A rizstermesztésből ered talán a legnagyobb bizonytalansági tényező. Soha nem tudni, milyen lesz a termés, egyszer éppen csak hogy terem valamennyi, máskor viszont nem tudjuk elég gyorsan elkölteni, máris újra tele a zsebünk vele. Ha bizony már az indulásnál "nincsenek velünk az Istenek" és tartósan rossz a termés, akkor egyszerűbb, ha a "new game"-ra kattintunk. Hosszútávon képtelen voltam kigazdálkodni a kezdeti veszteségeket. Az alapadózás mértékénél a japán munkamorált vették alapul a programozók, mert 100%-ról indítanak. A rátánk ennél csak magasabb lehet. Vigyázat, a mohóságunknak lázadás lehet a gyümölcse, ami akár a többi provinciánkra is áterjedve könnyen a bukásunkhoz vezet. Ilyenkor aztán nincs más választás, csak a "szepuku" (szép az animáció). A már említett másik pénzszerzési lehetőség, a szeszélyes rizstermesztést hivatott ellen-súlyozni. Az elsősorban hegyes vidékeken előforduló ásványkincsek bányászata azért fontos, mert a rizzsel ellentétben mindig biztos bevételi forrást jelent. Azért meg kell említeni, hogy itt is előfordulhat spontán lázadás, vagy akár egy természeti katasztrófa, amely romba döntheti nemcsak bányáinkat, hanem a nagy alaposággal felépített terveinket is. Az adózás mellett (már utaltam rá) igen fontos érték, a provinciák lakóit jellemző hűség. Fontos tudni, hogy a kettő szoros kapcsolatban áll egymással, azaz minél kedvezőbb az adórata, annál nagyobb a nép hűsége, annál több a sorozható katona, annál biztosabb az adóbevételeink. A hűség ezen kívül katonái, és vezetői tekintélyünket is szilárdítja, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy biztos háttérrel irányíthassuk a birodalmunkat.

Tipp: Az adózás mértékét mindig próbáljuk meg a lehető legoptimálisabban megszabni, így esetleg elkerülhetjük a lázadást, bár ehhez ki kell tapasztalnunk az érintett provincia tűrőképességét. Nem ritka az, hogy egy egyébként gazdagnak mondható, jó természettel rendelkező provincia a legkisebb emelésre is elkezd zúgolódni, míg egy szegényebbet a halálba sanyargathatunk, akkor sem lázad fel. A másik tanács, hogy próbáljuk meg tekintélyünket minél magasabb szinten tartani. Honnan vehették a példát? - a megfélemlített nép hajlandó zsarnokát tisztelni.

Építészet

Szóval, ha az adókból már csurran-cseppen, akkor nekiláthatunk a provinciáink fejlesztésének. Legelső lépé-

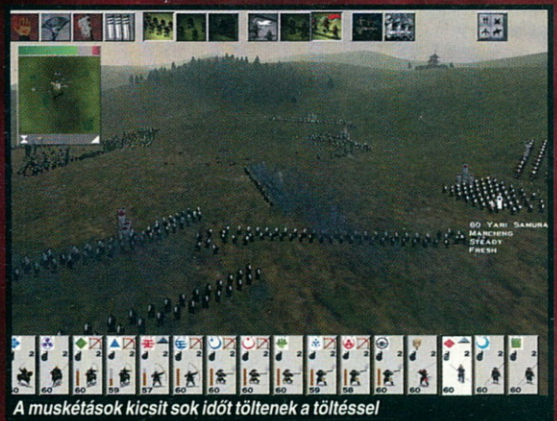
lem külön, mert mindenki rá fog jönni a használatukra. Egyértelmű, hogy minél fejlettebb egy provincia gazdasága, annál nagyobb az adóbevétele, és a hűség-szint is megnő. Ezekon a helyeken bátrabban feljebb vehetjük az adót, mert az ilyen területeken ritkább a morgolódás a magas terhek miatt.



Íme a kedvenc hadvezérem...És az ő kedvenc gésája

sünk a főerőd megépítése legyen, különé ugyanis sem az infrastruktúrát nem tudjuk fejleszteni, sem az egyéb célt szolgáló épületeket nem tudjuk felépíteni. Az építmények mindegyike külön rendekbe sorolható. Az főerőd, provinciánk központja, "fővárosa". A többféle őrtoronynak a védelmi szerep jut, míg az ásványkincsek közelébe telepíthető bányák szerepe gazdasági jellegű. A fegyverkovács vagy a különböző kiképzőközpontok mind-mind, a hódító képességet növelik. Minél újabb és minél fejlettebb a központ, annál jobb, és többféle katona képezhető ki benne. A kezdeti sima gyalogostól a fejlettebb íjászon át a muskétásig, vagy az elitharcosokig, ahová tartozik a szamuráj, vagy a nehézlövesség is. A gazdasági fejlesztéseket nem ecsete-

Tipp: Törekedjünk az ésszerű építkezés mellett a minél gyorsabb területfejlesztésre, mert egy jól kiépített provinciát sokkal jobban tudunk védeni, nem is beszélve a kiépítettség mértékével egyenes arányban növő adó és tisztelet (hűség) mértékével.



A muskétások kicsit sok időt töltenek a töltéssel

Az irányítás

A csapatmozgatás nagyon egyszerű, csak rákattintunk a csapatunk zászlajára aztán a nagy vagy a képernyő bal felső sarkában lévő kis térképen arra a pontra, ahová szeretnénk, hogy az egység mozogjon. A csapat zászlajára kattintva a jobb egérgombbal egy kis legördülő menü jelenik meg, ahol kiadhatjuk sorrendben a következő parancsokat:

- Állj
- Laza alakzat
- Formációk

- Zárt alakzat
- Ék alakzat
- Pozíció megtartása
- Roham
- Összes egység kiválasztása ki-be (group ungroup)
- Üldözés
- Kamera beállítás az aktuálisan kiválasztott csapat szemszögéből.
- Visszavonulás
- Minden parancsot külön billentyűzetről is kiadhatunk, valamint nagy ikonként ki is rakhatunk a képernyőre (alapból ezek kint vannak).

Emberismeret

Avagy a megfelelő helyre a megfelelő embert!

Íme egy felsorolás arról, hogy a játékban hogyan használhatjuk a főbb kasztokat.

A Szamuráj: Mint ismeretes a szamurájok a saját koruk legfélelmetesebb és talán legkönyörtelenebb harcosai voltak. Életvitelük, az hogy szinte csecsemőkoruktól a dicső halálra és uruk feltétel nélküli szolgálatára nevelték őket, hihetetlennek tűnő legendákat szült... Életük addig tartott, amíg el nem vesztették a becsületüket, ami már akkor is megtörténhetett, ha véletlen eltört a kardjuk. Ilyenkor aztán rituális öngyilkosságot követtek el,

hogy tisztességgel távozhassanak a halálba. Mérheterlenül tisztelték a leghalálósabb, vagy legjobban gyűlölt ellenfeleiket is (!!!), mert becsületkódexük erre tanította őket. Nem egyszerű katonák, hanem valóságos harcművészek voltak a saját korukban, olyanok, akikhez hozzáértő a kardjuk. Sokszor mondták, hogy a szamuráj kardjába idővel átszáll lelkének egy darabja is. Ha éppen nem harcoltak, csodálatos rímnélküli verseket (haiku) írtak, amelyek még ennyi év távlatából is fennmaradtak, de nem volt ritka az a szamuráj sem, aki hosszú idő alatt kiérdemelte, hogy vezéri rangra emeljék, és ezzel egy kisebb tartomány (akár egy város, falu) tejhatalmú ura válhatott belőle.

A játékban nagyon fontos megjegyezni az értékrendet. Egy szamuráj legalább tíz sima katonával ér fel, mind harci ereje és tapasztalata egyaránt. A szamurájok sohasem

futamodnak meg a harcokban. Ezzel szemben az egyszerű katonák bizony hamar talpukra kötik az útilaput, ha forrósodni kezd a talaj. A harcok természetesen növelik a harci tapasztalatot, ezért ajánlatos vigyázni a veterán szamurájainkra. A sorozásnál láthatjuk, ha a tartományban a többtől eltérő, jobb kiképzőközpont van, vagy például híres harci dinasztiából származnak, esetleg jobbminőségű fegyverekkel látták el a "kopasz kadétokat". Ezekkel további tapasztalati pontokra tehetünk szert.

Tipp: Érdemes a jobb képességű katonáinkat (amelyek nem feltétlenül csak szamurájok lehetnek) úgy csapatba rendezni, hogy egy keményebb támadásnál a lehető legtöbb elit, vagy veterán harcost külön is tudjuk moz-

gósítani, akik így szinte legyőzhetetlen haderőt jelenthetnek a kezünkben.

Gésák: A Japán társadalom talán legimpozánsabb személyiségei a mai napig. Alapjárban magas szinten szórakoztató, társalkodónak nevelték őket, de nem állt tőlük messze az irodalom-, a vers- és a zenetudomány művelése sem. A samurájokhoz hasonlóan, kicsi gyermekkoruktól erre az életvitelre készítették fel őket. Sajnálatos módon az Európai világ-szemlélet jó ideig egyfajta kéjnő szerepébe skatulyázta be őket. Igazság szerint azonban a testi örömszerzés, csak egy volt azok közül a dolgok közül, amelyekre kiképezték őket. Talán a legfontosabb képességeik közé tartozott a diszkrét információszerzés, mert ugyebár a kedves vendég nyelve gyorsabban pörgött néhány kupica sake után. Nem utolsósorban akár orvgyilkosságot is elkövetthetett velük uruk és parancsolójuk. Amikor a szórakoztatott úr kábult pihenőre szenderült, akkor nyissz.... A játékban hasonlóan tudjuk őket hasznosítani. A felsoroltak alapján elsősorban egyfajta nem hivatalos kémtevékenységet tudunk végezteni velük.

Nindszák: Nem valószínű, hogy van köztünk olyan ember, aki ne ismerné a nindszákát. Körülbelül ezer Japán és Amerikai film készült ezeknek a fekete lovagoknak az életéről, de még ma is igen kedvelt téma ezeknek a több száz éve élt harcosoknak, a filmekben történő szerepeltetése. A nindszák kíméletlen bérgyilkosok voltak, akiket megfelelő pénzmennyiség

béka feneké alá fog esni. Ha így támadjuk meg sokkal könnyebb lesz majd őket elintézni, de az sem ritka, hogy alig kezdődött meg a csata és az ellenfél feladja a harcot.

Kémek és diplomaták: Természetes dolog, hogy amíg sikerül megerősödnünk, addig az ellenség sem fog tétlenül ülni a babérjain. Mire elérünk egy távolabbi ellenséges tartományt (tucatnyi csata után) addigra az ellenfél is igencsak megerősíti majd a seregét, és előfordulhat az is, hogy néhány szövetségesre is szert tesz majd. Ez általában úgy megy, hogy a kisebb tartományok ellenséges vezetői inkább szövetséget ajánlanak fel az erősebb hadúrnak, attól való féltelmükben nehogy támadás érje őket. Ilyenkor megoszlik a haderő, mert ha támadás éri a tartományt, akkor a szövetségesnek illik segíteni a bajban lévőnek. Nekünk is segítenünk kell a

A játék elején még nagyobb az esély rá, hogy elfogadják a szövetséget. Kémünk mindig legyen bevetésre készen minden tartományban, mert sohasem tudhatjuk mikor lesz rá szükségünk.

Hadvezérek: Nagyon fontos a seregeinket irányító hadvezérek becsületének és tiszteletének mértéke. Egy jó hadvezér parancsnoksága alatt a harcosok százszor elszántabban harcolnak. A tisztelet mértéke a folyamatos harcok során növekvő tapasztalattal egyenes arányban nő. Vigyázzunk,

melik klánt választottuk. Indulásnál kaphatunk néhány speciális egységet is. Használatukra bővebben kitérek majd a harcászban.

Papok és Harcművészek: Külön megemlítem még a harcos papok rendjét, akik mint érdekesség szere-



Ennek így kellett lennie – legalábbis a történelemtudósok szerint



Ezen a saktáblán dől el a birodalom sorsa...



Na most ki van kívül?

szövetségeinken, és ilyenkor nem ritka az ellenszolgáltatás sem. Ha bajba kerülünk, előfordul, hogy megjelennek a szövetséges csapatok és így nagyobb az esély a győzelemre. Ez aztán

mert ha a harc közben elesik a vezér, a harci morál bizony zuhanni fog. Nem volt ritka, hogy a túlerő miatt majdnem megnyert csatát, pont a hadvezér halála miatt vesztettem el.

Harci egységek: A játékban fellelhető még jó néhány más harci egység, mint Pl.: samuráj íjász, lovas íjászok, nehézlovasság, muskétások, lándzsások. Ezek közül néhány már alapból megvan, attól függően, hogy

leszurkolásáért cserében olyan feladatokra békelték fel, amely a dicső samurájok számára már gondolatban is felérték egy seppukuval. Klánokba tömörülve éltek, és jó néhányan oly mértékben titkolták kilitüket, hogy senki, még a megbízó sem láthatta őket. Ha véletlenül elrontották a feladatot, akkor sem kerültek élve az ellenség kezébe, mert legtöbbször azonnal megölték magukat de az sem volt ritka, hogy felrobbantotta az egész kőcerájt magával együtt. Természetesen a játékban is ezeket a képességeiket fogjuk kamatoztatni. Ha valakivel meggyűlik a bajunk, legyen Japán vagy Portugál, "megajándékozhatjuk" őket egy nindszával.

Tipp: Próbáljuk meg a nindszainkkal elintéztetni az ellenfél Daimjóját (hadurát), így az ellenfél lelkesedése a

fordítva is elsülhet, mert ha egy erős tartománytól szeretnénk szövetséget kapni, az is elutasíthat minket, vagy válasz helyett egyszerűen meg is támadhat. A diplomaták segítségével próbálhatunk meg szövetséget kötni, vagy ha háború van, akkor esetleg békét, bár erre kevés az esély amennyiben elég erős az ellenséges hadúr. A kémek a gésák mellett a valódi beszivárgás nagymesterei. Az információszerzés mellett legjobb tulajdonságuk viszont az, hogy képesek kiszűrni a közöttünk járkáló ellenséges kollégáikat, és esetenként ki is nyuvasztják őket.

Tipp: Amíg gyengécskéek vagyunk, inkább kössünk szövetséget az erősebb ellenfelekkel, mert így másfelé nyugodtan terjeszkedhetünk, miközben a hátunk mögött biztos terep van.



kat vagy a lándzsásokat érdemesebb különválasztani a regimentünktől, mert az ellenfél íjásjai általában ezeket kezdik majd sorozni legelőször. Természetesen az első sorokba a muskétásokat érdemes tenni, míg mögéjük általában a lovas- és gyalogosíjások sorakoztatása a legcélszerűbb. Amíg a muskétások leadnak egy sortüzet, addig az íjások úgy ahogyan tudják őket fedezni, de vigyázzunk, mert a muskétások nagyon lassan töltenek újra. A lovasságot és a nehézlovasságot megint csak célszerű kivinni a bolyból, és inkább oldalba érdemes támadni vele az ellenfél íjásait.

Néhány tipp a harchoz

Ha például egy várat támadunk, akkor készüljünk rá fel, hogy a roham alatt, az ellenfél bőszen fog nyilazni. Próbáljunk meg minél távolabb maradni, így megóvva seregünket a nyilázóportól.

Általában a várak egy dombtetőn, vagy magaslaton vannak elhelyezve. Éppen ezért ha szemből támadunk, mert a várból az ellenfél íjásjai könnyűszerrel megapríthatnak minket.

Ha a küzdelem szabad téren folyik, a nehézlövassággal és a samurájainkkal,

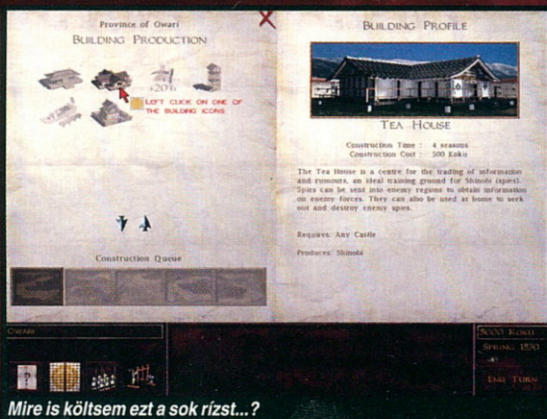
kerüljük meg az ellenfelet úgy, hogy lőtávolon kívül maradunk. Ezután rájuk vonva a figyelmet, egy kisebb csapattal előretörhetünk, miközben hátulról a lovassággal és a samurájokkal elvégeztetjük a nehezét. Ha szerencsénk van, akkor a kisebb szemből támadó csapatot fogják löni az íjások, míg hátulról mi apríthatjuk őket.

Ha van szerencsénk hozzá, és felfedezzük a közelünkben az ellenfél seregének parancsnokát (ezt a katonát mindig a feje felett lévő külön

szimbólum jelzi. Pl.: lótusz, sárkány, jing-jang) akkor célszerű azonnal a nyakára küldeni a lehető legtöbb kéznél lévő embert.

Az íjásaink közelharcban semmit sem érnek ezért mindig tartsuk távol őket a nagy csetepatétől. Az ellenfél ennek ellenére gyakorta fogja majd őket rohamozni.

A muskétásokat próbáljuk a legutolsó pillanatig az első sorban tartani, mert így a leghatékonyabbak. Legalább két-tőt vagy három csapatot vigyünk belőlük, mert amíg újratöltnek addig jóformán semmit sem tudnak tenni. Vigyázzunk, hogy ha az ellenfelet nyilazzuk vagy lövöljük, akkor ne nagyon zavarjuk be közéjük a sajátjainkat, mert a nyílvesztő és a puskagolyó nem válogat (ez érthető J). Ha minket támadnak, akkor ne mozduljunk a helyünkről. Hagy jöjjön csak az ellenség közelebb, mert addig is legalább ifárad.



Mire is költsem ezt a sok rizst...?

Amikor a kurzort egy csapatunk zászlajára helyezünk, a megjelenő szövegmezőben kiírásra kerülő értékek között szerepel a létszám, a csapat fajtája valamint annak pillanatnyi kedélyállapota is. Ezek az állapotjelzők mindig tájékoztatnak minket arról, hogy csapatunk éppen milyen hangulatban leledzik. Mint már említettem nagyon fontos az, hogy parancsnokunknak milyen hírneve van a katonák vagy éppen a nép között. Meg fogjuk látni, ha a hadvezérünk elég hírhedt, akkor az állapotjelzők számunkra igen kedvező dolgokat

jelenítenek majd meg, úgy mint: könnyörtelenül harcol, sosem adja fel, könnyedén győzedelmeskedik stb.. stb.. Ezek az állapotjelzők hivatottak jelezni az embereink fáradsági fokát is. Azonban ne nagyon futtassuk a gyalogos csapatainkat, mert minél fáradtabbak annál jobban szeretnek eliszkolni is. Már említettem a provinciák hírességi



tényezőjét. Ez a csapatkiképzésnél igen jelentős lesz majd, tehát ha egy terület híres mondjuk a nindzsaklányairól, akkor oda lehetőleg ne lovas kiképzőkötőpontot telepítsünk!

Végezetül a harcoknál még megemlíteném a nehézségi fokozatot is. Az ellenfeleink már közepes szinten is piszkosul meg tudják izzasztani az embert, ezért aki ennél nehezebb rátát választ, annak ajánlom, hogy a "custom battles" menüpont alatt található részben gyakoroljon egy kicsit mielőtt nekivág a klánháborús résznek.

Meteorológia

Fontos az időjárás kérdése is. Ha például nagy köd van, akkor az íjások használata egyenlő a nullával. Az esős időben pedig nem nagyon kell a muskétásainknak puffogatni. A hó eszméletlenül le tudja lassítani a gyalogos csapatainkat, de még a lovasságot is kifárasztja. Itt mondom el tehát, hogy a játékban korántsem mindegy milyen az idő. Van úgy, hogy a türelem rózsát terem alapon leszáll a köd, vagy éppen elered egy jó kis zápor és az ellenfelünk (vagy a saját) csapatunk egy része máris használhatatlanná válik. Tudnunk kell, hogy a Shogun az első játék, ahol az időjárás stratégiai jelentőséggel bír, és nem csak a grafika szebbé tételét szolgálja.

Dilemma

A játékban egyetlen dilemma lelhető fel, bár ennek nem láttam nagy jelentőségét. A Portugálok mint azt már leírtam jelentős haditechnikát adnak majd a kezünkbe, de ezért a keresztény hit felvételével kell fizetnünk. A Buddha beállítottaságú népünk viszont ezt nem nagyon fogja majd pontozni, és mi búcsút mondhatunk onnantól a harcművész papjaink mellett még néhány apróságnak. Cserébe igaz megkapjuk a muskétá-

kat, így nem nagyon értem mi a poén ebben. Mindenesre, ha akarjuk visszautasíthatjuk a dolgot, és így kétféleképpen is végigjátszhatjuk a történetet. Más jelentőségét én nem fedeztem fel a dolognak, ezért csak érdekességképpen említettem meg. A nép zúgolódását elég jól csíthatjuk egyébként az adócsökkentéssel, de a lázadás így sem kizárt.

Mind a gyönyörű zene, mind a grafika magáért beszél. Jó ideje nem láttam már ilyen programot, amely ennyire rabul ejtjen az embert. A stratégiai térképen való bábupakolgatás először unalmasnak tűnhet, de az első csata után már egyszerűen

lehetetlen abbahagyni a játékot. Mégis a program igazi varázsa, annak páratlan hangulatában rejlik. Hihetetlen, hány katonát képes a program elénk varázsolni.

Volt olyan küzdelmem, ahol legalább HÁROMEZER! katona volt egyszerre a térképen, és a játék mégis tökéletesen futott.

Felesleges lenne sorolnom azokat a tényezőket, amelyek közrejátszanak abban, hogy a Shogun-t ne lehessen abbahagyni.

Legyen elég annyi, hogy játék közben úgy éreztem magam, mintha ott állnék a csatamezőn a katonáim élén, miközben a völgyben visszhangzó muskéták hangját hallgatom.

A stratégiai műfajon belül a Shogun teljesen újnak, és úttörőnek számít, ami nem kis szó manapság egy olyan világban, ahol ekkora a konkurencia. Aki szereti a stratégiai játékokat, feltétlenül próbálja ki a Shogun-t, mert máskülönbön hatalmas élménytől fosztja meg magát. Bátran állítom, hogy a Dreamtime remekműve, felállhat a dobogó legfelső fokára.

Legalábbis addig, amíg újabb vagy jobb nem születik ebben a műfajban.

Uriel

Külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Nagyszerű stratégia a kelet misztikus világából

végítélet

98%

SOULBRINGER

★ Az 1600 éves átok újjáéled...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Infogrames
Kiadó: Infogrames
website: www.infogrames.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 400, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Még a 80-as években jártunk amikor az Origin cég kiadta az Ultima című szerepjátékát, ami jelentősen hozzájárult a cég gyors sikeréhez. Az Ultima volt az első olyan szerepjáték, amelyben nem az volt elsősorban a lényeg, hogy ki mennyi szörnyet tud elegybugyálni, hanem a töménytelen háttérinformáció a világ történelméről, és az aktuális feladatról képezték a játék gerincét. Minden helységnek, és az ott élőknek meg volt a történelemben elfoglalt helye, és szerepe. Mindezekről rengeteget tudhattunk meg. Persze nem lett volna olyan nagy dolog, ha ezek a múltbéli legendák nem köszöntek volna vissza később a játék során. Például sok információt megtudhattunk a könyvtárban egy többszáz éve meghalt mágusról, akinek a legenda szerint volt egy féldémon gyermeke, és ha valóban utána néztünk a legendának, kideríthettük, hogy igaz, mivel találkozhattunk a gyermekkel. Ezek az apró kis dolgok

kín tiszta esszenciájuként emlegetett gonosz entitás, óriási tervet forgatott fejében. Mivel végtelen léte kezdete óta határtalan éhség kínozza, amit csak halandók lelkével tudott csillapítani, elhatározta, hogy az öt imádó emberek és a melléjük adott démoni horda a Raas segítségével, egyszerre felfalja az egész világ lelkét. Tervébe csak egyetlen apró hiba csúszott: nem számolt a Rathennai boszorkány-mesterekkel akik bölcs és kutató elmék lévén hamar rájöttek Skorn készülő lélek holocaust törekvéseire. Az is az emberek oldalára billentette ki a mérleg nyelvét, hogy a boszorkánymesterek közül volt egy férfi, aki elérte azt a tökéletes állapotot, amikor a mágus tisztában van a világegyetemet mozgató összes

vén habognak a föld mélyében kóborló Raas-okról. Elhagyott templomok, és épületek találhatók mindenütt, ahol már csak a kóbor árnyak, és a gonosz mágia szelleme kísért. Egyszóval minden arra mutat, hogy Rathenna világa még nem jutott túl a nehezén, még sok szenvedés várja az ott lakókat amíg végre eljön a béke és a nyugalom. Ebbe a helyzetbe csöppenünk bele egy fiatalember képében aki apja halálhírére viszi el Madrigal-ban lakó nagybátyjának. Ám mielőtt belefognánk a kalandokba, nézzük meg a játék kezelését.

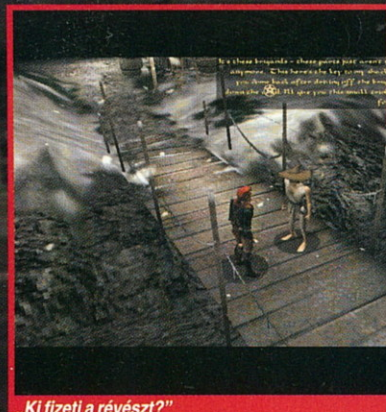
Vérszomjasok előnyben

Az options menüben, csak egy érdekes dolog található, és ez nem más, mint a gore opció. Ha beállítjuk akkor

Hősünk nem képes végtelen mennyiségű tárgyat a hátán elcipelni, ezért ami felesleges, azt nyugodtan adjuk el. Ebben a menüben tudjuk felagatni a jobbnál jobb páncélokat, sisakokat és egyéb felszerelési tárgyakat is. Persze mielőtt vadul felhúznánk egy varázsgyűrűt, először azonosítsuk a polgármesterrel! Végezetül pedig, itt nézhetjük meg a karakterlapot, amin nyomon követhetjük az ifjú hős fejlődését ill. szintlépését. Amikor aztán szól a gép, hogy szintet léptünk akkor gyorsan lépünk be ide, hogy szétszathassuk a szintenkénti 12 pontot. Amire mindenképp rákunk az az erő és a mana ill. jó ha az egészséget is fejlesztjük, mivel ettől nő az életenergiája a karakternek. Persze azért a gyorsaság és a harc képzettségeket se hanyagoljuk, mert hiába vagyunk erősek, ha olyan lassúak vagyunk, mint egy teknősbéka.... A backpack menüből kilépve már csak két dolgot kell megnéznünk: a varázslat és a csata opciót. Szerencsére mind a kettő gyermekien egyszerű, hiszen csak rá kell bökünk az egérrel a varázslatra, és máris végrehajtja a hősünk. Harcban ugyanez a dolgonk, csak előtte clicelünk az ellenfélre, majd ha szembeállt vele a fickó, akkor nyomogassuk folyamatosan a fegyver alatt megjelenő parancsot. Ezek a parancsok nem lényegesek, csak az adott fegyverrel végrehajtható manővert nevesítik meg. Például: ki gondolta volna, hogy a bunkóval suhogtatni lehet? Ugye mondtam, hogy nem bonyolult? Most pedig, hogy mindent tudunk amit egy ifjú kalandozónak tudnia kell, induljunk el és derítsük ki, hogy mi is büzlök Rathenna-ban?



A főhőst a révész fogadja



„Ki fizeti a révészt?”

titokkal, és biztos kézzel tudja használni a mágiát. Ezt a férfit úgy hívták, hogy Harbringer. Ő volt az aki szembe szállt Skorn-al, és a gonosz hordájával, és miután legyőzte Skorn-t,

a csatákban jelentős mennyiségű vér és bél lesz a jutalmunk. Persze aki mazochista és szereti önmagát cenzúrázni, az átállíthatja és nem fog egy csepp nedű sem folyni sem belőlünk sem az ellenféltől. A backpack menü lesz az, amit a legtöbbször használni fogunk, hiszen minden tárgy ide kerül, amit felvesszünk és innen is kell kijelölni őket, ha használni szeretnénk.

tették hitelessé, élővé a világot és a játékos annyira beleélhette magát, hogy a játék végén alig tudta elhinni, hogy az élet nem folyik tovább az Ultima világán a The End felirat után. Sajnos manapság nem nagy divat ilyen részletes és bonyult programot készíteni, hiszen rengeteg munka kitalálni egy képzeletbeli világ teljes, és átfogó hitvilágát ill. történelmét. Az Infogrames is már régóta ígérgette a Soulbringer-t, mire végre megjelent, minden fanatikus szerepjátékos legnagyobb örömeire!

Vissza a múltba

Rathenna világa 1600 évvel ezelőtt, majdnem teljes sötétségbe és szenvedésbe borult. Skorn a sötétség és a

nyomtalanul eltűnt. Mára ez a történet már csak halvány legenda csupán, és senki sem emlékszik a teljes igazságra, arra hogy hogyan sikerült Harbringernek elpusztítani a gonoszt. Mégis, az ilyen horderejű dolgok nem tűnnek el nyomtalanul az idők ködében, ugyan az emberek nem, de Rathenna földje magán hordja a régmúlt nagy csatáinak emlékeit. A vándor rendszeresen találkozhat a misztikus, Hex-eknek nevezett varázserejű monolitokkal, amikbe a legenda szerint maga Harbringer helyezte bele a tiszta esszenciális mágiát és a lelke egy darabját. A bányászok akik túl mélyre merészkednek, sosem térnek vissza, vagy aki mégis azok ép eszűket veszti

Üdvözöljük Madrigálban

A populáció: egyre fogy...

Sötét és baljóslatú az éjszaka, amelyen megérkezünk Madrigál partjaira, a révész segítségével, ráadásul kegyetlen szél és hóvihar tetézi a komor hangulatot. A révész bejelöli a térké-



pünkön a fogadó, ill. a nagybátyánk házához vezető utat, majd megkér minket egy kis szivességre. Elmondása szerint, mostanában nagyon sok rabló van a környéken. Van egy aki a háza, a Madrigál közötti úton, ahonnan nem mer kijönni, mert fél, hogy megölik. Miénk a megtiszteltetés, hogy elpáholjuk a rablót, és ezért cserébe egy kis meglepetést ígér. Ne is habozunk, induljunk el felfelé az úton, és hamarosan találkozunk is a fa mögött rejtőzködő rablóval, aki fajtája legszorgalmasabbja lehet, mivel még a toboló vihar sem akadályozza meg, hogy egész éjszaka zsákmányra lessen. Kapjuk elő a törünket és intézzük el a zsványt, majd menjünk vissza a révész házához, és a tőle kapott kulccsal nyissuk ki az ajtót. Beszéljünk az öreggel, és jutalmul kapunk egy varázselet, amire majd később lesz csak szükségünk. Most hogy segítettünk megoldani az idős, révész gondját, menjük vissza az útra, és induljunk felfelé a Madrigálba. Ahogy beérünk a kapun, rögtön kedves fogadtatásban lesz részünk: egy Barthelago nevezetű ember személyében, aki nemes egyszerűséggel csak koldusnak titulál minket, és úgy is beszél velünk. Ne törjön meg minket a szíveslátás, inkább menjünk a fogadóba, abban a reményben, hogy ott majd kedvesebb emberek várnak. Sajnos a fogadóban sem fogadnak minket kitörő örömmel, hiszen balszerencsénk azonnal lincshangulatba kerülnek az ott tartózkodó emberek. Csak nagyon nehezen tudjuk kimagyarázni, hogy ne üssenek agyon, hiszen senkinek sem akarunk ártani. Amikor pedig megemlítjük, hogy nagybátyánkat keressük, akkor lenyugszanak végre a kedélyek, és meg is hallgathatjuk a véleményüket. Szerintük az öreg dilis, és állandóan arról hablatyol, hogy szellemekkel és tündérekkel szokott társalogni. A kocsmában jelenlévők közül a

bolto, és Chant, a vándor a legszimpatikusabb, és a legsegítőkészebb, de sajnos itt iszogot Barthelago is aki megjegyzi, hogy ha mégis dolgozni akarnánk, akkor látogassuk meg a patikájában, mivel ő alkimista. Miután megmelegedtünk a kandalló fényénél, és egy kis bor társaságában flörtöltünk a csinos pincéernővel, induljunk el nagybátyánkhoz. A hozzá vezető úton találkozhatunk még egy-két banditával, de inkább ne hősködjünk, mert jóval erősebbek az általunk lecsapott fickónál. Ha követjük egyenesen az utat, akkor hamarosan rá is találunk arra a házra, amelyet kerestünk. Nagybátyánk, aki valóban úgy néz ki mint egy komplett idióta, azzal fogad, hogy tudta, hogy meg fogunk érkezni, és már



Az őrség bamba tagja

várt minket. Ezen a kijelentésen akár mosolyoghatnánk is, de nagybátyánk hamar bebizonyítja, hogy nem is olyan dilis, mint amilyennek látszik. Az öreg elmeséli nekünk, hogy a közeli toronyból már régóta beszélgetnek hozzá a szellemek, és sok mindent megtanult a mágiáról, amit nekünk akar tovább adni. Bizonyítéknak ott van a varázskönyv, amit ha kinyitunk, rögtön őt varázslat birtokába kerülünk. Lefekvés előtt pedig, még ad nekünk a nagybátyó egy kis feladatot, hogy gyűjtsünk neki össze kétszáz aranyat, és akkor tovább oktat. Furcsa arckifejezésünket látva hozzátesszi, hogy majd megértjük, hogy miért kell ez a pénz a továbbtanuláshoz. Mindezeket megemészelve, térjünk nyugovóra! Másnap reggel kezdjük azzal a nappal, hogy bejárjuk a várost ismerkedésképpen, és ha már arra járunk, nézzünk be a

máros egy csomag elszállításával bízik meg bennünket, de erről később. A legfontosabb küldetést Elric adja a polgármester. Először is meg kell ölünk a banditák vezérét, és ki kell szabadítanunk az eltűnt embereket. Ezért a két feladatért száz-száz arany úti markunkat. Ha megkaptuk a feladatokat, menjünk, és kezdjük el módszeresen irtani a banditákat, de mivel még nem vagyunk valami erősek, ezért egyelőre csak azokat öljük meg, amelyek egyedül mászkálnak. Amikor pedig elég pénzünk van már, vegyünk egy dárdát a kovácsnál. A bátrabbak, a dárdát megpróbálhatják elvenni a csontvázról is a barlangban. A dárda az egyik legjobban használható fegyver, a banditák ellen pedig egyenesen kiváló! Arra persze azért vigyázzunk, hogy ne tegyük tönkre a fegyverünket, mivel a sok csatától romlik a fegyver minősége! Ha már a fegyver slátusa poor-ban van, akkor vigyük el a kovácshoz, aki egy kevéske pénzért, cserébe kijavítja. A dárda segítségével mostmár bátran elintézhjük a



Na, itt sem tudunk megmelegedni...

patikába, és beszéljünk Barthelago-val. Kérdezzük meg a munkáról, ami gyógy-növények begyűjtése lesz, és vállaljuk el. Tegyük ugyanígy minden embernél, és vállaljuk el minden munkát. Gyógynövényt szinte mindenhol lehet találni, a jósnő által kívánt madártojást pedig, az Eastern moor-nál találhatjuk meg. A kovács fémekeket kér tőlünk, amit az Eastern moor-i gyémántbányában találhatunk. A polgármester régi iratokat akar, aminek első darabját a jósnő adja oda nekünk. A koc-

többi rablót is, és örömmel figyelhetjük, ahogy szintjeink száma egyre nő. Ha már olyan 4-5 szint körül járunk, akkor ideje utánanézni a nagybátyánk háza közelében elhelyezkedő barlangnak. A ránk rontó pókot akár egy törrel is elintézhjük, de sokkal hatásosabb, ha karddal szabdaljuk szét ökelmét. A csontvázak ellen persze nem árt, ha beszerzünk egy buzogányt, hiszen a kard nem ér ellene semmit. Ha ezekkel az élőholtakkal csatázunk, nem árt, ha előtte magunkra varázsolunk

egy minor shield varázslatot, mert ezzel elkerüljük a sebzések nagy részét. Az első keresztútnál menjünk felfelé, és csapkodjunk le az itt posztoló két csontit, de vigyázzunk a közelben lévő darzsakra, mert villámgyorsan agyoncsípnek! Tovább haladva egy hatalmas



Elsőként Barthelago üdvözlő

építményt látunk meg, aminek a lépcsőjét egy óriási sárkányemléma díszíti. Itt eszünkbe jut nagybátyánk meséje, ami egy hatalmas sárkányról szól, aki amióta világ a világ, mélyen alszik. És miközben alszik ez az ősi lény, álmodik, de nem egyszerű kis álmot, hanem Rathenna világát álmodja meg! Menjünk be az épületbe és reménykedjünk, hogy egyhamar nem fog felébredni a sárkány! Hosszú folyosón találjuk magunkat, és ha jobbra megyünk, találkozhatunk a kriptá örével. Őt nagyon nehéz legyőzni, de megtehetjük azt, hogy amikor kevés az energiánk, akkor kirohanunk! Gyorsan felgyógyítjuk magunkat, majd visszamegyünk tovább csépelni a gonosz teremtményt. Szerencsére neki nincs annyi esze, hogy felgyógyítsa magát két harc között....

Miután megöltük a kriptaszökevényt, neki is láthatunk a szentély kifosztásának. Szedjük össze mindent, majd az elhullott ellenfelünk által elejtett kulccsal, nyissuk ki a szarkofággal szemben elhelyezkedő ajtót, amin

2000. július #112 576 Kbyte 69

keresztül kijuthatunk a nagybátyánk házához vezető útra. Adjunk el minden felesleges cuccot, illetve azonosítsuk be a talált varázstárgyakat, és menjünk vissza a barlangba. Az első keresztződésnél balra menjünk, és a ránkrontó csontváz eleminalása után menjünk ki az eastern moors-ba vezető

mi jót nem jelent, mivel ez a hírhedt orgyilkos céh szignója. Ez a céh olyan rettegett, hogy még suttogni sem mernek róla a népek, ami érthető, hiszen ezek az orgyilkosok nem egyszerű emberek! Állítólag lepaktáltak a Raas-al és hatalmas mágia birtokosai is egyben. Ezek az embe-

hátorzongató démoni hangján, hogy az áruhasát megbüntetik, és újra ellúnnak, de ezúttal magukkal viszik Jake-t is. Hogy mi se unatkozzunk, itt hagynak nekünk egy emberüket. Készüljünk fel egy kemény csatára, és a dárda segítségével küldjük a pokolba az orgyilkost. Utána pedig induljunk felderíteni, és átkutatni a házat! Két érdekes dolgot találunk: egy grimoire-t és a demonic papers II-t, amit eladhatunk majd Elic-nek. Menjünk az easter moors-ba, és keressük meg azt a farmot, ahol a gyémántbánya nyílik. Beszéljünk a kislánnyal, aki elmondja, hogy a szüleit a bányában dolgoztatják a gonosz "bácsik". Menjünk a bányába, és mentjük meg a szerencsétleneket a gonosz céh mesterkedéseitől! Csapkodjunk le az itt őgylgő zsványokat, a kő gólemeket pedig kerüljük el, mert sem fegyverrel, sem pedig mágiával nem lehet legyőzni őket. Viszont ha bekapcsoljuk a csilléket, és az útjukba csaljuk őket, akkor

fejezik ki hálájukat nekünk, sőt még egy kulcsot is kapunk tőlük, amit a Ravenscar-ba vezető útnak használhatunk majd fel. Most hogy ezt a kisvárost megmentettük, ideje Ravenscar-ba mennünk, és megkeresni a céhet, és az Árnyak templomát. Ám ezt az utat nem jegyezték le a legendák, ezért nektek kell kiderítenetek, hogy hogyan is folytatódik a történet, és hogy vajon előkerül-e Harbringer, hogy megmentse a világot!

Stayin' alive

A Soulbringerben az egyik, talán legnehezebb feladat az, hogy hogyan maradjunk életben főhősünkkel. Ezt hamar észre fogjátok venni, ha csak úgy végig akartok menni a játék első részén a leírás segítségével. Mert kellő szintlépés, és erőnlét híján, bizony még az első béna rabló is simán lecsap minket, és mi lesz később, amikor majd hárman-négyen is támadnak majd ránk... A Stonekeep

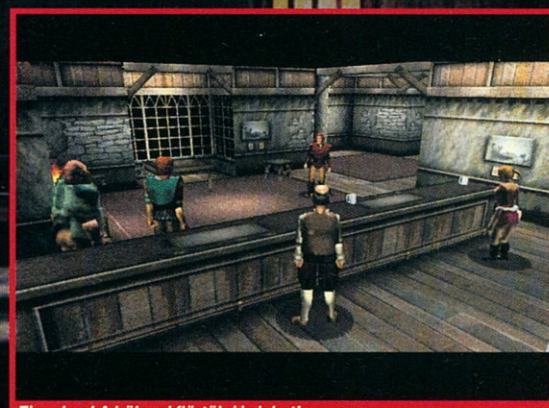


Végre egy vendéglátóipari egység...

kijáraton. Járjuk körbe a mezőket, és szedjük fel a növényeket, és az ást. Utána pedig menjünk Jake farmjára, akinek már régóta nálunk van a csomagja, ideje odaadni neki! Mikor bekopunk az ajtón, meg is halljuk Jake hangját de meglepő módon nem az ajtó, hanem a hátunk mögül. Egy számszerűt lóbál a kezében és nagyon idegesen megkérdi tőlünk, hogy mit is keresünk itt nála és a válasza, hogy csomagot hoztunk neki, beljebb tessék. Be is vezet minket a házába, ahol körülnézve láthatjuk, hogy Jake-et igencsak érdekelheti a régi idők tárgyi emlékei, mert teli van vele az összes szoba. A könyvtárban ismét megkér minket, hogy pontosan mondjuk el, hogy miért is jöttünk, de mielőtt elmondanánk, nyugodtan kérdezzük meg a démonokról és a guild-ról is. Ugyanis Jake nem tudja azt, hogy mi nagyon okosan megmutattuk Melissa-nak, a varázslónőnek és Chant-nak a ládát, mivel nagyon piszkálta a kíváncsiságunkat a rajta látható jel. A két keresztbe fektetett kard jelentése sem-

rek azok, akik elvegyülnek az egyszerű emberek között, és minden gyanúsat azonnal jelentenek a céhmesternek. Ezen el is gondolkodhatunk, amikor Barthelago a ládára vetett gyors pillantás után elkezdi minket nagyurazni, és rendkívül nyájasan viselkedni velünk.... Jake persze nem sok információt ad, és mikor újra a ládára terelődik a szó, megkér minket, hogy nyissuk ki mivel ő nem meri kinyitni az ilyen gyanús eredetű csomagokat.

Mi rendes segítőkész hősohöz méltóan ki is nyitjuk a ládát, amikor hátorzongató események közepette megismerkedhetünk a céh nagyon is hatásos módszereivel. Ahogy a láda kinyílik, egy vértől csöpögő levágott fej lebeg ki belőle, és síri hangon közli Jake-el, hogy a céh tud arról, hogy elárulta őket, és a büntetés nem marad el! Jake félholt lesz halott fia látványától, de amikor a semmiből megjelennek a céh emberei egy csuklyás lényel, akkor esik csak igazán pánikba. A csuklyás is elmondja,



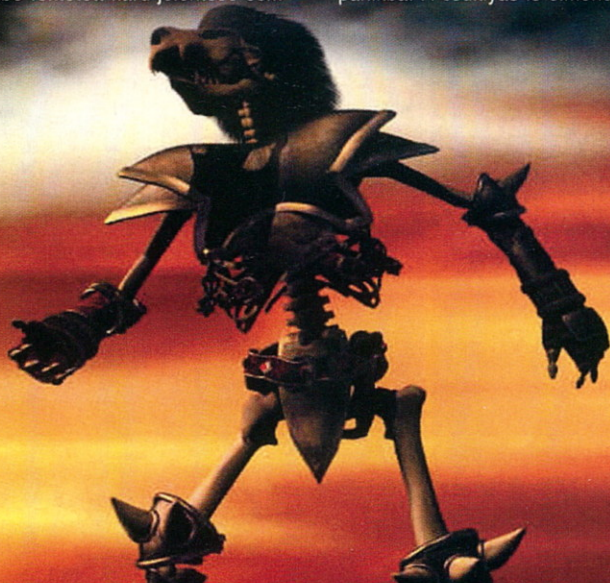
Figyelem! A hölgyel flörtölni is lehet!

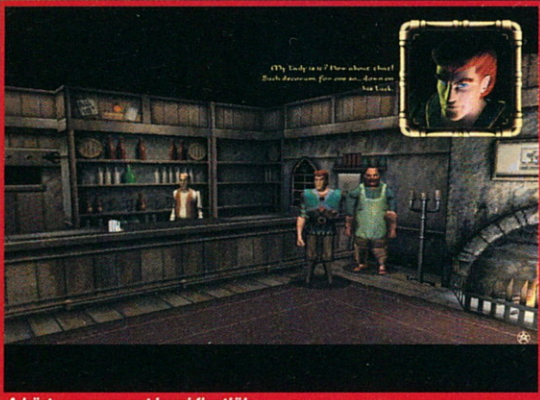
megszabadulhatunk tőlük. A bányában dolgozó embereket láthatóan valamilyen mágiával befolyásolják, mivel mondani is csak annyit tudnak, hogy "dolgozni-dolgozni".... Keressük meg a rabszolgamester-t, és miután támadó mágiákkal legyőngítettük, csapjuk le, és vegyük fel az általa elejtett kulcsot, illetve scimitar-t. Keressük meg a faajtót, ami az egyik leghosszabb sín végén fekszik, és nyissuk ki, majd induljunk be az ottani csillé. A csille elszárgul az ellenkező irányba, és ott betöri azt az ajtót amit nem lehetett kinyitni semmivel sem. Ott felvehetjük Harbringer első erekléjét, az alkímia koponyáját.

A bányában találkozhatunk még egy csuklyás figurával is, akit sem erővel, sem mágiával nem tudunk legyőzni, de ha van nálunk egy banishment scroll, amit Elic-től lehet vásárolni, akkor ő sem jelenthet problémát. A rabszolgahajcsár terméből keletre haladva, találhatunk egy mágikus obeliszket, ami pont olyan piros fényel világít, mint az elvarázolt paraszok feje. Menjünk végig a kő felé vezető síneken, és kapcsoljuk át ott is a csillét, és örömmel nézhetjük végig, ahogy a nehéz barlangi jármű teljes sebességgel neki megy és lerombolja a démoni követ. Ahogy porráomlik a kő, a paraszok magukhoz térnek, és nagy örömmel jöngással

taktikák itt sajna nem jönnek be, nem tehetjük meg azt, hogy belelövünk az ellenfélbe, majd elfutunk, mert a kedves utánunk futkos, ha már egyszer meglátott és addig nem hagy békén, amíg valamelyikünk meg nem hal! A távolsági fegyvereknek sincsen sok haszna,

hiszen ahogy egyet belelövünk a kiszemelt célpontba, az elkezdi keresgélni, és ahogy meglát, már rohan is felénk. Ettől függetlenül nem szabad hanyagolni sem a short illetve a crossbow-t, sem pedig a távolba ható varázslatokat! Arra tökéletesen megfelelnek, hogy egy-két lövéssel meggyengítsük a delikvenst, majd amikor észrevesz minket, gyorsan váltsunk fegyvert, ha nem akarunk bajba, és vele együtt a sírba kerülni! Később a játék során szerezhetünk újainkhoz remek kiegészítőket, amivel megkereshetjük a ránk rontó szörnyek és banditák életét. Ilyen kiegészítők például a fogazott, és a horgas nyílvessző, amik egy jó célzással akár azonnali halált is okozhatnak! Kezdetben, ahogy egy igazi szerepjátékhoz illik, szinte egy szál gatyában indulunk, és a fegyverek terén sem állunk valami jól. A törnek semmi olyan előnye nincs, amiért érdemes lenne megtartanunk, ezért cseréljük le olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak lehet. En az javasolom, hogy dárdat vegyünk elsőként, mert ezzel a fegyverrel könnyedén elintézhjük a környéken garázdálkodó rablókat, és így gyorsan felléphetünk kb. az ötödik szintre, amikor már nyugodt szívvel elmehetünk a bányába, vagy a barlangba. Igen ám, de miből is lehetne dárdat venni, hiszen nagyon megkéri





A kört persze most is mi fizetjük...

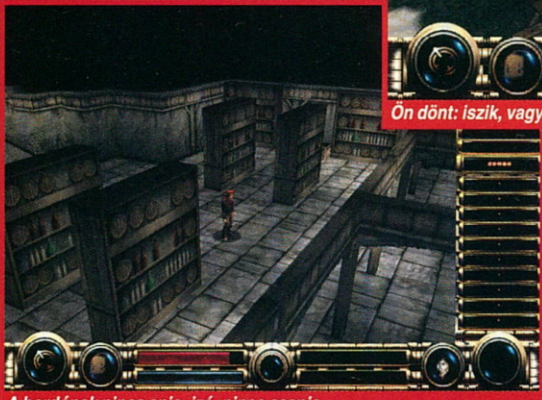
az árát a kovács? Azokat a munkákat, amiket feladatul adnak nekünk, végezzük el becsületesen, és ha elég szorgalmasak leszünk, akkor meglesz a pénz is! Én nem ajánlom, hogy mágiával próbáljátok megölni a banditákat, mert nincs elég manapont hozzá a kezdetekben. Az a kevés, ami van, az pedig jó lesz nekünk későbbre. Ha mégis elhasználná valaki a manapontokat, bizonyára nagyon ideges lesz, amikor megtudja, hogy csak egyfajta képpen lehetséges a visszanyerése, ha veszünk egy 120 aranyba kerülő italt.

Szóval azt tudom tanácsolni, hogy aki nem milliomos, az inkább ne vártsolgasson az elején! Amikor "kigyakoroltuk" magunkat a kint kóricáló zsviány bandákon, induljunk vissza a

javaslom a megvételét, mert hamarosan nagyon sok kardot fogunk találni, csak győzzük eladni! Ráadásul, ha legyőzzük a bányában mászkáló



Őn dönt: iszik, vagy kalandozik!



A hordónak nincs apja...izé...nincs csapja...

kovácshoz. Javítassuk meg vele az elhasználódott fegyvereinket, és ha van zsákmányolt, illetve talált páncélunk, akkor azt is kalapáltassuk ki! Ha már itt vagyunk, áldozzunk némi

vehetjük valamelyik ellenfelünkötől. A csata miatt természetesen a páncél nem lesz jó kondícióban, de jóval kevesebbe kerül megjavítani, mint megvenni.

slavemaster-t, akkor elvehetjük tőle a scimitar-jét, ami sokkal jobb a megvásárolható kardoknál. A páncélokkal is ez a helyzet, ne vegyünk, hanem várjuk ki türelmesen, amíg el nem

magunkra. Ezzel a taktikával sem lesz könnyű megölni a főkolomposokat, de egy kis kitartással miénk lehet a győzelem! A főhős egészsége minden csata után nagyon megcsappan, és ezt a kis hiányosságot nem árt, ha pótoljuk de nem mindegy, hogy milyen módon. Ha gazdagok vagyunk, akkor menjünk el az apothecary-ba, vagyis az alkimista "barátunkhoz" Barthelago-hoz. Nála sokféle gyógyital között válogathatunk, de az árai nagyon borsosak, ezért szerintem nem érdemes beruházni nála egyetlen gyógyitalba sem! A második lehetőségünk a boltos, aki különféle élelmiszereket árul, amelyek áruktól függően adnak vissza kisebb-nagyobb életerőpontokat. Az alma a legolcsóbb, de ez az élelmiszer hozza vissza a legkevesebb pontot. A halon sok pontot tudunk visszanyerni, de túl drága. Én köztes megoldásnak a kenyeret ajánlom, nem árt, ha belőle körülbelül 20 darab van nálunk. Persze azt se felejtjük el, hogy a rablóknál és a szörnyeknél is rengeteg életerőpontot visszahozó élelmiszert zsákmányolhatól Ezeket soha ne adjuk el, hanem inkább raktározzuk, nagyon jól fog még jönni a későbbiekben Ravenscarban, illetve a templomban, ahol nem tudunk ételt venni. Végső jó tanácsként csak annyit tudok javasolni, hogy mindig excellent minőségű

A kijavított páncélt, és az egyéb tarozékokat az backpack menüben található "próbababára" adogathatjuk fel. Remélem az egyértelmű, hogy a páncélok állapotára is megkülönböztetett figyelmet kell, hogy fordítsunk, mert ha nem, akkor azt fogjuk észrevenni, hogy csata közben egyszer csak "lemállik" rólunk az egész védőfelszerelés!

Amikor főellenfelekkel nézünk szembe, mint például a kriptaőr, vagy a slavemaster, a következő taktikát érdemes követni a győzelem reményében: még a távolból lőjünk rá egy támadóvárázslatot, majd gyorsan mondjunk magunkra egy vagy kettő minor shield-et, és dárdával ütöges-sük őket. Ha pedig rosszul állunk egészségügyileg, akkor gyorsan varázsoljunk el egy minor heal-t is



fegyverekkel és páncélzattal nyomuljunk, és a felesleges tárgyakat adjuk el, hogy hátizsákunkba minél több élelmet tudjunk felhalmozni. A könyveket, amikben a világ történelme van, miután elolvastuk nyugodtan adjuk el, mert jó pénzt fizetnek érte! Persze nem árt, ha tartunk egy mentést is, ahol még megvan a könyv, hátha szükség lesz rá mint információ forrásra.....

Úgy gondolom, hogy mindenképpen megérte ilyen sokat várni erre a programra, mert nagyon jól sikerült. A grafika egyszerűen káprázatos, ilyen szép hópelyheket még egyetlen játékban sem láttam! A figurák mozgása szinte tökéletes, és a komor téli táj is szívbemarkolóan gyönyörű képet mutat. A zene nagyon jól illeszkedik a játék sötét hangulatához, és a színészek is kellő beleéléssel mondják a szövegeket, nekem legjobban a főhős kissé optimista fickót sugalló hanglejtése tetszett. A játékidővel sincs probléma, szerintem van benne olyan 100-120 órányi bőven, de lehet, hogy több is.

Talán csak egy negatívumot tudnék mondani, mégpedig azt, hogy ha lesz is második rész, arra megint mennyit kell majd az igényes szerepjáték rajongóknak várniuk? Remélem nem annyit, mint amennyit Rathenna polgárainak kellett Harbringer vissza-érkezéséig...

Solan

külsőn/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Végre egy hangulatos, jól játszható dark fantasy!

végítélet
95%

WILD WILD WEST THE STEEL ASSASSIN

★ A cél szentesíti az acélt

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SouthPeak Interactive
 Kiadó: Ubi Soft
 website: www.ubisoft.com
 Minimum konfig: P-II266, 64MB RAM
 Ajánlott konfig: P-II400, 128MB RAM
 3D gyorsító*: Direct3D
 Multiplayer: –

Poros utak, füves prék, sziklás kanyonok, füttyülő szél, zakatoló gőzmozdonyok, lármás szalonok, pisztolypárbajok... Igen, ez a vadnyugat. De mi a helyzet akkor, ha a felek nézeteltéréseit nem coltokkal, hanem hatlővetű shotgunnal, pengevetőkkel, infraérzékelős revolverekkel, lángszórókkal, vagy elektromos puskákkal (!) rendezik le? És mit keresnek itt a titkosügynökök, meg a mágneses indukció??? Nos ez már valami más, valami egészen új... Igen egy "Vadiúj Vadnyugat". Bizonyára sokan láttátok a morbid, fekete humorral fűszerezett Wild Wild West című vígjátékot. Történetünk ugyanebben a "kissé" anakronisztikus környezetben, öt évvel Abraham Lincoln, az Amerikai Egyesült Államok tizenhatodik elnökének brutális meggyilkolása után játszódik.

Az észak és dél közötti ellentét szülte rés is kezdett végre összezárulni. A dolgok tehát javulni látszottak, egészen addig, amíg Grant elnök halálos fenyegetést nem kapott valakitől, aki magát "Abraham Lincoln Igazi Gyilkosa"-ként nevezte meg. Az általunk irányított titkosügynököknek – mert ketten vannak – a filmből már jól ismert James Westnek (Will Smith), és Artemus Gordonnak (Kevin Klein) jutott az a feladat, hogy az idővel versenyt futva megtudják, kik állnak a

könyörtelen fenyegetés mögött, megállítsák a gazembereket, és megmentsek az elnököt.

Ismét egy egyszerű rutinfeladattal állunk tehát szemben, a probléma csak az, hogy hőseinknek teljesen más elképzeléseik vannak a feladat megoldását illetően. Ha valaki nem látta volna a filmet, annak itt említeném meg, hogy James és Artemus olyan közel állnak egymáshoz, mint a tűz és a víz. Míg a mesterlövész James coltján (és más extrém fegyverein) kívül

menüben találjuk magunkat, ahol hat lehetőség közül választhatunk. A "New Game"-mel új kalandnak vághatunk neki. A "Restore Saved Game" opció a korábban elmentett játékkállások visszatöltésére szolgál. Az "Options" menüben állíthatjuk be a hangok, és a grafika minőségét, a zene és az effektek hangerejének arányát, valamint a játék nehézségi fokát. A kaland esetében ezt növelve csökkennek, illetve semmitmondóbbak lesznek a nyomok, amelyeket találunk. Az

megfelelő hozzá a hangkártvány. A zenék is kellőképpen vadnyugati hangulatot árasztanak, a szereplők pedig stílusos beszólásokat intéznek egymáshoz. Mindezt a filmből már ismert morbid humorral fűszerezték a fejlesztők. Az animációk szépek és igényesek lettek, de mivel ezek is erősen igénybe veszik a 3D kártyát, időnként erősen akadoznak. Egy komolyabb erőgépen talán...

A program kezelése gyorsan elsajátítható, bár néha kissé körülményes. Mivel stílusát tekintve a Wild Wild West leginkább egy kalandjátékhoz fogható, az irányítás oroszlán részét az egérrel végezzük, a billentyűzeten mindössze néhány "hotkey" kapott helyet. A képernyő játék közben két részre oszlik, a játéktérre, ahol hőseink mozognak, illetve egy vékony inventory sávra, amely alul helyezkedik el. Itt található az energia kijelzőnk, egy sheriff csillag, melynek öt csúcsa, illetve a belsejében látható szám mutatja aktuális életerőnket. A bal szélén lévő három karika ábrázolja a leggyakrabban igénybe vett felszerelési tárgyakat, a "bal" kézben a jelenleg aktív, a hátizsákban pedig a ritkábban használt eszközöket, valamint a



Ami itt nem található, az már nem is fegyver

éles nyelvét használja az előtte álló akadályok leküzdéséhez, addig a pacifista Artemus (aki feltehetőleg létfontosságú tagja lehetett Mac Gyver családfájának) nagyítókkal, csipeszekkel, kis kézi – mindentudó - laboratóriumokkal, profi maszkokkal, és a jó ég tudja, hogy hányféle lehetetlen eszközzel vívja harcát a rosszfiúk ellen.

A játék betöltésekor a fő-

akció szintjén állítva pedig nemcsak az ellenfelek számát, hanem azok ügyességét, és agresszivitását is erősen befolyásolhatjuk. Ha valaki hallás alapján nem ért jól angolul, itt beállíthatja, hogy a párbeszéd szövegesen is megjelenjen a képernyőn. A "Credits" cím alatt a fejlesztőgárda mutatkozik be, a "Help"-re kattintva pedig a játék irányítását tanulhatjuk meg (A "Quit" gombot nem mondom meg mire jó). (most feladtad a leckét! – tényleg mire is? -Sz.JVC.)

Grafika tekintetében az engine a már jól bevált fix pontokon rögzített kameraállásokat használja per-renderelt hátterekkel. 3D támogatás van, még 3D-s hangzás is beállítható, amennyiben



Ezt a két gazembert egészen felvillanyozta a belépőm

naplót vehetjük szemügyre. A középső régióban látható négy karika illetve a "jobb" kéz az összes birtokunkban lévő gyilkoló eszközt, valamint az éppen a kezünkben tartott fegyvert, Artemus esetében pedig a bonyolult kis ketyeréket jelzi. Ha James-t irányítjuk, a "jobb" kéz és az energia kijelző között két szám is található. Ezek az aktív fegyverben lévő, illetve az összes hozzá tartozó löszert mutatják. Ha a fegyverből kifogy a muníció, akkor a számok feletti "Reload"





Hát igen, itt aztán elég bizonytalan a talaj...

gombbal tölthetjük újra (bár ez meglehetősen hosszadalmas művelet). A sheriff csillag alatt van a "Menu" gomb, mellyel a módosított főmenübe jutunk. A "New Game" és a "Credits" opciókat három másik gomb váltja fel. A "Resume Game"-mel visszatérhetünk a játékba, a "Save Game"-mel elmenthetjük a jelenlegi állásunkat, bár ezt a gép időnként magától is elvégzi, a "Main Menu"-vel pedig befejezhetjük a játékot, és az eredeti főmenübe léphetünk.

A játéktéren lévő használható objektumokat a program a kurzor megváltoztatásával jelzi. A két lábnym esetén a bal egérgomb egyszeri megnyomásával az adott helyszínre sétálhatunk, két gyors kattintással pedig futásnak eredhetünk. Ha a lábnymokat zöld karika keretezi, akkor a mozgás végeztével a kameraállás is meg fog változni. A kéz ikonnal felvehetjük, illetve használhatjuk az adott tárgyat. A szürke fogaskerék azt jelzi, hogy az objektumon valamit használni kell, de épp nem az van a kezünkben. Ha a megfelelő eszközt vesszük elő, akkor a fogaskerék színe zöldre vált. A szem ikonnal megvizsgálhatjuk az adott dolgot, a szájjal pedig beszélgetést kezdeményezhetünk valakivel. A visszahajló sárga nyíl az előző menübe való visszalépésre szolgál. A nagy W megjelenése esetén elsődleges főhadiszállásunkra, a filmben látott supermozdonyra (ezt a mozdonyt meg James Bond is megirigyelné)



Egy odaolvadt cipőtálp maradványai...ez ám a forró nyom!

térhetünk vissza, vagy éppen távozzunk onnan. Ha a kurzor óra formájúra vált, akkor átvezető képet láthatunk, melyet az ESCAPE gomb lenyomásával ugorhatunk át. Ha az egeret egy ellenfélre húzzuk, akkor

kezdve először egy bevezető bejátszást tekinthetünk meg: Baltimore Harbor kikötőjének éjszakai félhomályában néhány alak ládákat csempész fel a dokkokhoz. A kikötő éjjeliőre azonban megneszeli a dolgot, és egy kolttal a kezében kisiet a dokk ládákkal zsúfolt deszkáira. Az egyik csempészt észre is veszi, és mivel az menekülni próbál lepuffantja. Ekkor meglát egy babát az egyik hordón. A bábu az elnököt ábrázolja, amint épp kezet fog valakivel. Hirtelen egy sötét alak lép elő, és fegyvert tartva az



Tarolás! Így is használhatók a tereptárgyak...

egy vörös zsugorodó célkereszt jelenik meg rajta. Lőni az egér jobb gombjával tudunk (minél kisebb a célkör, annál nagyobb esélyünk van a találatra). Ha ellenfelünk kívül esik a kezünkben tartott fegyver lőtávolságán, akkor a célkereszt színe szürkére vált. Ha a célpont nem látható az adott kameraállásból, akkor a képernyő szélén egy kis piros nyíl jelenik meg (A nyíl ilyenkor mindig az ellenfél felé mutat) míg a céltábla ikon olyankor jelenik meg, amikor ugyan ellenfélre mutatunk, de nincs a kezünkben fegyver. Artemust irányítva a célkereszt nem ellenség, hanem megvizsgálható tárgyon vagy nyomon jelenik meg.

A játék pauszálása a billentyűzeten a P-gomb, vagy a SPACE lenyomásával történik. Az ESCAPE bejátszások és párbeszédok átugrására szolgál, a C-vel a párbeszédok szöveges kiírását kapcsolhatjuk ki/be, a H (vagy az F1) lenyomásával a "Help" menübe jutunk, míg a Q-gombbal kiléphetünk a programból. Új játékot

éjjeliőr fejébe arra kényszeríti, hogy fogjon kezét a bábuval. Igen ám, csak hogy a bábu két igen természetes kondenzátort kötötték, és azonnal agyonvágja az áram. Rövid időre látjuk az elkövetőt is. Az illető egy nő... És itt kapjuk meg James West irányítását. Épp a célbalövést gyakorolhatnánk, amikor egy sürgős üzenetet kapunk, miszerint maga az elnök hivat minket.

A tanácskozás a Wayfarerben (a supermozdonyban) történik. Grant elnök itt közli velünk az öt ért fenyegetést, és felkér bennünket a veszély elhárítására. E nemes cél érdekében kölcsönadja nekünk a Wayfarert is. Ez a vonat lesz a későbbiekben hőseink elsődleges főhadiszállása. Minden küldetés befejezése után ide térnek vissza gyógyulni, feltölteni készleteiket, és felfegyverkezni. A Wayfarer jelenti számukra ezek után a kapcsolattartást is, a cselekmény ugyanis két külön szálon fut tovább. James az összeesküvők főhadiszállását indul megkeresni, Artemus pedig a kikötőbe indul, hogy kinyomozza a rejtélyes gyilkosság körülményeit. Hőseinkkel ezután négy-négy különböző pályán kell keresztülvergődnünk, míg végül az utolsó pályán ismét összefutnak.

A beszélgetés után választhatunk, kivel kezdjük a nyomozást, bár ez

Wild Wild West – a film



Mivel annyiszor hivatkoztam a filmre, úgy gondoltam összefoglalom a lényeges tudnivalókat, és a tartalmat dióhéjban azok kedvéért, akik nem látták, és kíváncsiak rá. Lássuk csak, mit is kell róla tudni! A Wild Wild West című vígjáték Barry Sonnenfeld rendezésével készült, kiadásáról pedig a Warner Bros gondoskodott 1999-ben. Magyarországon az "Egy Vadiúja Vadnyugat" címen futott be a mozikba. A történet egy vadnyugati kisvárosban kezdődik, ahol James West (Will Smith) a legendás mesterlövész egy csempészbandára les. Miután a banda megérkezik, West gyorsan ismerteti velük politikáját: "Előbb lőj, aztán még lőj, és ha már mindenki meghalt, akkor kérdezz." A harc közben viszont a csempészek lovaskocsija elszabadul, és James csak a célállomásnál tudja megállítani. Itt, egy fogadóban megpillantja régi ellenségét, Vértürdős McGrath-ot aki a szülei halálát okozta New Libertyben. Megpróbálja elkapni, de Artemus Gordon (Kevill Kline) egy szövetségi nyomozó megállítja, mivel a fickóból információkat akar kicsikarni. Dr Artiss Loveless (Kenneth Branagh) közbeavatkozásával azonban McGrath megmenekül. Grant, az Egyesült Államok elnöke azzal bízza meg Artemust és Jameset, hogy derítsék ki három elrabolt tudós hollétét, és azt, hogy ki szervez ellene összeesküvést. A szájak egy Manulo Pointhoz vezetnek, ahol fény derül Lovless és McGrath összeesküvésére. Loveless a masinológia segítségével olyan pusztító fegyvert akar létrehozni, amellyel kapitulációra kényszerítheti az elnököt. West és Gordon felveszi a harcot az örült doktorral. A film innentől egy morbid humorral fűszerezett leszámolás-akció paródiává válik. Mivel a játék a folytatásról szól nem nehéz kitalálni, hogy a két nyomozó sikerrel járt... A film olyan morbid humorú, hogy az talán már törvénytellenes is. A Wild Wild West egyébként amerikaián kiérdemelte az Év Legrosszabb filmje díjat (bár talán csak azért, mert ez állt a legközelebb az Év Legmorbidabb Filmje díjhoz... Ki-ki döntse el maga.

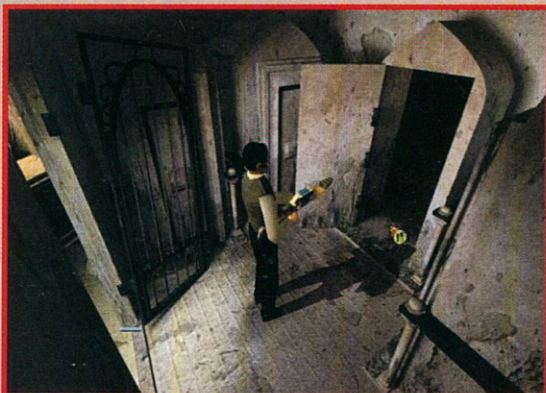
csak a pályák teljesítésének sorrendjét határozza meg. Választott hősünkkel érdemes alaposan szemügyre venni a vonatot. Sok hasznos információt tudhatunk itt meg, ráadásul nem árt alaposan felszerelkezni/felfegyverkezni az első küldetésre. James kocsija egy szalon berendezésére emlékeztet. Érdemes itt egy kicsit jobban körülnézni. A tükör mögött például kész fegyverarzenált találunk. A tükörrel szemben

laboratórium. A falakon tucatjával sorakoznak a különböző furcsábbnál furcsább anyagok és eszközök. Egy mellékhelységben maszkokat találunk. A fémasztal pedig különös szerkenyűket rejt. James látszólag legalább annyira viszolyog ezektől a találmányoktól, mint társa a fegyverektől. A laborárványon találhatjuk Artemus naplóját is, amelyben legújabb eszközeinek használati utasítását tárja elénk. Érdemes átolvasni. Ha készen állunk a felszerelkezéssel,

ra sem: Van, hogy egy keresztretjévényt kell megfejteni, máskor egy szolgátlánynak kell segítenünk, hogy eligazodjon a papírajai között, megint máskor egy dugóhúzó kell megszerelnünk az oda legkevésbé sem illő eszközökkel.

A harc is meglehetősen ötletes, a figyelme-szebbek ugyanis az egyszerű mészárlás helyett felhasználhatják a tereptárgyakat is. Például a padlason rejtőző orvlövésznek könnyen áldozatul eshetünk, de ha golyót röpitünk a feje fölött dongó méhkasba, nem sok ideje marad célozni... Vagy például megütközhetünk a ránk váró nehézfiúkkal szabad terepen is (nem könnyű feladat), de ha felkapaszkodunk egy kocsira, és a hátukba kerülünk...

Külön hangulatot ad a harcnak a változatos, egzotikus fegyverek használata. Kezdetben nyolc ilyen gyilkoló eszközből válogathatunk, Ezek: Spencer ismétlő karabély,



Ki itt belépsz, hagyd fel minden reménnyel...!

Vannak hajók, amelyekre nem biztos, hogy Artemus gondot felengetik, egy tengerészt azonban...

A cselekmény tehát elég változatos, és fejtörőkben sincs hiány. Ha pedig valaki elakadna elég belenéznie James vagy Artemus naplójába, és máris újraolvashatja az eddig megfejtett nyomokat, sőt, könnyű fokozaton hőseink még ötleteket, instrukciókat is adnak a megszerzett információk alapján. A számítógép nem csak a nyomozásnál de az állások mentésénél is igyekszik segítségünkre lenni: A lényegesebb jelenetek után automatikusan menti a játékállást, így a tűzharcok kivételével nem is érdemes mentésre vesztegetni az időt. Ha pedig véletlenül úgy lépnénk ki a játékból, hogy elfelejtettünk menteni, a gép akkor is archiválja az eseményeket magától, így a feledékenyebbeknek sincs miért aggódnunk.

A sok pozitívum ellenére sajnos sokat nyom a latban a magas hardver igény. A szaggatásmentes futáshoz ugyanis a minimum követelményt erősen meghaladó gépre van szükség. Mindazonáltal akiknek tetszett a film azoknak valószínűleg nem okoz csalódást a játék sem, akik pedig lemaradtak róla, azok is elégedettek lehetnek, mivel egy igen színvonalas kalandjátékot tarthatnak a kezükben.

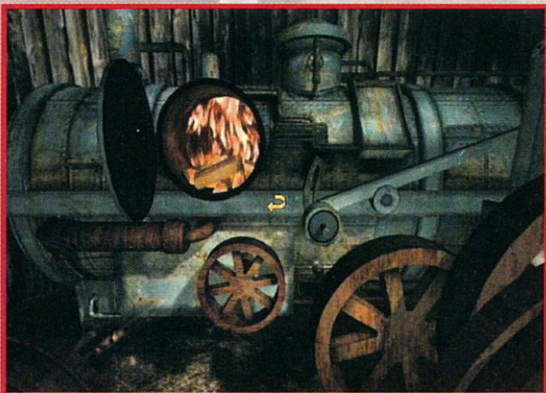
Atty



Ez a fickó fején fogja találni a szöveget...egy egész hordónyit!

található a vetítógép. Ebből fontos információkat tudhatunk meg a jelenlegi politikai helyzetről (csak úgy miheztartás végett), a gyilkosságról, és később Artemus laborjelentései is ide fognak kerülni. A kocsik innenső oldalán található ajtó Artemus szobájába vezet. A biliárdasztal a későbbiekben fontos helyszínek térképeit rejt, a vagon túlsó végében pedig egy diktafont találunk. Hőseink ezen keresztül számolnak be egymásnak felfedezéseikről. Mellette Artemus "lova" látható, bár külseje alapján én inkább nevezném gőzfűnyírónak...

és úgy érezzük, hogy már eleget tudunk, indulhatunk is. James feladatai típusukat tekintve három részre bonthatók: Puzzle megoldások, tűzharcok, és ezek keveréke. A feladatok logikai részét elég jól eltalálták, nem



„Szikra pattan olthatatlan...”

kell rajtuk órákat rágódni, de nem is sük lineáris. Ezenkívül nem lehet panasz a változatosságuk-

tizenkét (!) lövető karabély, Colt 0.45 revolver, Gázgránát-vető, Mágneses-körfűrésztető (ez utóbbinak külön érdekessége, hogy nem kell látnunk az áldozatot, mert a lövedék megkeresi magát...), Hopkins & Allen shotgun, Hatlövető (!) shotgun, és Dupla tekercses villámgenerátor (!). Később aztán kezünkbe akadnak majd más fegyverek is. Elsőre talán kicsit egyoldalúnak tűnik a küzdelem, de a rosszfiúk száma fenntartja az egyensúlyt. A letarolt ellenfeleket soha ne felejtjük el átkutatni, mert némelyiküknél kötszert, munióit, vagy egyéb a továbbjutáshoz létfontosságú tárgyat találhatunk.

Artemus esetében is jelen vannak a puzzle feladatok, ezen kívül azonban gyakran használunk kell majd színészi tehetségét is. Van például, hogy egy nem kívánatos személyt az ismerőse bőrébe bújva kell a korhadt deszkákra csalni.

Artemus szobája nem is annyira szoba, mint inkább



KÜLCSÍN/BELBECS

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Régi recept új ötletekkel

végítélet

84%

Kérdés: Ugye TE is előfizettél már az 576 Kbyte-ra?
Válasz: (az Olvasó tölti ki)

Fizess elő Te is havonta megjelenő nyomdahiha gyűjteményünkre, mert egy csomó ketyere foglalja itt a helyet a sarokban, amiket nagyon szeretnénk odaadni azoknak, akik rendkívül kifinomult ízlésükről és pénzügyi géniuszukról ily módon tesznek bizonyosságot!

Akik 2000. augusztus 15-éig legalább egy évre előfizetnek az 576 Kbyte-ra (vagy egy évvel meghosszabbítják már érvényben lévő előfizetésüket), azok között az alábbi hasznos holmikát sorsoljuk ki:

- 2 db Voodoo 3 videókártya**
- 2 db Riva TNT 2 32MB videókártya**
- 2 db 13 GB winchester**
- 10 teljes árú játékprogram.**

Az első 100 előfizető gyorsaságáért egy-egy Need for Speed kulcstartót is kap ajándékba

Az **576 Kbyte** előfizethető a szerkesztőség címén:
Budapest, 1389. Pf.132

Előfizetési díj egy évre: **6.999,- Ft**
fél évre: **3.999,- Ft**
negyed évre: **1.999,- Ft**

Siess Atyádhoz a havi zsebpénzedért és gyorsan dobd fel rózsaszín postai utalványon, mert már epedve várjuk!

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

★ Ki fogja uralni a Star Trek univerzumot?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljesztő: Microprose
 Kiadó: Hasbro
 website: www.microprose.com
 Minimum konfiguráció: P166, 16MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P200, 32MB RAM
 3D gyorsító*: –
 Multiplayer: LAN, Internet

A mikor egy téma iránti rajongás már kisebbfajta örületté fokozódik, a dolog általában túllép a saját keretein. Így történt ez a Star Trek esetében is: lassan egy egész iparágga női ki magát a Star Trek licenz felhasználása. Hogy csak szigorúan a játékok berkeiben maradjunk, (amivel legfeljebb igencsak leszűkítjük a kört): volt például már Star Trek-es first person shooter, real time stratégiai játék, kalandjáték, de még flipper is. Természetesen már rég nem arról szól a dolog, hogy néhány furcsa (úgymond futurisztikus) külsejű figura repked a világűrben az Enterprise űrhajó fedélzetén: a Kirk, illetve most már Picard kapitány által feltárt űrbéli tájak egy ideje már önálló életet élnek. Maga a Star Trek univerzum a főszereplője a Birth of the Federation-nek is, mellyel a Microprose a jó régi Master of Orion alapjaira építkezett, vagyis a játék egy abszolúte klasszikus szabályok szerinti működő, fordulónként zajló stratégia, egyetlen kis "kapitányocskára" helyett egy uralkodót kell megszemélyesítenünk.

bölcsőjét kell megalapoznunk, arra azért ne számítson senki, hogy a kezdetektől indulunk, s így például olyan környezetben ténykedhetünk, mint amilyen még Kirk kapitány idejében volt. A Paramount – érthető módon – csak apránként hajlandó kiadni a kezéből a licenct, vagyis csak a sorozat legifjabb inkarnációjában látott dolgokat használták fel. Azok viszont mind megvannak maradéktalanul: a Szövetség oldalán az Enterprise osztályú vezérhajók, a klingon Bird of Prey csatahajók, és még lehetne sorolni a többi híres típust is.

De a technikai hűségénél talán még

a Ferengi, a Klingon, és a Romulán. Az indításnál, meglepő módon rendkívül flexibilis környezetet találunk. Megadhatjuk, melyik birodalom milyen technikai színvonalról kezdjen, szerepeljenek-e még kisebb, jelentéktelenebb fajok (mint például a Vulcaniak, vagy a Betazoidok), illetve, hogy milyen feltételek mellett lehessen a győzelmet kivívni. Utóbbihoz el kell döntenünk, milyen nehézségi szintet választunk, kéreünk-e visszazámlálót a fordulónál, illetve a csatáknál, legyenek-e váratlan események, legyenek-e egyáltalán csaták, és ami talán a leglényegesebb: mire menjen ki a játék. Ha vendettát

Rokon lelkek

Star Trek Armada

A később megjelent Armada teljesen ugyanabban a Next Generation-ös környezetben játszódik, mint a Birth of the Federation, csak épp az már egy real time stratégia teljes 3D-s támogatással. (ld. 576 '00/4 – 79%)

Homeworld

Az űrbéli stratégiai játékok egy másik "Next Generation-je", ami azonban nem a témájával, hanem a full 3D-s grafikájával vívta ki ezt a titulust. (ld. 576 '99/11 – 81%)



Talán jó lenne, ha szót lehetne érteni ezekkel a disznóképűekkel...

fontosabb, hogy a civilizációk is nagyon ismerősek: az egyes fajok képviselői pontosan úgy viselkednek, amint azt elvárhatjuk tőlük. A Ferengi aljas népség: oda áll, ahol pénzt szagol. A Klingonok büszke a harcosok, általában kitartanak a vég-sőkig. A Szövetség pedig – hogy

is mondjam – olyan emberi. Látszólag az egyetlen jó szolgálják – például nincs még egy olyan faj, ami békét ajánlana fel, miután majdnem porig gyalázta az ellenfelét -, de valójában inkább csak taktika húzódik meg a "humánus" lépések mögött.

A játék elején az első dolgunk, hogy válasszunk magunknak, melyik népet akarjuk szolgálni – jöllehet inkább a nép fog szolgálni minket. A Star Trek világának mind az öt nagyhatalma jelen van: a Cardassian, a Föderációs,

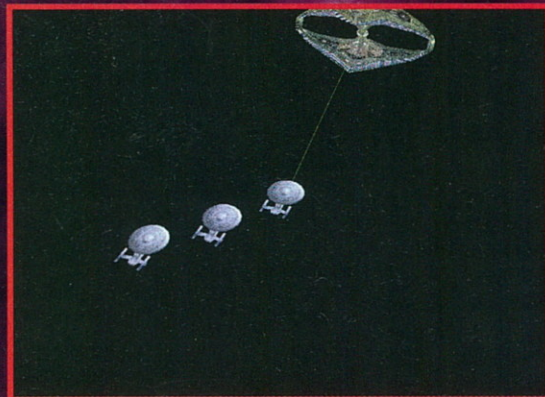
kívánunk folytatni, a számunkra szimpatikus faj két ősi ellenségét kell eltüntetni a galaxisból, míg a Dominionnal a katonai és területi fölény megszerzése a feladat. Ja és persze nem utolsó sorban a meghódítandó galaxis formája és nagysága is változtatható.

Csicsás ikonok, átláthatatlan kezelés

Egy kissé – vagy inkább nagyon – nehézkesnek éreztem a játék kezelőfelületét. Már eleve a tanulóküldetések megoldása is meglepően kezdetleges. Ahelyett, hogy egy "tanárt" kapnánk, aki elmagyarázná, hová is kell böködnünk, inkább az egész kezelést feladták "házi feladatnak". Nemes egyszerűséggel úgy tudták le a dolgot, hogy kimentettek négy sajátos játékállást, amikhez a startmenüben találjuk a szükséges tájékoztatót egy külön fájlban. Javasolják, hogy ezt a fájlt nyomtassunk ki: ami tényleg jó ötlet lévén, hogy elég összetett az irányítás. Ha nincs nyomtatónk, marad a multiskópa módszer, ám ha jól vettem észre, ezt a program nemigen kedveli (egy idő után majd' fél perceket töltögetett a váltásoknál).

Az irányítás legjellemzőbb vonása, hogy mindent a bal gombbal kell csinálni. A térkép szektoraira a bal gombbal kell rábökönni, majd miután így megtudtuk, milyen hajóink vannak ott, ugyanezzel a gombbal választhatjuk ki a mozgatható vagy egybecsoportosítani kívánt egységeket. Hogy ezután a kiválasztott hajóknak milyen parancsokat lehet kiadni, az attól függ, hogy mire lett az a gép legyártva. Amikor még csupán lakatlan területeket hódítottunk meg, a kolonizációs hajóké a főszerep: velük terraformálhatjuk a bolygókat, s alapíthatjuk meg a kolóniáinkat. Ellenben, ha már vannak lakók (akik persze nem akarnak megválni az otthonuktól), akkor transzport hajókat kell bevetni: a segítségükkel juttathatunk harcoló egységeket a kívánt bolygóra. (A csatahajók nem tudnak leszállni, ezért velük, csak bombázásokat hajthatunk végre.)

Noha a hadügy fontos része egy birodalom életének, természetesen nem ez fogja a legtöbb időnket lefoglalni. A munka oroszlánrészét az jelenti, hogy a hadseregünkhöz megtermeljük a szükséges anyagi hátteret. És itt jön képbe a jobb egérgomb: ezzel bárhol is vagyunk, az ún. tábla menü hívhatjuk be. Ez a korongszerű menü hat cikkelyből áll. Az egyszerűség kedvéért most vegyük őket az óramutató járása szerint, kezdve legfelülről. Az első cikkely mindig a legfőbb képernyőhöz juttat minket: a galaktika térképéhez – ahol már alaphoz is vagyunk. A második cikkellyel a kiválasztott naprendszer menüjébe kerülünk: ezekben a menükben hozhatjuk meg a gazdasági döntéseket. Átcsoportosíthatjuk a munkaerőt, kibekapcsolhatjuk a létesítmények energialeltárást (mert például ha valamit nem használunk, az feleslegesen fogyasztja az áramot), megrendelhetjük az aktuálisan szükséges építkezéseket, hajókat építhetünk, átnézhetjük a már meglévő infrastruktúrát és eset-



Romulán bázis szövetségi ostrom alatt

Az öt rivális birodalom

Egy rátermett uralkodónak természetesen csakis egyetlen életcélja lehet: az egyeduralom. Kiépitni egy birodalmat, és eltiporni a riválisokat. Mindezt persze már számtalan Civilization-klonban átéltük, de ami ezt a játékot különlegessé teszi (legalábbis a téma rajongó számára): az a teljes Star Trek milió. A játék alkotóinak az univerzum teljes technikai arzenálja a rendelkezésére állt. Vagy legalábbis majdnem a teljes. Mert noha egy civilizáció



leg le is selejtezhetünk belőlük. Az építkezés terhét – ha úgy gondoljuk – levevési a gép a vállunkról: az automata-beállításnál mindig a legfontosabb dolgot kezdi el létrehozni. Igaz, ez a legkevesebb, amit megtehet. Nem olyan nagy segítség, hiszen sokszor jobban megéri vásárolni a dolgokat, mint építeni. Drága megoldás ugyan, de gyors: ahelyett, hogy kivárnánk a szükséges köröket, már a következő fordulóban a rendelkezésünkre áll a megrendelt hajó vagy épület.

A vásárlás ikonja ugyanott van, mint az építés, viszont ha már itt tartunk, egészen máshol kell keresni a kereskedelmet. (A térkép alján.) A kereskedelem ugyanis nem az áru-, hanem a pénzszerzés egyik legjobb módja. Ha már megvan a megfelelő infrastruktúránk, és még ráadásul jóban is vagyunk valamelyik másik birodalommal, az egyes bolygóktól kereskedő útvonalakat szervezhetünk a rivális bolygók felé, s egy-egy ilyen útvonal minden egyes körben hoz valamennyit a konyhára. Visszatérve azonban a "táblás" menühöz: a harmadik résszel a titkoszolgálatunk feletti hatalmunkat gyakorolhatjuk. Az ügynökeinket százaléklában kifejezve csoportosíthatjuk az ügyekhez: elkülönítve van a kémelhárítás, és a kémkedés. Azért vannak külön, mert míg a belbiztonságiaktól csak mi vonhatunk el vagy csoportosíthatunk át embereket, addig a "külföldön" belül az átszervezéseknél automatikusan mindig egy másik birodalomból lesz átcsoportosítva a szükséges létszám. A kémeink segítségével nem csak információkat gyűjthetünk az ellenségeinkről, de néha meg is keverhetjük a politikát – egy érde-

valami kérésről vagy ajánlatról van szó. Ha valakivel békében állunk, azt nem támadhatjuk meg, csak a béke felrúgása után. Még csak be sem mehetünk hadi hajóval a területére – persze ugyanígy a másik félnek is be kell tartania ezeket a szabályokat.

A diplomácia egy igen gyakori témája a Star Trek sorozatnak, s ennek megfelelően a játékban is egészen részletesen van kimunkálva. Már ha csak barátokozni akarunk, annak is többféle fokozata van: eleinte még csak ideiglenes meg nem támadási szerződést ajánlhatunk, s ha már valakivel szabad kereskedelmi szerződésünk van, az a bizalom legnagyobb jele. S nem elég, hogy fokozatosan kell ápolni a baráti kapcsolatokat, még egy-egy

gondolják, hogy az állítható környezet ellenére nem túl sokat nyújt ez a játék. Azonban egyet biztosan állíthatok: a hosszúsággal nincs gond. Inkább csak az a baj, hogy ezt a hosszúságot miként érték el. A Birth of the Federation egy igazi "szöszmötölős" játék, amit csak a legtürelmesebbek fognak nagyra értékelni. Minden egyes meghódított naprendszer minden apró-cseprő dolgára személyesen kell felügyelnünk. Miért nem működik például a hajógyár, amikor már rég kiadtuk számára a parancsot? Hát mert nincs energia. És miért nincs energia, amikor már nem is egy turbina üzemel? A válasz: mert rosszul van elosztva a munkaerő... Ráadásul az ellenség meg olyan, hogy soha nem alszik. Tudni kell, hogy a hajóink csak bizonyos sugárban tudják a területeinket bejárni: ahhoz, hogy terjeszkedjünk, a határokon például újabb hajógyártó üzemeket kell létrehozunk. De persze talán felesleges is mondani: az ellenség az ilyen létesítményeket bombázza le előszeretettel.

A tábla utolsó cikkelye a kutatás menüjét hozza be. Ez kicsit hasonlít a kémkedéshez: arányaiban oszthatjuk el, hogy minek mennyi figyelmet öhajunk szentelni. A következő témakörök vannak: biotechnológia, energiafejlesztés, számítertechnika, lökhajtás, építéset, fegyverzet. A

ROMULUS SYSTEM

SHIP LIST

Count	291
Battle Lancer II	181
Strike Lancer	10
Crusier	1
Destroyer	1
Light Ship II	1
Troop Transport II	1
Scout II	1

SYSTEM INFO

POPULATION	359
PLAN POP	353
GROWTH RATE	2.5%
ORBITALS	1/1

Build Queue

Count	267/30
Industry Build Cost	195 / 620
13 Structures Type III	50 weeks
12 Plasma Turbolasers III	120 weeks
Gal. Range/Gol. Speed	Shark/2
Maintenance Cost	128

Summary

TURN 236

PRODUCTION

ENERGY

BUILD LIST

SHIPBUILDING

SYSTEM INFO

POPULATION

PLAN POP

GROWTH RATE

ORBITALS

A Warbird 2-re már régóta fentem a fogam...

INVASION SUCCESS

System Invas taken from the Federation.

No attacking ships destroyed.

2 of 3 structures destroyed by bombardment.

One transport deployed troops to maintain order.

4 million population killed by bombardment.

POPULATION: 16

PLAN POP: 220

GROWTH RATE: 1.4%

ORBITALS: 0/1

Örömteli hír: 4.000.000 : 0 a mi javunkra!

kes trükk például, amikor az ügynökeink kompromittáló hamis bizonyítékokat hagynak hátra. A tábla legalsó része (ami a load/save opciókhoz vezet) után a következő fontos menüpont a diplomácia. A lezajlott körök után mindig láthatjuk, ha valaki hozzánk intézett valami üzenetet – legyen az egy területi igény, egy békejobb, vagy egy hadüzenet. A válaszunkat a diplomácia menüben oskoldhatjuk ki, már persze amennyiben

üzenet is többféle árnyalatban lehet megfogalmazni. Az sem árt, ha egy kis "ajándékkal" adunk nyomatékot a barátságos szándékainknak – ez határozottan sokat lendít az ügymeneten. Az ideiglenes paktumok és szövetségek megint más lapra tartoznak: ezeknél nincs olyan sok fontoskodás, hiszen rájuk csak extrém helyzetekben kényszerülnek a felek, amikor már mindenki megüzente valakinek a hadat.

kutatás menüjében egyben tájékozódhatunk is: nem csak arról találunk adatbázist, hogy ezek mire jók, hanem konkrétan arról is, hogy egy újabb technikai vívmány (mint mondjuk egy új hajó) kikísérletezéséhez milyen szinten kell állnia az egyes témaköröknek. Ennek megfelelően pedig eldönthetjük, hogy hova csoportosítsuk a tudásainkat.

Az összes lépésünket végül a forduló lezárásával nyugtázzuk, mire hamarosan megkapjuk, mi lett a ténykedésünk eredménye. Ha a forduló során egy hajónk ellenségbe ütközött, úgy háromféle dolgot tehetünk: megtámadhatjuk az ellenfelet, a gépre bízhatjuk a csata lebonyolítását, vagy üdvözölhetjük a hajót. Amennyiben a támadást választjuk, 3D-ben láthatjuk a csatát – grafikailag tulajdonképpen ez az egyetlen, ami valamennyire '99-es színvonalat tükröz. Először madártávlatból kiadhatjuk a parancsainkat, majd végignézhethetjük, jók voltak-e azok a parancsok. A csaták szintén fordulónként zajlanak, de persze ezeket a fordulókat a "normál" fordulón belül kell érteni.

Rétegteték
Akik esetleg valamiféle küldetéseket vártak volna a játéktól, nyilván azt

Hát igen. Főként, amikor már nem is egy naprendszernek vagyunk az urai, ezek a háterszágébéli teendők – amiket sosem szabad elhanyagolni – nagyon tudják fárasztani az embert, és nem járulnak hozzá az izgalom fokozásához. A Birth of the Federation tehát a türelmes, igen figyelmes stratégiáknak való, akik nem bánják, ha egy játszma netán fél napon át is tart. A játék lassúsága amúgy nem olyan ritka ebben a műfajban, ezért csak részben értékelhető negatívumként. Egyébként is: a Microprose még rendes is volt annyiból, hogy a Dominationnál mindössze csak a terep 60%-át kell meghódítani.

V.Z. **külcsín/belbecs**

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE/ÉNEK	■■■■■■■■■■

summa summarum

Körülményesen kezelhető, és kissé vontatott stratégia – de az biztos, hogy nagyon „staretrikes”

végítélet

64%

Ezt ne hagyd ki! Az 576 Shopok július havi ajánlata



MIGHT & MAGIC VIII

Ha most vásárolod meg a M&M sorozat legújabb gyöngyszemét, ajándék 18 cm-es akciófigurát választhatsz Magadnak! *

9.990,-



Ezt ne hagyd ki!

HOT WHEELS



Kedvenc játékautóid most a képernyőn is életre kelnek!

alkalmi ár:
~~17.990,-~~

5.990,-



ACTION MAN

A legmenőbb akcióhős ismét megmenti a világot! Erő, lelemény, és szuper fegyverek segítik útját

~~12.990,-~~

7.990,-

MOTO RACER 2



Eszement pályák, ördögi motorosok... Bírod a kiképzést? most csak

5.555,-



TÖRPPAPA AJÁNLATA!

Válassz ajándék törpöt Magadnak a legtörpösebb játékok mellé!



~~9.990,-~~

6.990,-



AJÁNDÉK



~~7.990,-~~

4.990,-

GAME BOY

The Beatles Yellow Submarine



GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

Egy darab: 1.990,-

Két darab csak 2.990,-

megtakarítás: 999,-

METAL GEAR



GLOVER

Jók a reflexeid? Kitűnő a logikád? Akkor ezt Neked találták ki!

~~2.990,-~~

1.990,-

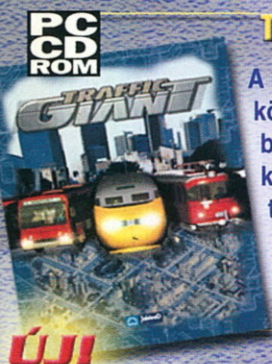
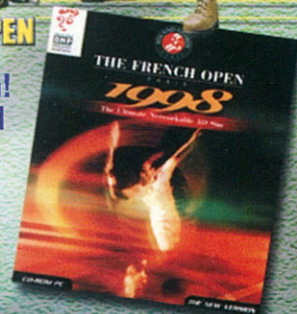


THE FRENCH OPEN

Itt a tenisz szezon! A legnagyobb sztárokkal mérheted össze tudásodat!

~~3.990,-~~

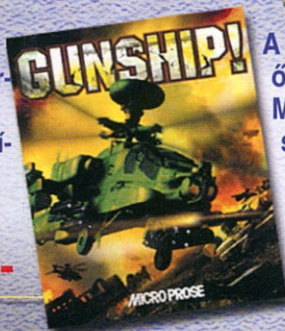
1.990,-



TRAFFIC GIANT

A formabontó tömegközlekedési szimulátorban az egész város közlekedésének irányítása a nyakadba szakad

9.990,-



GUNSHIP!

A legújabb helikopterület a szokott Microprose színvonalon

9.990,-



MAJESTY

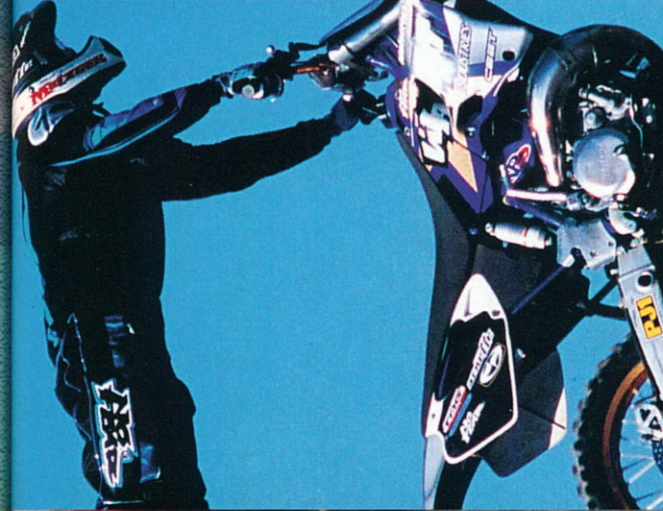
Az év egyedülálló, stílussteremtő stratégiája ajándék Magic tha Gatering kártyacsomaggal

7.990,-

AJÁNDÉK

* Az akció július 31-ig érvényes

Várunk az üzleteinkben!



NO FEAR

36-1/382-09-00 / www.nofear.com

Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket
2 1/2 éves kortól, a Hűvösvölgyben, igényes
környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

**Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn,
a gyermekek számára sok mozgási lehetőség,
egészséges életmódra- és környezetvédelemre
nevelés (szenzitív környezetpedagógia).**

Szolgáltatásunk:

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők

A munkájukat segítő logopédus,
Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés



Fakultatív programok:

- madár óvoda (ornitológussal)

- zenés torna

- zeneovi

- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal

Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

**Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858**

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

PC Klub, 6 gép hálózatban! Gyere és próbáld ki!

Tanfolyamok

Internet Explorer, Outlook, Word, Excel, Powerpoint 10 óra
Windows 98 és NT Hálózat 10 óra

650 Ft/óra!!! Mindenkinek saját gép!!!

Már 6 főtől indulnak tanfolyamok!

**1041 Budapest, Bárdos Artúr u. 4.
H-P: 14-20h-ig**

Ugyanitt megtalálható a BALATI Computers teljes
termékkálája is!

Telefon: 399-0644, Fax: 399-0645, E-mail: oktatas@copassoft.hu

EPOX, ABIT, Procomp alaplappok, ASUS, ATI, Voodoo 3
videókártyák, Seagate, Quantum winchesterek, Belinea,
Samsung, Daewoo monitorok, használt alkatrészek beszámítása!

WEB lap tervezés, Hunnet, Telnet internet előfizetés

Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu

Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig



az emberarcú internet szolgáltató



Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk.
Havi 4000.- Ft-ért **korlátlan elérést** biztosítunk minden nap este
6-tól reggelig plusz egész hétvégén.

Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért
keresd ügyfélszolgálatunkat.

InterWare

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: info@interware.hu

<http://www.interware.hu>

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		



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

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

Akciónk a készletek erejéig tart!

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

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

99/1	398,-	99/11	398,-
99/2	398,-	99/12	398,-
99/3	398,-	00/01	398,-
99/4	398,-	00/02	796,-
99/5	398,-	00/03	796,-
99/6	398,-	00/04	796,-
99/7-8	576,-	00/05-06	796,-
99/9	398,-		
99/10	398,-		

ARCADE FRENZY

★ Disney játékkerem – belépés csak öt éven aluliaknak!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Disney
 Kiadó: Disney
 website: www.disney.co.uk
 Minimum konfiguráció: P133, 16MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 32MB RAM
 3D gyorsító*: –
 Multiplayer: –

A mikor megpillantottam a Disney Arcade Frenzy dobozát, az első gondolatom az volt, hogy a Disney nyilván a régi akciójátékait állította össze egy csomagba. Hamar rá kellett azonban jönnöm, hogy ez tévedés. Bár valóban egy összeállításról van szó, teljesen új játékok kerültek a válogatásba.

A dobozról jól ismert Disney-szereplők mosolyognak ránk, csak hogy meglepő módon nem a legnagyobb sztárok, hanem azok legkedvesebb barátai. Ezúttal tehát nem Aladdin vagy a Kis Hableány szerepébe kell belelélnünk magunkat, hanem Abu vagy épp Sebastian irányítását kell átvennünk.

Talán éppen azért, mert nem olyan nagy nevek szerepelnek, maguk a játékok sem olyan nagyok, s a megcélzott korosztály is kisebb. Ezeknél egyszerűbb játékokat keresve se találhat ember fia – nem is tudom, hol lehetne megszabni a legalacsonyabb korhathárt. Na de félre a rizsával, s vágjunk a közepébe!

Mushoot

A bejelentkező főmenüből a Mushoot az első játék, amivel egy úgymond lövöldözős anyagot indítha-



tunk. A Mulanból ismert Mushu sárkány a főszereplő, aki ezúttal Mulan helyett is a kínai nép védelmébe kél. Adva van egy domboldal, a völgyben egy kis kínai falu, a domb tetején pedig a gaz hunok ádáz serege. A

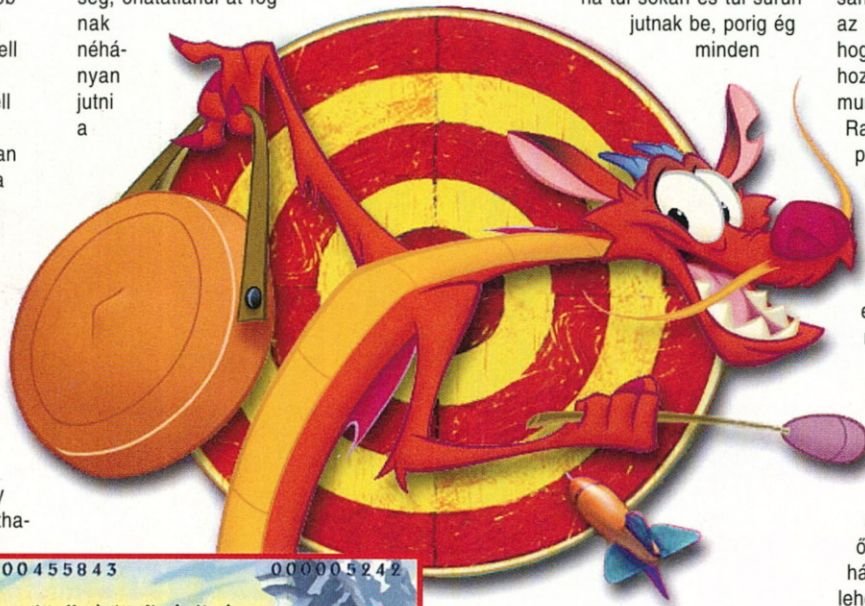
hunok támadnak, és csak támadnak. Először csupán néhány harcos merészkedik elő, ám aztán egyre nagyobb hullámokban jönnek. Sőt miután néhányukkal már sikeresen végeztünk, a vezérük, Shan Yu is keresztülvágtat a mezőn, és néhány újabb kellemetlenkedő harcost hagy ott nekünk. Majd végül légitámadás is bejátszik: a magasból Shan Yu sőlyma csap le időnként.

Mushuval egy ágyút kezelünk, pontosabban – merthogy ez így nyilván túl agresszív lenne – petárdákat durrogathatunk az ellenség sorai közé. A színes petárdák füstjéből, se harcos, se lovas, se sőlyom nem bújik elő élve, de sajnos a petárdákra nem igaz a közmondás, hogy "nagyobb a füstje, mint a lángja." A petárdák tehát ideig-óráig beválnak, de amikor már nagyobb hullámokban özönlik az ellenség, óhatatlanul át fog-
 nak néhányan jutni a

speciális rakétával (az egér jobb gombjával indíthatjuk) kicsit feljebb kell célozni, hogy a lavinának legyen ideje "kibontakozni".

A csata minden egyes fordulójánál új lőszer-szállítmány érkezik, de vigyázat: ha azokat mind ellövéldözük, semmi sem védi meg a falut a barbárok támadásától. Ha bármelyikük eljut a faluig, azonnal "munkához lát" és felperzsel egy házat, vagy egy lőszeres kocsi.

A falu ugyan lassacskán újjá épül, de ha túl sokan és túl sűrűn jutnak be, porig ég minden



ház, és Mushunak nem lesz mit védelmeznie... A cél tehát az, hogy minél tovább, minél több fordulóban kitartsunk.

Rooftop Ruckus

A Rooftop Ruckus játékkal Agrabahban kell világosságot gyűjtanunk. A lámpagyújtogató közalkalmazott szerepét Abu kapja meg. Végül is annyit kell tennünk, hogy Abuval minden egyes ablakba odaszökkenünk.

A dologban a nehézség, hogy a majom egyszerre csak egy "ablaknyit" képes ugrani, tehát a nagyobb távolságokat valamiképp át kell hidalni. A rugalmas napellenzők például kitűnő gumiágyként szolgálnak, amivel két emeletnyit juthatunk feljebb. Más a helyzet viszont, ha oldalsó irányokba nincs elég párkány: olyankor vagy kell találnunk egy repülőszőnyeget, s arra ugorhatunk rá, vagy kénytelenek



A korlátlan lehetőségek képernyője...

vagyunk az épületeken belül közlekedni. Egészen pontosan: bejáratnak alkalmas ajtókat kell keresni, amiken aztán az "A" gombbal léphetünk be.

A teljesítményünket Jago folyamatosan kommentálja, ami rendes tőle, ám az már kevésbé szívélyes húzása, hogy időnként odaröppen az ablakhoz, és eloltagatja a fáradságos munkánk által kivilágított lámpákat. Rajta kívül ráadásul még mások is packáznak velünk: feldühödött örök másznak fel, hogy ledobjanak minket, és gonosz dzsinnek is megpróbálják az utunkat keresztetni. Na és ott van még Jaffar is: amikor a sötét varázsló időnként előtűnik, tűzlabdákkal igyekszik megperzselni majmunk szőrét. Igaz, azért Abu sem teljesen fegyvertelen.

Az örök ellen hatáson bevetethetjük a banánhéj trükköt, hiszen egy majomnál majdnem mindig akad banán – vagy legalábbis akkor, ha nem felejtjük el felvenni őket. Kezdsésként mindösszesen három van. A héjakat a "D" gombbal lehet eldobálni, s mellesleg arra is használhatjuk őket, hogy Abu csússzon el rajtuk: így átcsusszanhatunk kisebb lyukak felett.

A banánokon kívül néha csodálampák is megjelennek a párkányokon, ami szintén egy hasznos tárgy: megállítja az időt az ellenségeink számára.

A játék végső célja természetesen mi más





gyázatlanok, hogy netán ilyenkor támadjuk meg őket, egyetlen csapással elintézik a szárnyaló lovunkat – vagyis egy életnek búcsút mondhatunk.

A repkedés közben a felhőkön megpihenhetünk, de ott sem vagyunk teljesen biztonságban, mert ott meg néha a Minotaurusz, a Medúza vagy épp a Kentaur lófrál. Őket is lelékdöshetjük, de értük persze nem kapunk annyi pontot, mint a titánokért.

Minden igyekezetünk ellenére előfordulhat, hogy kicsúszik az irányítás a kezünkől, de ettől még nem kell elkese-redni (legalábbis eleinte): legvégső mentsvárként még számíthatunk Zeus villámaira is (a "D" gombbal kérhetjük őket). Jóllehet hozzá kell tenni, hogy az

is lehetne, mint hogy minden pályán (képernyőn) kivilágítsuk valamennyi ablakot.

Ha a legkönnyebb fokozaton játszunk, Abu nem hajlandó engedelmessé válni, a rossz irányt nyomunk – magyarárn nem tud leesni.



Nem elég, hogy az örök zaklatnak, még Jágó is szabotál!

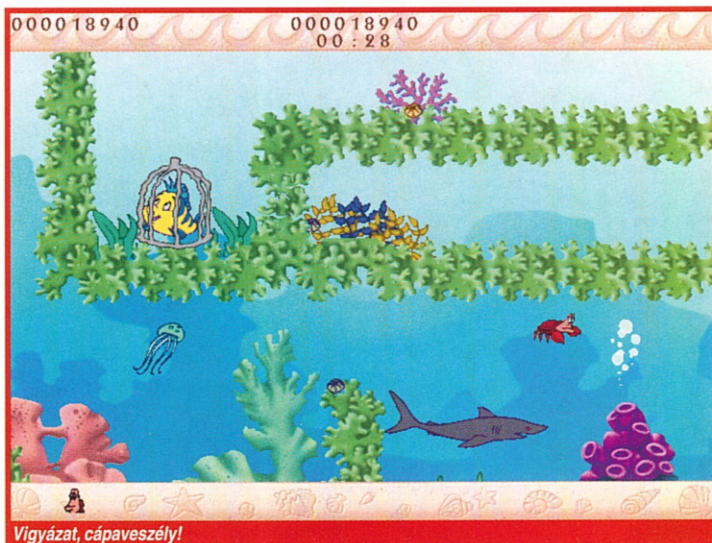
Flying Frenzy

A Flying Frenzy játékban mitológiai hősök játsszák a főbb szerepeket, vagyis a Herkules színpalái mögül lép elő néhány ismerős alak. A titánokról van egészen pontosan szó, akiket ugyebár Zeus nem véletlenül taszított le a Tartarosz mélyére. A hatalmas erejű óriások azonban csak nem nyugszanak, s már ott tartanak, hogy felfelé kapaszkodnak az Olümposz tetejére. Nekünk kell megakadályoznunk, nehogy feljussanak az Istenek lakhelyéhez, s ehhez a Pegazust irányítva minduntalan a fejükre kell koppintanunk. Nem árt vigyázni velük, mert néha megállnak, s kémlelik, merre is repkedünk. Ha vagyunk olyan elővi-

isteni "szolgáltatást" csak korlátozott számban lehet igénybe venni. Ennél a játéknál természetesen az a lényeg, hogy minél tovább óvjuk az istenek nyugalmát.

Flounder Quest

A tenger mélyén játszódó ügyességi játék, a Flounder Quest, a Kis Hableány világába kalauzol minket. A keletőtya ráknak, Sebastiannak kell segítenünk megoldani néhány problémát, pontosabban neki kell segítenie a folyton bajba keveredő barátjának, Floundernek. A sárga halacszkát állandóan elragadja egy gonosz polip, mi meg rohanhatunk kiszabadítani őt. Minthogy a korallok labirintusokat alkotnak, itt a legfőbb gondunk, hogy egyáltalán megtaláljuk a barátunkhoz az utat. Sietnünk kell, nehogy baja essék (meghatározott időkorlát van minden pályán), úgyhogy kerülnünk kell a



Vigyázat, cápaveszély!

ragadós hínárt, amibe ugyebár könnyen beleagabalyodhatunk és a bugyborékokat, amik elsodornak minket a célunktól. Ellenben nem árt elkapni a csikóhalakat, mert a segítségével Sebastian felturbózza tud úszni.

Az idő azonban nem az egyetlen ellenfelünk. Az is fejfájásra ad okot, hogy úgy tűnik, mind a cápák, mind a medúzák nagy gusztust éreznek egy kis rákhúshoz. Igaz, hősünk faji hovatartozása nem mindig csak hátrány! Két fontos "szervének" is nagy hasznát látjuk. Először is a páncélzata tesz nagy szolgálatot: ha látjuk, hogy egy támadó közeledik, a "D" gombbal összehúzhatjuk magunkat. Az ollókkal pedig kedvünkre csattogtathatunk ("A" gomb), s így átjárókat vághatunk ki a labirintusok omladékonyabb részeinél. Bejuthatunk például elrejtett ládákhoz, melyekből különféle kincsek kerülnek elő, s az összegyűjtésükkel növelhetjük a pontszámunkat. Mellesleg még egyéb fontos dolgok is előkerülhetnek, mint például órák, amikkel kitolhatjuk a küldetéshez megszabott időhatárt, vagy ékszer-szívek, amikkel pedig az életeink számát növelhetjük.

tehetség), azért ügyeltek arra, hogy a jól ismert figurák elég látványosan és elég sokat szerepeljenek. Gyakran felbukkannak az előtérben, és szépen animálva kommentárokat vagy magyarázatokat fűznek a játékokhoz. Ez különösképpen jellemző Mushura: a sárkány minden egyes sorozat után eljön az ágyútól, és mond valami bölcsességet. Megjegyzem: néhány beszólása nem tudom, hogyan fért bele a szigorúan csak gyerekeknek titulált kategóriába, nem túl agresszív-e például, amikor azt hangoztatja, hogy "csak a halott hun a jó hun". Bár igaz, akkor már az is furcsa, hogy azokat a gonosz hunokat egyáltalán le kell lövöldözni. Az igényesség szerencsére nem csak a grafikában merül ki. Nagyon profi például a Help menü is. Ahelyett, hogy hosszas leírások ecsetelnék, mit is kell csinálni, inkább maguk a szereplők mutatják be a trükköket.

A kicsiknek tehát egészen biztosan könnyen emészthető és jó móka mindegyik játék. Azt viszont már kétem, hogy a nagyobbakat is le tudnák kötni. Minthogy én is a "nagyobbak" közé tartozom, a saját tapasztalataimat tudom megosztani: egy darabig még csak jópofa teszem azt a hunokat lövöldözni, s hallgatni közben Mushut, de aztán egy idő után már továbbnyomjuk a dumákat, s újabb időintervallum letelte után már magát a játékot is továbbnyomnánk...

V.Z.

Szigorúan korhatáros

A játékok bár egyszerűek, minden tekintetben izléseken vannak találva. A grafika olyan, amilyet a Disney-től elvárni. Bár magukkal a játékokkal aligha volt sok munka (a kínai domboldalon lefutó pálciaemberek animálásához például nem kell különösebb



A titánok harca - kicsiben, kicsiknek

külcsín/belbecs

LÁTVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Egy válogatás csakis a legifjabbak számára

végítélet

67%

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR 1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

12 O CLOCK HIGH 11999.-
15th INTERPLAY ANTHOLOGY 12999.-
2 GOOD 2 BE TRUE 6999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER 19999.-
3D ULTRA PINBALL 4999.-
ABOMINATION 9999.-
ACES 9999.-
ACM1918 9999.-
ACTION MAN 7999.-
ACTUA POOL 11999.-
ACTUA SOCCER 2 11999.-
ACTUA TENNIS 11999.-
ADVANCED TACTICAL MISSIONS 5999.-
AGE OF EMPIRES 9999.-
AGE OF WONDERS 11999.-
ÁHX 1 11999.-
AKCIOJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1 1999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 3999.-
ALIEN CROSSFIRE 6999.-
ALIEN INCIDENT 7999.-
ALIEN NATIONS 9999.-
ALIEN VS PREDATOR 6999.-
ALPHA CENTAURY 11999.-
AMERICAN HISTORY 2999.-
ANDRETTI RACING 11999.-
APOCALYPSE 5999.-
ARCADE FRENZY (DISNEY) 9999.-
ARCADE POOL 2 4999.-
ARMOR COMMAND 9999.-
ARMORED FIST 3 11999.-
ARMY MEN 2 11999.-
ARMY MEN - TOYS IN SPACE 11999.-
ASCENDANCY 4999.-
ATARI ARCADE HITS 2999.-
ATLANTIS II 9999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-
B HUNTER 11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2 11999.-
BATTLE ZONE 11999.-
BATTLEZONE 2 HIVJ!
BEETLE CRAZY CUP 9999.-
BENEATH A STEEL SKY 4999.-
BIO FORGE /CLASSIC 4999.-
BLADE RUNNER (CLASSIC) 3999.-
BLAZE & BLADE 9999.-
BLOOD II - THE CHOOSER 4999.-
BLUES BROTHERS 4999.-
BRAVEHEART 9999.-
BREAKTHRU 3999.-
BURN RUBBER BIG SIX 12999.-
BURNOUT DRAG RACING 11999.-
BUSINESS TYCOON 9999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE 4999.-
C & C WORLD WIDE WARFARE PACK 9999.-
C&C TIBERIAN SUN: FIRESTORM 6999.-
CAESAR III 3999.-
CANNON FODDER 2 /H 4999.-
CAPTAIN QUAZAR 1999.-
CAR AND DRIVER 2999.-
CARMAGEDDON 2 4999.-
CART PRECISION RACING 12999.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 9999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 9999.-
CHAOS GATE 11999.-
CHICKEN RUN HIVJ!
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER 7999.-
CIVILIZATION II 2999.-
CIVILIZATION II - TEST OF TIME 9999.-
CLOSE COMBAT III 14999.-
CLUEDO CHRONICLES: FATAL ILLUSION 9999.-
CODENAME EAGLE 11999.-
COLD SHADOW 4999.-
COLIN MCRAE RALLY 6999.-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR/MICROSOFT 14999.-
COMMAND & CONQUER MEGA PAK 6999.-
COMMAND & CONQUER TIBERIANSUN 9999.-
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK 7999.-
CONQUER THE SKIES 7999.-
CONQUEST EARTH 11999.-
CONQUEST OF EMPIRE -AGE OF EMPIRE 4999.-
COUNTER ACTION 11999.-
CREATURE SHOCK 4999.-

CRICKET 97 9999.-
CROC /CLASSIC 3999.-
CROC 2 9999.-
CUB CHASE 4999.-
DAIKATANA 9999.-
DANCE EJAY 2 11999.-
DARK REIGN DATA 6999.-
DARK REIGN 2 HIVJ!
DARK STONE 11999.-
DARK VENGEANCE 11999.-
DARKER 6999.-
DAWN OF ACES 7999.-
DAWN PATROL /H 4999.-
DEATHKARZ 11999.-
DEER HUNTER COMPANION 4999.-
DESCENT 3 11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN 11999.-
DESECRATED LANDS 5999.-
DESTRUCTION DERBY 2 2999.-
DETHKARZ 11999.-
DEVIL INSIDE HIVJ!
DIABLO II 12666.-
DID VIRTUAL WORLD HIVJ!
DINO CRISIS HIVJ!
DIPLOMACY 9999.-
DISCWORLD NOIR 11999.-
DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP 4999.-
DISNEYS HOT SHOT:CUB CHASE 4999.-
DISNEYS HOT SHOT:JUNGLE PINBALL 4999.-
DISNEYS HOT SHOT:PADDLE BASH 4999.-
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME 4999.-
DISNEYS LION KING 2 11999.-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO 10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE 11999.-
DO3D WEB SZERKESZTŐ 24999.-
DRAKAN 11999.-
DREAMWEB 2999.-
DRIVER 11999.-
DUNE 2000 4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2 5999.-
DUNGEON KEEPER 2 11999.-
DUNGEON KEEPER GOLD 3999.-
EA TOP TEN PACK II 4999.-
EAGLE WATCH -RAINBOW 6 DATA 6999.-
EARTH 2150 HIVJ!
EARTHWORM JIM 3D 11999.-
ECSTATIC 2 1999.-
EF2000 EVOLUTION 11999.-
EF2000 TACTCOM 5999.-
EMPIRE OF ANTS HIVJ!
EVERQUEST -RUINS OF KUNARK 9999.-
EXECUTIONER 11 5999.-
EXPENDABLE 11999.-
EXTREME G2 9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD 3999.-
F/A 18 HORNET 3.0 4999.-
F/A 18 HORNET 3.0 /REPLAY 4999.-
F/A 18E SUPER HORNET 11999.-
F/A 18E SUPER HORNET 11999.-
F1 2000 9999.-
F22 LIGHTNING 3 12999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99 11999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS 11999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD 9999.-
FADE TO BLACK 9999.-
FALCON 4.0 9999.-
FAMILY COLLECTION 9999.-
FEEBLE FILES 11999.-
FIELDS OF FIRE 11999.-
FIFA 2000 6999.-
FIFA 98 3999.-
FIFA SOCCER MANAGER 4999.-
FIGHTER PILOT 7999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER 11999.-
FIGHTING STEEL 11999.-
FINAL FANTASY VII 9999.-
FINAL FANTASY VIII 9999.-
FIRESTORM - TIBERIAN SUN DATA 6999.-
FLANKER 2.0 11999.-
FLASHPOINT KOREA-APACHE LONGBOW 7999.-
FLIGHT UNLIMITED 4999.-
FLIGHT UNLIMITED 3 9999.-
FLUX 2999.-
FLY 11999.-
FLYING CORPS GOLD 4999.-
FOOTBALL MANAGER 99 11999.-
FORCE 21 11999.-
FORD RACING 11999.-
FRENCH OPEN 3999.-
FRENCH OPEN 98 3999.-
FURBY 7999.-
GAME MANIA 4 9999.-
GAME OF LIFE 2999.-
GANGSTERS 9999.-
GEX 3D 3999.-
GLOVER 2999.-

9999.-
GOBLINS 2 2999.-
GOLD GAMES 3 11999.-
GP 500 11999.-
GRAND PRIX 2 /MICROPROSE 2999.-
GRAND PRIX LEGENDS 11999.-
GRAND PRIX MASTER 1999.-
GRAND PRIX WORLD 9999.-
GRAND TOURING 6999.-
GUITAR WORKSHOP 11999.-
GULF WAR 9999.-
GUNSHIP 9999.-
GUTS & GARTERS 9999.-
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1999.-
HAND OF FATE 1999.-
HARDWAR 11999.-
HEAVY GEAR II 9999.-
HELLCOPTER 11999.-
HERETIC II 11999.-
HEROES OF M.&M. 3 COMPILATION 11999.-
HEROES OF M.&M. 3 - SHADOW OF DEATH 11999.-
HEXPLORE 11999.-
HIDDEN & DANGEROUS 9999.-
HIDDEN & DANGEROUS(Fight For Freedom) 4999.-
HUNTER HUNTED 4999.-
HYDRO THUNDER HIVJ!
I WAR 11999.-
ICEWIND DALE HIVJ!
INDEPENDENCE WAR 7999.-
INDEPENDENCE WAR 7999.-
INDEPENDENCE WAR 7999.-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE 7999.-
INDIANA JONES & The Infernal Machine 11999.-
INFANTS 9999.-
INTERSTATE 82 9999.-
INVICTUS 9999.-
IRON PLAGUE -TA KINGDOMS DATA 4999.-
ISRAELI AIR FORCE 10999.-
JAGGED ALLIANCE 2 9999.-
JANES FLEET COMMAND 10999.-
JOHNNY HERBERT GP 1998 4999.-
JOHNY BAZOKATONE 1999.-
KA52 TEAM ALIGATOR 9999.-
KINGPIN 11999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY 11999.-
KLÁNOK 9999.-
KLINGON HONOUR GUARD 11999.-
LANDS OF LORE III 11999.-
LE MANS 24 HOUR 9999.-
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 11999.-
LEGO CHESS 11999.-
LEGO CREATOR 11999.-
LEGO FRIENDS 9999.-
LEGO RACERS 11999.-
LEGO ROCK RAIDERS 11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO 7999.-
LEMMINGS 3D 4999.-
LIATH 7999.-
LION KING II 11999.-
LITTLE BIG ADVENTURE 2 /CLASSIC 3999.-
LODERUNNER 2 4999.-
LUCKY LUKE ON THE DALTONS 7999.-
LUFTWAFFE COMMANDER 11999.-
M1 TANK PLATOON 2 2999.-
M1A2 ABRAMS 11999.-
MAGIC & MAYHEM 11999.-
MAGIC CARPET :HIDDEN WORLDS 4999.-
MAGIC THE GATHERING 2999.-
MAJESTY 9999.-
MARY KINGS RIDING STAR 10999.-
MASTERMIND 4999.-
MAUI MALRD COLD SHADOW 4999.-
MAXIMUM ROAD RACE 3999.-
MAYDAY 7999.-
MECHCOMMANDER GOLD 2999.-
MECHWARRIOR 3 11999.-
MEGA3PAK VOLUME1 11999.-
MEN IN BLACK 4999.-
MESSIAH 9999.-
METAL FATIGUE HIVJ!
MICHELLE KWAN FIGURE SKATING 10999.-
MICKEY MOUSE COMPUTER KIT 9999.-
MIDTOWN MADNESS 12999.-
MIGHT & MAGIC VII 11999.-
MISSILE COMMAND 9999.-
MISSING IN ACTION 11999.-
RALLY CHAMPIONSHIP /MOBIL 1 9999.-
MODERN WARFARE COLLECTION 11999.-
MONACO GP 2 9999.-
MONOPOLY 9999.-
MONSTER TRUCK 11999.-
MOTO RACER 3999.-
MOTO RACER 2 11999.-
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-
MP3 STATION PLUS 9999.-
MS FLIGHT SIMULATOR 9999.-
MS FLIGHT SIMULATOR 98 9999.-
MUSIC MAKER 2000 6999.-

6999.-
MUSIC MAKER VIDEO JAM 6999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 2000 6999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 5 11999.-
MYTH II SOULBLIGHTER 4999.-
NAM 11999.-
NASCAR PINBALL 5999.-
NASCAR ROAD RACING 11999.-
NATIONS FIGHTER COMMAND 11999.-
NAVY STRIKE/H 4999.-
NBA BASKETBALL 2000 (FOX) 9999.-
NBA CHAMPIONSHIP 2000 9999.-
NBA LIVE 2000 6999.-
NEED FOR SPEED III 2999.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 9999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE 6999.-
NEXT TETRIS 9999.-
NHL 2000 9999.-
NHL 97 4999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000 (FOX) 9999.-
NIGHTMARE CREATURES 9999.-
NO RESPECT 9999.-
NOCTURNE 11999.-
NORTH VS SOUTH 11999.-
NOTATION 6999.-
NOTHING BUT ACTION 3999.-
NOX 9999.-
NUCLEAR STRIKE 1999.-
OFF LIGHT AND DARKNESS 11999.-
OTHELLO 1999.-
OUTCAST 9999.-
OUTPOST 2 3999.-
OVERBOARD 1999.-
OVERLOAD COMPILATION 4999.-
OVERLORD 4999.-
PADLE BASH 4999.-
PANDEMIUM 2 4999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT 11999.-
PANZER GENERAL II 9999.-
PATRIOT 4999.-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME 1999.-
PGA TOUR GOLF 486 4999.-
PIZZA TYCOON 4999.-
PLANE CRAZY 4999.-
PLANESCAPE TORMENT 10999.-
PLAYDOH CREATION 1999.-
POD GOLD 4999.-
POLICE QUEST SWAT 2 9999.-
POOL SHARK 11999.-
POPULOUS UNDISCOVERED WORLDS 7999.-
POWERBOAT RACING 9999.-
PRECISION RACING 12999.-
PRESCHOOL 9999.-
PRINCE OF PERSIA 3D 11999.-
PRO FISHING 3D 7999.-
PRO HOCKEY 95 3999.-
PRO PINBALL THE WEB 4999.-
PSYCHO PINBALL 3999.-
PUZZ 3D 1999.-
PUZZLES 1999.-
QAD 9999.-
QUEEN THE EYE 11999.-
QUEST FOR GLORY 5 -DRAGON FIRE 11999.-
RAILROAD TYCOON II - 2ND CENTURY 7999.-
RAINBOW SIX MISSION PACK 6999.-
RALLY BAJNOKSÁG 3999.-
RALLY MASTERS 9999.-
RAYMAN 4999.-
RAYMAN 2 5999.-
RAYMAN MATEK & OLVASÁS 5999.-
RED BARON II 11999.-
RED JACK 11999.-
REDGUARD 11999.-
REDLINE 11999.-
REDLINE RACER 11999.-
REDNECK RAMPAGE + DATA 2999.-
RENT A HERO 9999.-
RETURN OF THE PHANTOM 5999.-
RETURN TO KRONDOR 11999.-
REVENANT 9999.-
RISK 9999.-
RISK II 9999.-
ROGUE SPEAR - URBAN OPERATIONS DATA HIVJ!
ROLAND GAROSS TENNIS 3999.-
ROLLER COASTER TYCOON 9999.-
SABRE ACE 1999.-
SCARS 11999.-
SCORCHED PLANET 1999.-
SCREAMER 2 4999.-
SECRET OF THE CASTLE 5999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2 11999.-
SENSIBLE GOLF 7999.-
SETTLERS III -QUEST OF AMAZONS 9999.-
SEVEN KINGDOMS II - THE FRYTHAN WARS 9999.-
SHADOW COMPANY 9999.-
SHADOWMAN 9999.-
SHADOWMASTER 1999.-

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SHAKI	2999.-	URBAN ASSAULT	12999.-	BLAM MACHINHEAD	HIVJI	DINGO DILE	2999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-	URBAN CHAOS	11999.-	BROKEN SWORD	1999.-	N. GIN	2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	URBAN RUNNER	4999.-	BROKEN SWORD 2	1999.-	N. TROPY	2999.-
SHOGUN TOTAL WAR	9999.-	US NAVY FIGHTERS	4999.-	Broken Sword/Terracide/Apache Longbow	3999.-		
SILVER GAMES	4999.-	USAF	11999.-	CANNON FODDER	1999.-	MORTAL KOMBAT	
SIM CITY 2000 /CLASSIC	3999.-	ÚTNYILVÁNTARTÓ RENDSZER	14999.-	CANNON FODDER 2	1999.-	SEKTOR	1999.-
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	9999.-	ÜGYESSÉGI JÁTEKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-	CHAMP MANAGER 2/F-16/J.W. SNOOKER	3999.-	KITANA	1999.-
SIM PARK	3999.-	V RALLY	2999.-	CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-	JOHNNY CAGE	1999.-
SIMON SORCERER 3D	HIVJI	VIPER RACING	11999.-	CHASM THE RIFT	1999.-		
SIMS	9999.-	VIRTUAL POOL HALL	10999.-	CONSPIRACY	1999.-	BEATLES YELLOW SUBMARINE	
SKULL CAPS	9999.-	WALLSTREET TYCOON	9999.-	CREATURE SHOCK	1999.-	GEORGE	3999.-
SMALL SOLDIERS GLOBOTECH DESIGN	4999.-	WAR BREEDS	9999.-	DARK COLONY	2999.-	RINGO	3999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-	WAR TORN	HIVJI	DUNE	1999.-	PAUL	3999.-
SOUND COLLECTION 1 EJAY	6999.-	WARCRAFT II	2999.-	EXHUMED	HIVJI	JOHN	3999.-
SOUND COLLECTION 2 EJAY	6999.-	WARGASM	11999.-	F-14 FLEET DEFENDER	1999.-		
SOUND POOL COLLECTION 2	7999.-	WARHAMMER PACK	11999.-	F-16 FIGHTING FALCON	1999.-	POPEYE	
SOUND POOL COLLECTION 3	7999.-	WARWIND II	11999.-	FALCON 3.0	1999.-	POPEYE OLIVE OIL 7"	1999.-
SOUTH PARK	9999.-	WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	FIELDS OF GLORY	1999.-	POPEYE 6"	1999.-
SPACE COLLECTION	HIVJI	WETRIX	11999.-	FLIP OUT!	1999.-	POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999.-
SPEC OPS	11999.-	WILD WILD WEST	9999.-	GOAL I	1999.-		
SPEC OPS 2	11999.-	WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-	GRAND THEFT AUTO	2999.-	MOVIE MANIACS	
SPECTRE VR	5999.-	WORLD RALLY FEVER	6999.-	GRAND THEFT AUTO LONDON	HIVJI	SCREAM	4999.-
SPEED BUSTERS	11999.-	WORMS 2	2999.-	HAND OF FATE	1999.-	CHUKY	3999.-
SPEED HASTE/CLASSIC	4999.-	WORMS ARMAGEDDON	9999.-	HIND	1999.-	THE CROW	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1937	11999.-	X COM APOCALYPSE	2999.-	IRON ASSAULT	1999.-	PSYCHO	3999.-
SPORT JÁTEKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-	X COM INTERCEPTOR	2999.-	JET FIGHTER FULL BURN	HIVJI	PUMPKINHEAD	3999.-
SPORTS BASKETBALL	1999.-	XENOCRACY	11999.-	JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-	HALLOWEEN	3999.-
SPORTS CAR GT	4999.-	XG2	9999.-	KICK OFF '97	1999.-		
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	YAHTZEE	1999.-	LURE OF TEMTRESS	1999.-	DUKE NUKEM	
STAR TREK HIDDEN EVIL	9999.-	ZEBCO PRO FISHING 3D	7999.-	MANIC KARTS	1999.-	DUKE NUKEM	2999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999.-			MONTEZUMAS RETURNS	HIVJI		
STAR WARS EPISODE ONE POD RACER	11999.-			OUTLAW RACERS	1999.-	SPAWN DARK AGES 11	
STAR WARS INSIDERS GUIDE	11999.-			PIZZA TYCOON	1999.-	THE SKILL QUEEN	3999.-
STAR WARS PHANTOM MENACE	11999.-			PLAYER MANAGER 2	1999.-	HORRID	3999.-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999.-			PRAY FOR DEATH	1999.-	BLACK KNIGHT	3999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-			RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-	OGRE	3999.-
STAR WARS X WING COLLECTOR SERIES	9999.-			SCREAMER	1999.-	THE RAIDER	3999.-
STAR WARS X Wing Vs TIE Fighter +Missions	9999.-			SCREAMER 2	1999.-	SPELLCASTER	3999.-
STARSHOT	7999.-			SENSIBLE GOLF	1999.-		
STRATÉGIA JÁTEKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-			SLIPSTREAM 5000	1999.-	SPAWN SORTIMENT 13	
STRATEGO	2999.-			SPEC OPS	2999.-	CURSE OF THE SPAWN 2	3999.-
STREET WARS Constructor Underworld	11999.-			SUBWAR 2050	1999.-	ZEUS	3999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-			SURFACE TENSION	HIVJI	HATCHET	3999.-
STRIP POKER 2	7999.-			TERRACIDE	1999.-	MEDUSA	3999.-
SUBWAR 2050	1999.-			THE REAP	1999.-		
SUPER BUBSY	9999.-			THIS MEANS WAR	1999.-	SPAWN SORTIMENT 14	
SUPERBIKE 2000	9999.-			THREE LIONS	2999.-	SPAWN THE BLACK HEART	3999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-			TILT!	1999.-	THE NECROMANCER	3999.-
SWAT 2	9999.-			TOONSTRUCK	1999.-	IGUANTUS AND TUSKADON	3999.-
SYNDICATE PLUS	4999.-			Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder	3999.-	VIPER KING	3999.-
SYSTEM SHOCK 2	11999.-			UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE	9999.-	MANDARIN	3999.-
SYRAH	9999.-			UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-	TORMENTOR	3999.-
TAROT	4999.-			VIRTUAL GOLF	1999.-		
TEAM APACHE	1999.-			VIRTUAL KARTS	1999.-	SPAWN TECHNO 15	
TECHNO 2 EJAY	11999.-			WARCRAFT	1999.-	CYBER SPAWN	3999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES Movie CD	4999.-			WORLD RALLY FEVER	1999.-	IRON EXPRESS	3999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-			WORMS	1999.-	STEEL TRAP	3999.-
TENKA	1999.-			WORMS REINFORCEMENTS	1999.-	WARZONE	3999.-
TERVEZZ ÉS ÉPITS	4999.-			WORMS/ATOMIC BOMBERMAN/SCREAMER	3999.-	GRAY THUNDER	3999.-
TEST DRIVE 5	7999.-			ZOOL 2	1999.-		
THE BIGGEST NAMES THE BEST GAMES 2	9999.-					QUAKE SORTIMENT I.	
THE CIVIL WAR	4999.-					MAJOR	2999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-					ATHENE	2999.-
THE GREEN PORTAL	5999.-					IRON MAIDEN	2999.-
THE SIMS	9999.-						
THEME HOSPITAL	3999.-					SLEEPY HOLLOW	
THEME PARK WORLD	9999.-					THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-
THIEF II	9999.-					ICHABOD CRANE	3999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-					THE CRONE	3999.-
TIME WARRIORS	4999.-						
TINTIN IN TIBET	9999.-					METAL GEAR SOLID	
TOCA	6999.-					SOLID SNAKE	3999.-
TODDLER	9999.-					MRYL SILVERBURGH	3999.-
TOMB RAIDER IV	7999.-					LIQUID SNAKE	3999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-					REVOLVER OCELOT	3999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-					PSYCHO MANTIS	3999.-
TOP GUN	4999.-					SNIPER WOLF	3999.-
TOP SHOT	7999.-					VULCAN RAVEN	3999.-
TOP TEN PACK II	4999.-					NINJA	3999.-
TOTAL ANIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-						
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	11999.-					THE SIMPSONS	
TRAFFIC GIANT	HIVJI					BART SOFT	4999.-
TRAIN TOWN	7999.-					HOMER SOFT	4999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-					MINI BLISTER	399.-
TUNNEL B1	9999.-						
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-						
TYCOON COLLECTION	9999.-						
UEFA EURO 2000	9999.-						
UEFA LEAGUE	1999.-						
ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC	4999.-						
ULTIMA 9 - ASCENSION	9999.-						
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-						
ULTIMATE RACE PRO	9999.-						
ULTIMATE WAR PAK	11999.-						
UNCIVIL AVIATION	4999.-						
UP WORDS	4999.-						

CRUCIAL CD-ROM JÁTEKOK

ADDICTION PINBALL	1999.-
CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
CYBER GLADIATOR	1999.-
F1 GRAND PRIX	1999.-
GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
INCA	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
MASTERS OF ORION II	1999.-
NASCAR RACING	1999.-
SMALL SOLDIERS	1999.-
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO	1999.-
SPEEDBALL 2	1999.-
ULTIMATE RACE PRO	1999.-
XENON II	1999.-

E-GAMES CD-ROM JÁTEKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D CUBE HOPPER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
BINGO MASTER	3999.-
BLAST THROUGH	3999.-
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
FAMILY FUN	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF 3D TERIMANIA	3999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
GALAXY OF MAHJONGG	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MAHJONGG - GAME OF FOUR WINDS	3999.-
MAHJONGG MASTER	3999.-
MAHJONGG MASTER 2	3999.-
MINI GOLF MASTER	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
RAHJONGG - THE CURSE OF RA	3999.-
SOLITAIRE MASTER	3999.-
SPACE ARCADE COLLECTION	3999.-
SPEEDY EGBERT	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TETTRIMANIA MASTER	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

SOLD-OUT CD-ROM JÁTEKOK

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ACTUA SOCCER	1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES	HIVJI
APACHE LONGBOW	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
ARMOR COMMAND	HIVJI
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-

JÁTEK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4,5" POWERPUFF GIRLS	1999.-
7,5" POWERPUFF GIRLS	3999.-
6" PLUSH BEAN PPGIRLS	1999.-

COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999.-
SQUIRTERS	1499.-

HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999.-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999.-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999.-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999.-
DANDM ACTION FIG	1999.-
YOGI ACTION FIG	1999.-
TOP CAT ACTION FIG	1999.-
HKP ACTION FIG	1999.-

CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999.-
CRASH JET BOARD	2999.-
COCO BANDICOT	2999.-
KOMODE MOE	2999.-
DR. NEO CORTEX	2999.-

CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999.-
CRASH HIGH FLYING	2999.-
COCO WAVE RIDER	2999.-

**C64 KAZETTÁS
JÁTEKAINKRÓL
KÉRÉSRE LISTÁT
KÜLDÜNK**

LUCKY LUKE ON THE DALTONS' TRIAL

★ **Ismét veszélyben a vadnyugat nyugalma**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljesztő: Aqua Pacific
Kiadó: Infogrames
website: www.infogrames.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Az Infogrames úgy tűnik, folytatja azt a kellemes hagyományt, hogy a konzolos ügyességi játékaikat PC-re is kiadja. Bár a "kellest" talán illene idézőjelbe rakni, mert az is a hagyományhoz tartozik, hogy ezek az átiratok több éves késéssel jönnek ki. Ez vonatkozik most a Lucky Luke – On the Dalton's Trail-re is, mely egy '98-as PlayStation-játék változtatás nélküli konverziója.

Mint hogy az Infogrames előszeretettel szerepelt híres képregényhősöket a játékaiban, Lucky Luke közismert figura, nyilván már mindenki hallott felőle. A vadnyugat szerencsés flótásáról van ugyebár szó, aki még az árnyékánál is gyorsabban rántja elő a revolverét. Ő az, aki már többször is hűvösre tette a rettegett Dalton testvéreket, akik azonban valahogy mindig megszöknek az igazságszolgáltatás markából. Nincs ez másképp most sem. Egy jópofa intro mutatja be a szökésüket Arizona "legjobb őrzött börtönéből", minekután ismét vérdíjat tűznek ki a fejükre. Luke – amint megtudja a hírt – felpatlan hűséges lova, Jolly Jumper hátára, és azonnal a gazfickók nyomába ered...

Majdnem minden a régi...

Aki egy kicsit régebben követi figyelemmel az Infogrames mázskálós

játékaikat, nyomban észreveheti, hogy Lucky Luke új kalandja nagyrészt a már bevált alapokra építkezik. A grafika ugyan 3D-s, de a játékmenet egy az egyben maradt a régi. (Aki veszi magának a fáradságot, és összeveti az előző Lucky Luke játékot a mostanival, még a pályák között is nem csekély hasonlóságot fedezhet fel.) Hogy továbbra is mennyire "egy síkban" kell gondolkodnunk, azt a legjobban azok a banditák példázzák, akik szó szerint keresztetik Luke útját. (Magyarul se nem előtte, se nem a háta mögött bukkannak fel, hanem az előtérben, vagy a háttérben.) Az irányítás nem terjed ki a térbeli célzásra, úgyhogy ezeket a gazfickókat igen nyakatekert módon kell likvidálnunk. Mondjuk egy elhagyott edény hever az út közepén, mire abba kell belelőnünk, hogy gellert kapjon a golyó. Vagy ami még jobb: egy esőcsatornába kell belepuffogtatnunk, hogy aztán a csatorna végén a

egy kupechez kerülünk. Ott kétféle dologba ruházhatunk be: életeket és pályakódokat is vehetünk. Figyelembe véve, hogy a játékban nincs állásmentés, ez utóbbi mindenképpen jobb befektetés – no persze drágább is.

Mint látható, a pénzügyi helyzetünk javítása alapvető érdekünk. A gyors gazdagodás legegyszerűbb módja, ha sűrűn látogatjuk a bonusz-pályákat, ahol extra nyeregményeket zsebelhetünk be. Igaz, eljutni hozzájuk már nem is annyira egyszerű: bizonyos "B" ikonokat kell felkutatnunk, melyekből általában négy van elrejtve egy pályán.

Az eddig felsorolt cuccok mind egy

feladvány" gyanánt el kell lőnünk néhány kötelet is a továbbjutáshoz. A pályavégi robbantás után mindjárt egy főellenséghez kerülünk. A dolog egyszerű: egy nagydarab pasas farönköt hajgál felénk, amiket nekünk a megfelelő célszerszámmal (értsd: palacsintasütő) vissza kell ütnünk a képébe. A lényeg a megfelelő helyezkedés: néhány jól eltalált tenyeres



Nehezített célbalövés mozgó járműről mozgó járműre



„Keresd a gyöngyöt, Rantanplan!”

könyökcso adjá meg a lövésnek a helyes irányt...

A játék attól válik különösen izgalmassá, hogy minden pálya más és más. Nem csak a helyszínek változnak, hanem a feladat is. Mielőtt

azonban ismertetném a pályákat, nem árt tisztában lenni az alapszabályokkal.

Azt talán felesleges is mondanom, hogy

Luke sajnos nem halhatatlan, s minden egyes sérülés energiaveszteséggel jár. Az energiánkat pótlandó sheriff-csillagokat kell keresnünk, továbbá nagyon elvélve hősünk aranyba öntött képmásával is találkozhatunk, melynek felvételével plusz egy teljes élethez jutunk. Életeket vásárolni is lehet, úgyhogy nem árt gyűjteni a pályákon lebegő dollárjeleket sem. Ha van elég pénzünk, minden pálya után

tárgyak is felkerülnek a kijelzőre – de erről később.

Nem árt tudni, hogy az alsó sarokban időnként felbukkanó iránytű sem csak dísznek van ott. Az ugyanis sosem az északi irányt mutatja, hanem azt, hogy merre található a következő fontos tárgy. Az már más kérdés, hogy az odavezető utat már magunknak kell kikísérleteznünk.

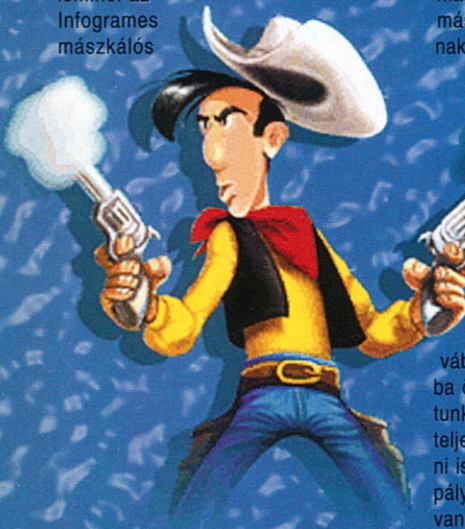
Már megint a Dalton testvérek

Az első helyszín Abilene városa, amit megszállva tartanak a Dalton testvérek által felbérelt banditák. Bármelyik ablakból, sőt az utcán heverő ládából is előbújhat egy-egy orlvész. Meg kell keresnünk a kulcsot a sheriff-irodához, ahol magunkhoz vehetjük az első köteg dinamitunkat. Amíg nincs robbanóanyagunk, kénytelenek vagyunk az ellenséggel felrobbantani az utunkat álló ládákat, illetve kis "logikai

ütéssel hamar végezhethetünk.

A Dalton testvérek a vonatrablástól sem riadnak vissza, úgyhogy a következő pályán egy sín pár mellett vágatunk. A kaktuszokat és a köveket ki kell kerülni, illetve átugratni. S nem elég, hogy Jolly Jumper épségére ügyelnünk kell, de még a vonatból lövöldöző haramiákat is be kell céloznunk. Miután sikerült megállítanunk a vonatot, a túsok épségéről kell gondoskodnunk. A vonatkocsik tetején szintén robbantani kell, csak úgy tudunk lemászni. A tehervagonokon újabb főnökök várnak ránk hordókbán rejtőzködve – köztük az egyik Dalton fivér. A saját bombáikkal tudjuk kifűstöltni őket, tehát vissza kell pattintanunk nekik.

Mindzek után egy mexikói faluba lyukadunk ki, ahol a varázsló csak az után igazít minket útba, hogy összeszedtük neki a bűvös gyöngyeit, amiket bizonyos haramiák szétszórtak. A gyöngyöket meghatározott sorrendben lehet begyűjteni, úgyhogy hosszadalmas munkáról van szó. Ez az első olyan pálya, ahol a helyszín bonyolultsága miatt szükség van az iránytűre. Az átjárókon keresztül ideoda járhatunk a város keleti és nyugati fele között, és gyakran kerülni utakat kell találnunk. Például egyszer egy jókora gödörbe ütközünk, s pont felette lebeg a következő gyöngy, mire a megoldás: az ellenkező irányból kell megközelíteni, mert a túlóldalt van egy gumifal, s azzal "felturbózzhatjuk" magunkat egy elég nagy ugrás-





Mennyi is az az egy lóerő...?

hoz. Az iránytűn kívül nagy segítség Rantanplan, a kutya is. Még nem mondtam, de minden pályán az ellenőrzési pontokat Rantanplan személysíti meg, vagyis azokat a helyeket, ahová halálozás után visszakerülünk. Na mármint a faluban viszont nem csupán ennyi a feladata, hanem még idegenvezető is. A legkönnyebben úgy akadáhatunk a gyöngyökre, ha egyszerűen csak őt követjük.

A faluból egy bányába ereszkedünk le, ahol különböző liftek és gépek beüzemelésével haladhatunk tovább. A liftek például azért nem indulnak, mert a fogaskerekük ki van ékelve – elő tehát a pisztolyt. Az elágazó tárnák felnyitásához kulcsokat kell megkeresnünk, illetve kapcsolókat kell átállítanunk. Végül egy hamispénznyomdába érkezünk, ahol egy meglehetősen különös összecsapásra kerül sor.

A megátalkodott nyomdász egy távoli fülkében foglal helyet, és onnan próbál minket a géppel agyonpréselni. A felső soron először is bele kell lőnünk a villogó kapcsolóba, amivel egyrészt leállítjuk egy darabig a présgépet, másrészt – és ez fontosabb – tintát adagolunk a gépbe. A tintával kell ezután lespriccelni a mobil fülkét,

azaz megfelelően időzítve és célozva rá kell taposni a zacsókóra.

A gép felrobbanását követően Luke egy sivatagban találja magát, s ott van két Dalton fivér is – csak-hogy fogva tartják őket az indiánok. Az indiánoktól úgy válthatjuk ki a foglyokat, ha összeszedjük a totemoszlopok négy darabját. Ezzel tehát megint egy keresgélős részhez jutottunk. Ismét nagy szolgálatot tesz nekünk hűségese kutyánk, aki a távolban fog követni minket, s ahol totemet szimatol, hangosan ugatni fog. Felhívnam rá a figyelmet, hogy a tornádókkal sodortathatjuk magunkat, és hogy a halálmadarat, sőt még a sámán által kreált füstfellegeket is hasznosíthatjuk platformként. Gumiágyként amúgy a rugalmas csontok és a rugó alakú mérges kígyók szolgálnak. Utóbbit az álmában kell meglepni, különben belénk mar.

A két újabb Dalton fivér bekasztáz-

sa után már csak a főnök, Joe Dalton van szabadlábon. Az utunk

Albuquerquebe, egy mulatóba vezet, ahol egy Pat Poker nevű hamiskártyást kell felkeresnünk. A dolog persze nem megy simán: egy kocsmai verekedés közepén találjuk magunkat. Az irányítás nagyon egyszerű: az ugrás gombjával tudunk védekezni, a futás gombjával meg ütni lehet. Ha a gyomrunkat kívánjuk védeni, a védekezéssel együtt a lefele irányt is nyomni kell. Ütésből háromféle van: a sima jobb egyenesen kívül "gyomor-szajást" és horgot is osztogathatunk – már amennyiben nyomjuk pluszban a le/fel irányt. A nyurga farmer szinte belerohan az ütéseinkbe, vele könnyű végezni. A dagadt nehéziú sem ellenfél: a hasa szinte kínálja magát



Nehezített célbalövés mozgó járműről mozgó járműre

az ütésre. Pat Poker ellen viszont már taktikázni kell, azaz muszáj védekezni is.

A hamiskártyás egy aranyásóhoz küld el minket, akinek a haramiák vették el az arany-diót – értelemszerűen ez utóbbiakat kell tehát összeszednünk. A vizeséseknél felhívnam a figyelmet a zuhatagok közepén nyíló átjárókra – mindjárt az elején egy ilyen keresztül juthatunk némi dinamithoz. A diókat bonusz-ládákból szedhetjük össze. Az ősz aranyásó végül egy kulccsal jutalmazza a munkánkat.

A kulcs segítségével egy újabb bányába érkezünk, ám ezúttal négy keréken fogunk közlekedni. A csillés száguldásnál a szokásos kellekek nehezítik a dolgunkat: leszakadt vagy hiányos pálya, útban heverő sziklák és csillék, a pálya felett átvélő gerendák. Értelemszerűen döntögetni kell a kocsit, illetve ugratni, s esetenként lehúzni a fejnket. A leglényegesebb azonban, hogy átállítsuk a váltókat (szintén a bedöntéssel), mert különben mindig ugyanoda fogunk visszakérülni, márpedig a rendelkezésre álló idő véges.

Utazásunk következő állomásaként egy favágóval kell megmérkőznünk. Az ökölharcot megelőzően a saját szakmájában is túl kell tennünk rajta: először egy favágó versenyen, majd egy erő-versenyen győzhetjük le. A lövést és az ugrást felváltva nyomkodva először erőt kell kifejteni, majd a speciális kijelző villogását követően a dinamit gombjával lehet indítani a

Rokon lelkek

Lucky Luke

A két évvel ezelőtti – akkor még 2D-s – Lucky Luke ugyanazokat a szimptomákat mutatta, mint a mostani: egy hajdanán remek konzoljáték megkésett konverziója volt. (ld. **576** '98/2 – 75%)

Tarzan

A Disney-féle Tarzan egy nagyon szép "ál 3D-s" platformjáték. A nehézségét tekintve pont az ellentéte a Lucky Luke kalandjának: talán már túlságosan is könnyű. (ld. **576** '99/9 – 80%)

fejszecsapásokat.

Dalton Cityben újabb utcai lövöldözésbe keveredünk, de ezúttal "first person" nézetben – csupán egy célkeresztet irányítunk. A város istállójában gyűjthetjük be végül az utolsó Dalton, aki bombákkal dobálózik. Utóbbiak kikerülésén kívül (és lehetőleg nem leesve) annyi a feladatunk, hogy jól időzítve beleröjünk a középső ládába, ami így aztán belendül, és ha jól céloztunk, túloldalt pont a megfelelő helyen fog egy zsákot a mélybe taszítani...

Megkésve bár, de törve nem...

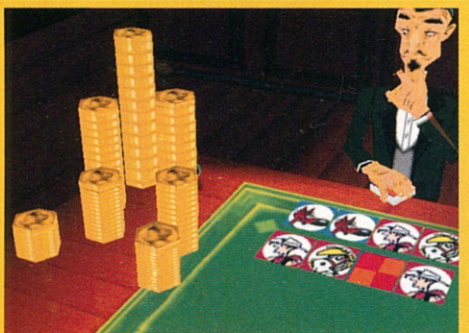
Amint az egyes megoldások "ésszerűségéből" is kiténik, a Lucky Luke – On the Dalton's Trail egy elég nehéz játék. Szó se róla, szerencsére könnyű kódot vásárolni, de egyes pályák (főként a csillés száguldás) átkozottul kemények, sőt már-már idegesítőek. Az Infogrames a nehézséget tekintve is maradt a régi: egyszerű ügyességen kívül nagyszerű idegek is szükségesek.

A grafikán meglátszik, hogy két évvel ezelőtti PlayStation színvonal, de azért az animációk így is elég jópofák: a rajzfigurák kelően karakterisztikusak a 3D-ben is. A vadnyugati zenék szintén jól tesznek a western-hangulatnak, úgyhogy alapjába véve egy kellemes játék ez az úgymond "új" Lucky Luke. Kicsit öregeske, grafikaiag kicsit idejétmúlt, de azért kellemes.

V.Z.

A bónusz-szintek

A pénzünket háromféle jutalomszinten gyarapíthatjuk. A leggyakrabban az üveglövészettel találkozhatunk: a színes üvegek különböző értékeket érnek. A csapos meglövéséért mínusz, az órát tartó Rantanplan eltalálásáért viszont plusz időt kapunk. A másik lehetőség, hogy szkan-



derezünk Jolly Jumperrel. Az ugrás/lövés gombbal "izmozhatunk", majd a dinamit gombjával nyugtázzhatjuk az erőifejtést – merthogy csak fázisonként lehet lenyomni. A harmadik, és egyben legbonyolultabb bónusz-szint, amikor kártyáznunk le Pat Poker-rel. Itt minden a szerencsén múlik. Pat nyolc lapot oszt le, s az a lényeg, hogy nem szabad felhúznunk a Dalton-pofát. Bármikor kiszállhatunk a már megnyert pénzünkkel, de ha netán mind a hét jó lapot felfordítjuk, utána bankot robbanthatunk dupla vagy semmi alapon (két kártyával, 50%-os eséllyel).

külcshín/belbecs

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

summa summarum

Sokszínű máskálós játék – bár a „sokszínű” véletlenül sem a grafikára értendő

végítélet

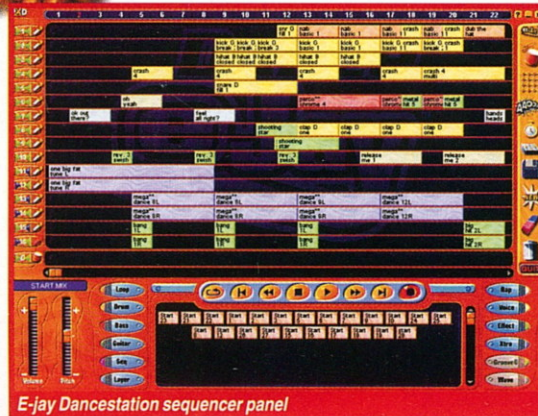
75%



alakíthatni. Ha új effektezett hangszert szeretnénk a programba importálni, akkor válasszuk az effekt stúdió record, majd save ikonjait. A kiválasztott effektet a bal felső sarokban lévő négyzettel kapcsolhatjuk be-ki. A zongora billentyűjével állíthatjuk a lejátszott hangszerünk hangmagasságát.

A Hyper Generatorban az átalakítandó hangmintát valós időben, akár kézzel, vagy adott kotta szerint bepakolt effektekkel alakíthatjuk, az átalakított kész hangmintát elmenthetjük. A kotta 1/16-od lépésenként változik, a választható effektek: torzítás, visszhang, szűrő.

bejövő BPM számot, és a kimeneti BPM számot. A szinkronizáláshoz metronómot is használhatunk. A rendelkezésre álló hangszerkészlet a fő panel jobb és bal oldalán helyezkedik el. Választhatunk loop, drum, bass, sphere, voice hangok közül, ha nem találunk megfelelő hangszert, akkor a wave könyvtárból bányásszunk, természetesen csak azután, ha pakoltunk oda előtte hangszereket. A hangszereket, az ikonjukon való kétszeres kattintással hallgathatjuk meg.



E-Jay Dancestation sequencer panel



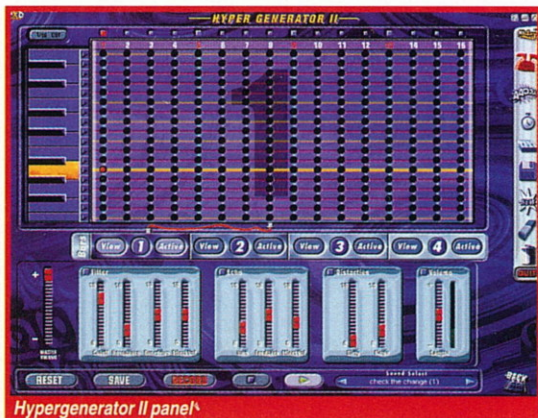
E-Jay Techno 2 effect studio panel

Természetesen kezdetben bőven elég lesz a 3500 (!) alaphangszert.

A jobboldalon látható lemez-ikonnal betölthetünk és kimenthetünk a programból hangmintákat. Az Effect stúdióban alakíthatjuk a digitalizált, vagy a már meglévő hangszereinket a kívánt formára, pl. szűrhetjük (rezonancia, aluleresztő felül-vágó, sáváteresztő ...), visszhangosíthatjuk, torzíthatjuk, állíthatjuk a hangerejét, robohanggá változtathatjuk. A kívánt hangmintát a billentyűzetre dobva tudjuk

effektfiókokat.

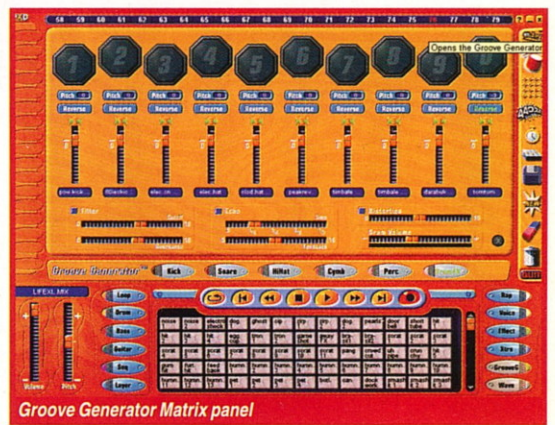
Az elkészült mixet a jobboldali lemez-gombbal tudjuk elmenteni. A programcsomaghoz 13db előre elkészített mix tartozik, amelyeket a cd-n találunk meg.



Hypergenerator II panel

Hátrányok

A program nem képes valós idejű effektek használatára, még az ACID realtime directx effektek használatára. Továbbá hiányzik az elkészült zene exportálása is, így például a saját dalunkból csak digitalizálva készíthetünk cd-t. A hangminták fix hosszúságúak, ezért csak feles illesztést lehet időben megvalósítani, de ezért van a programban egy külön opció erre a célra, ha a program nem tudja magától



Groove Generator Matrix panel

elvégezni, akkor majd mi megteszük helyette.

Az e-Jay Dance2 kísértetiesen hasonlít a Techno2-höz. 1000 Dance és House hangminta áll a rendelkezésünkre. 500 dobhanggal felszerelt dobgép. Groove generator, amivel kisebb groovokat építhetünk az rendelkezésre álló hangszerekből. Ebben tehát a dance2-es verziójában már interaktív help segít betanulni a zeneszerzés fortélyait. Itt is 16 csatornás patternbe rakhatjuk a hangmintákat.

Az effekt stúdió és a Tempo állító szolgáltatások azonosak a Techno2-vel, azonban itt a Hyper Generator II helyett egy dobgép jelentkezik, amely két részből áll. Az egyik maga a groove generátor, a másik pedig a

lehetőségünk van a dobhang előlétra lejátszására. Monó-sztereó állításra és a dobhang kismértékű hangolására. További újdonság a Groove generátor mátrix, ahol 16 lépésben és egyszerre 10 dobhangból állíthatunk össze egyszerűbb groovokat, amelyet a patternbe később egyszerűen beilleszthetünk. A programult alsó részébe pakolhatjuk be a groove darabokat. A szerkesztés egyszerű az aktuális dobhangnál szereplő lámpára kapcsolva az aktívá válik, és ha odakerül a számláló, akkor megszólal. Ne feledjük, a groove mátrixban már nem állíthatjuk a megszólaló dobok típusát és jellemzőit! Ezt a groove generátor főpanelen kell elvégeznünk. A program szinte ugyanaz, mint a Techno2 egy kis kiegészítéssel, a hangminták számában és minőségében nem találni kifogást, de a hangszert hosszúságára való illesztés igen zavaró. A dobgép igen kiforrott és jól használható, ráadásul egyszerű. A hangmintái felveszik a versenyt a Fruity Loops-al, ami pedig eléggé jónak számít.

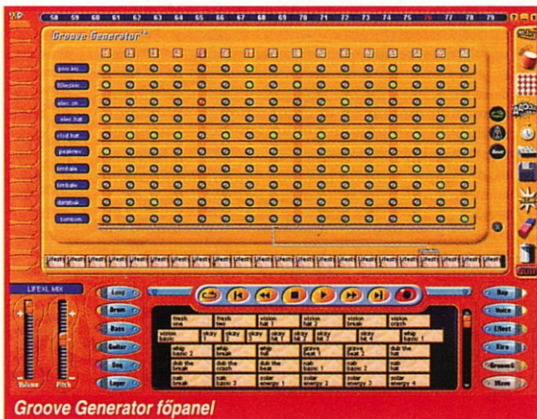
Természetesen egyik program sem versenyezhet a professzionális programokkal Cubase stb..., de nem is az a céljuk. A program célja egy egyszerű, zenei ismereteket nem nagyon igénylő zeneprogram megvalósítása. A király még mindig az ACID !!! Kíváncsi vagyok ki fogja egyszer elvenni a koronát tőle...

Ahogy egy fiatal zenész mondta nekem egyszer:

“Én nem jártam konzervatóriumba, csak érzem, hogy mikor kell a fehér billentyű után leütni a feketét.

Kefe

(A programokról bővebb információt a www.ejay.com címen találhattok.)



Groove Generator főpanel

groove generátor mátrix. A dobgép használatakor 500 előre felvett dobhangból állíthatunk össze a tetszés szerinti alapot. Az elkészült dobalapot három effektel fűszerezhetjük, mégpedig: torzítás, visszhang, szűrés. A fő-panelen található 16 csatorna után következő nulladik csatorna a dobgépé. A dobgép hangmintáit fogd és dobd módszerrel cserélhetjük le,

HALF LIFE: COUNTER STRIKE

★ **Hogyan csaljunk a Counter Strike-ban!**

Bizonyára parázs vitát lehetne nyitni arról, hogy melyik a legkedveltebb Internetes first person shooter. Gondolom mindenki, aki foglalkozik a témával vagy a Quake családra, vagy a Half Life famíliára voksolna. Jómagam soha nem kedveltem különösen a Quake-et (nem tudnám megmondani, miért...), ellenben lehet azt állítani, hogy megszállott Half Life (továbbiakban HL) játékos vagyok. Ennek a kis ismertetőnek a középpontjában egy olyan Half Life "kiegészítő" játékmód a főszereplője, ami már régóta lázban tartja a világot, és egyre több játékost hódít el más first person shooterek elől. Ő lenne a Counter-Strike (továbbiakban CS). Mivel a játék hivatalosan még nem jelent meg, csak egyre újabb Internetről letölthető béta verziók jönnek ki belőle, nem készítek tesztet róla. Azt majd csak akkor, ha kijött a végleges verzió. Mert ha mindegyiknél annyit változtatnak (rontanak – ugye, ESS Ravine?), mint most a 6.5-ösnél, akkor egy szó sem lenne igaz, amit korábban írtam...

Ezeket az oldalakat nem azért írtam tele, hogy mindenkit megismertessek ezzel az igen király játékkal. Nem elsősorban a kezdőknek, inkább azoknak a srácoknak szántam, akik már elkezdtek nyomni a CS-t, vagy már hónapok óta aktívan játszanak. A legtöbbjükkel nap, mint nap találkozom valamelyik magyar szerveren, és keményen pumpáljuk az ólmot egymásba. Kissé kicsapongó leszek, és mindenről írni fogok, ami éppen eszembe jut, de elsősorban arról a témáról, ami meglátásom szerint leginkább felcsigázta a kedélyeket – a CS csalásokról. Mert ha tetszik, ha nem, uraim, a csalások léteznek!

Mindenesetre, amikor ezt a cikket írom, már 5 napja kint van az új CS verzió, a 6.5-ös – sőt, mire az újság megjelenik, talán már minden szerver fel lesz frissítve vele, mindenki ezzel fog nyomulni. Ebben állítólag nem lehet csalni – legalábbis ezt ígérték a készítők. Sajnos ki kell, hogy ábrándítsak mindenkit – szerintem rövidesen elkészülnek az új cheatok is. Remélem, azért tudok újat

mondani azoknak, akik eddig csak hallomásból ismerték azokat a bizonyos csalásokat, remélem, hogy sok dolgot megértetek, ami eddig gyanús volt és remélem, hogy sok titokra is fényt tudok deríteni...

JÖTT A HALF LIFE!

Azt hiszem abban a pillanatban lettem szerelmes a HL-ba, amikor az Acompban a skacok először megmutatták, hogyan is kell egy PC-s játékot egymás ellen, hálózatban nyomni. Mivel nekem semmiféle hálózatom nem volt, addig nem is tudtam gyakorolni, amíg meg nem kaptuk ide a szerkesztőségbe a bérelt vonalunkat.

dolog odáig fajult, hogy két német csávéval alapítottunk egy HL klán. Egyre több tagunk lett, és egyre többen ismertek meg minket, a sok jó eredménynek köszönhetően. Ment a játék, nem is rosszul. Ha a klánunkból már ketten egyszerre voltunk bent ugyanazon a szerveren, nem nagyon akadunk ellenfelünkre – mivel a legtöbb deathmach pályán egyből megindult a sírás, ha valaki csapatban nyomta, előfordult, hogy álnéven kellett nyomulnunk – persze még így is sokan rájöttek a turpisságra. Nagyon tetszett, hogy ebben a játékban a csalás ismeretlen fogalom volt, így aztán akár utált valaki, akár nem, azt

config file-ban, melyeket bárki meg tudott csinálni, ami egy kicsit utánanézett a dolgoknak.

Volt egy másik neves német klán, akikkel már régóta kóstolgattuk egymást. Ment az anyázás rendesen, míg végül elkerülhetetlenné vált egy klánháború, hogy végre kiderüljön, ki a jobb. Kezdsé előtt egy órával felhívták az egyik társam, és azt mondta, hogy van egy titka. Állítólag vetek páran valami mikrofonfélért, amin keresztül játék közben beszélgetni tudtak. Gondoltam jó nekik, de sok értelmét nem láttam, mert a HL egy olyan pörgős játék, hogy nem nagyon van idő diskurálni benne.

Na, nem ment könnyen, de végül felálltunk és elkezdtük. (Ez egy külön érdekes történet. Aki már részt vett klán-háborúban, az tudja, hogy kész művészet egy ilyen össznépi hiriget összehozni, megszervezni, és egyáltalán elkezdni...) Magam sem tudom, hogy történt – csak nyomtam a tau gunt, mint a bolond – egyszer csak vége lett, mert pár perc alatt hülyére vertük őket. Ezután pedig beindult a gépezet, azaz a mocskolódás, hogy mi csalással nyertük meg a meccset. Állítólag nekünk nem fogyott az energiánk, meg a lőszerünk sem. Ez persze nevetséges vád volt, de legalább rájöttünk, hogy a HL már nem tartogat túl sok meglepetést számunkra, más elfoglaltság után kell nézni...



Kedves Terror, szerinted így menni esélyed van, hogy elrejtőzz előlem?

Talán nem hiszitek el, de a "rendes" egy játékos HL pályákat sohasem játszottam végig, még csak nem is foglalkoztam velük. Azt már zöldfülű koromban tudtam, hogy az Internetes játék egyik alapfeltétele az oly sokat emlegetett "ping", a misztikus szám, aminek minél kisebbnek kell lennie ahhoz, hogy minél gyorsabban, jobban és akadózás nélkül tudd élvezni a játékot. Na, hála a bérelt vonalnak, a pinggel a továbbiakban nem volt gond. Már csak meg kellett tanulnom játszani...

Végül a

mindenképpen elismerték még a legjobban anyázó emberké is, ha jól játszottál. Mindenki halálra gyakorolta magát, így aztán nem voltak ritkák a 120/2-es eredmények is, ami azt hiszem, magáért beszél... Volt két "nagyon titkos" fegyverünk is, amire emlékszem, hogy úgy vigyáztunk, mint a bodyguardok a Pápára – két script. Az egyik a távolugrást bindelte be állandóra egy gomb megnyomásával, a másikkal el tudtuk dobni a fegyvereinket. Nem voltak ezek csalások, hiszen egyszerű utasítások voltak a

JÖTT A COUNTER STRIKE!

Akkoriban már jócskán voltak CS szerverek a világon, de nem is foglalkoztam velük soha. Azt se tudtam, mi az a CS. Amikor viszont a klán-társaim kezdtek elmaradozni a HL szerverekről, én is beugrottam a buliba. Mit mondjak, a HL után meglehetősen gyatrán ment a játék, leginkább csak halottként lebegtem és bámultam, ahogy a nagyok osztják egymást. Jó pár hétbe telt, mire megtanultam, mit is kell itt csinálni, újabb pár hétbe meg az, hogy hogyan kell "rendesen" hasz-





utóbb meggyanúsítják, hogy csal. Ez sokunkkal megesett már. Elég dühítő "bír lenni" abban az esetben, ha történetesen nem csal, de főleg akkor, ha a dolog, amit csinált, egy ügyes trükknek, esetleg a tudásának (és a töménytelen gyakorlásnak) köszönhető el. Persze ezt nehéz az embereknek megmagyarázni. Általában a kezdő, tudatlan, és leginkább rosszdulatú játékosoknak szokott előbb járni a szája, mint az agya.

A legelemibb dolog a fejlődés. Ha tetszik, ha nem, az ember nem bírja jól, ha fejbe lövik. Hiába van rajta páncél, hiába van nála géppisztoly – aki nem tanul meg a CS-ban fejmagasságban tartott fegyverrel közlekedni, az ne anyázzon, ha valaki a Desert Eagle-el két lövéssel leszedi!

A másik dolog, a mozgás közbeni célzás. Tudomásul kell venni, hogy mozgás – főleg futás – közben nem lehet rendszeren célozni, csak a filmekben. Hiába hiszed azt, hogy a célkereszt jó helyen van, nem találsz el a palit! Sőt, még abban is különbséget tesz a játék, hogy állunk vagy guggolunk lövés közben!

Gyakran anyáznak egyesek amiatt, hogy kilöttek ugyan egy tárat, mégsem halt meg az állítólagos "csaló". Nem árt tudni, hogy a különböző

túl gyűjt egy – szerinte – jobb fegyverre, hogy aztán rögtön elveszíte azt. Mindenesetre ez nem ok az anyázásra. Tudomásul kell venni, hogy vannak olyan fegyverek, amelyek jobbabbak és HALÁLÓSABBAK a többinél, főleg egy olyan ember kezében, aki tudja is használni őket.

Ilyen VOLT például a 4/3-as colt, amivel a nagyításnak köszönhetően 1-2 lövéssel le lehetett szedni egy embert, akár többet is pár másodperc alatt, ha elég hülyék voltak, és egy kupacban álltak. Sokszor kaptam én is a fejemre a colt miatt ("Hogy szedtél le egy lövéssel Martin, teljes pajzsom volt"), de hát be kell látni, hogy az volt az egyik legprofibb cucc. Csak volt, mert az új verzióban levették róla a nagyítást. Szintén mocsok fegyver a 4/6-os AWP, ami egy lövéssel leszedi bárkit, bármilyen páncéllal.

A másik dolog a falon átlövés. Sokan nem tudják, hogy a 4-es és 5-ös csoportban levő fegyverekkel át lehet

Player	kills / deaths	latency
(MCM) Martin	110 / 9	361
(MCM) Daywalker	65 / 15	314
Ukita	41 / 58	279
Cheffe	28 / 17	204
deacon_frost	17 / 39	219
Kid_Bambi	16 / 10	250
(1)Player	15 / 24	320
Player	8 / 42	241
(Fress) LANCE	5 / 6	464
(Fress) EVILAS	4 / 1	179
(2)Player	1 / 31	300

Ki mondta, hogy 300-as png fölött nem lehet hentelni?

nálni a különböző fegyvereket. Ma már jókat röhögöm azon, hogy milyen béna voltam, amikor állandóan csak a shotgunt vettem meg, aztán csak káromkodtam, amikor az ellenség száz méterről két lövéssel leszedett.

Kezdem belejónni a dologba, de az igazi sikerélmény valahogy elmaradt. Azok a szemét német meg angol játékosok valahogy nagyon jól játszottak, túl jól. Nem mindig, de elég gyakran voltak olyan szupermenek, akik látványosan legyalázták az egész bandát. Ez még nem lett volna baj, hiszen bizonyára sokkal többet gyakoroltak, viszont olyan dolgok is történtek a játékban, amik a HL-ban soha. Magyarul nem tudtam megmagyarázni, hogy miért haltam meg és hogyan. Csalásra gyanakodtam...

Gondoltam utánanézek, mi újság a neten. Beizzítottam az összes ismert keresőt, beírtam az összes lehetséges szókombinációt, de nem találtam semmit. Pontosabban egy dolgot találtam: a különböző fórumokon egy csomó ember könyörgött, hogy valaki küldjön nekik CS csalásokat. Ezután, a napnál is világosabb lett, hogy vannak csalások, csak valakik nagyon őrzik őket. Érthető...

Ekkor jutott eszembe, hogy megkérdezzem a többieket a klánban, mit tudnak a dologról. Mondja is a haverom, hogy természetesen EZERREL megy a csalás, és adott egy (akkoriban még) szuperiitkos címet, hogy hova nézzek el. Persze megkért, hogy ha lehet, ne csaljak a játékban, mert ez nem méltó a klánunkhoz...

Azon a bizonyos címen temérdek csalást találtam. Annyit, hogy több napba került, mire mindet kipróbáltam. Egy-egy csalásnak több verziója is volt, és az is lehet, hogy nem mind jut az eszembe. Arra mindenképpen jó a dolog, hogy ti is tisztában legyetek velem, mi is történik – történt ebben a játékban. Szerintem egy csomó dologra magyarázatot fogtok kapni!

CSAK ÚGY MINDENRŐL, AMI NEM CSALÁS

Ha az ember elég sokat nyomja a CS-kal, és meggy is neki a játék, előbb-



Mi nem stimmel ezen a képen? Jaaaa, kicsivel többet látok a képből a szokásosnál!

fegyvereknek különböző a szórásuk! Leginkább az MP5 és az AK esetében tapasztalható, hogy pár méterről folyamatosan húzott ravasz (bal egérgomb, a gyengébbek kedvéért) esetén mindenhova lőnek, csak előre nem. Érdemes megtanulni kicsikét, úgynevezett "pötyögtetés" módszerrel lőni, így 2-3 rövid sorozattal bárki lefektethető. Főleg igaz ez az AK-ra, ahol minimális durrogatással – kis túlzással egy-egy golyó kilövésével – fél pályáról le lehet lőni akárkit.

Én gyakorlatilag megértem az anyázókat. A CS-ot maximálisan életszerűre tervezték, ezért nagyon nehéz, és nagyon sok gyakorlást igényel. Tudjuk, hogy egy körben az embernek csak egy élete van, így elég idegesítő, ha valakit rögtön az elején lenyomnak, aztán csak bámulhatja a többieket. Szerencsétlen 2-3 körön keresz-

lőni bizonyos vastagságú falakon, a fémlemezeken (padló, vasúti kocsi, korlát), ajtókon és az összes fadóbozon. Látod, hogy az ürge fejvesztve bemenekül egy doboz mögé, te szítvá lyuggatod a deszkát, mögötte a palit, aztán kapod a fejedhez, hogy csalált. Persze, ha valaki csalást használ, és úgy hentel le valakit a falon keresztül, hogy annak helyzetét normálisan nem is láthatta, az más. Viszont egy fejmagasságban eleresztett sorozattal mondjuk némely jobbról-balról-felülről-alulról érkező gyanús zajok esetén elég látványos sikereket lehet elérni, és ez nem csalás, még ha szemét dolog is.

Nem árt, ha megismered a pályákat, mielőtt elkezded anyázni! Azok, akik minden nap, órákon keresztül nyomják az ipart már minden zugot, és búvóhelyet ismernek a mapeken,

ezért nem feltétlenül csalás az, ha a tökéletesnek ítélt búvóhelyedet egyből felfedezik. A stratégiailag fontos helyek ismerete kötelező, hiszen minden map-en van 1-2 olyan pont, ahonnan egy többtagú támadó brigád is könnyedén le lehet mészárolni csalás nélkül!

Végül megemlíteném a Nightvision, azaz éjjellátó szemüveg fontosságát. Számtalanszor lehet hallani egy-egy sötétebb map esetében a "Hogyan vettél észre te mocsok?" beszélést. Főleg olyanok mondják ezt, akik talán még életükben nem vettek Nightvisiont. Pedig ezzel a kis cuccal kilométerekről ki lehet szűrni a lapulókat (ha nem lapulnak elég jól), de még a világos pályákon is jobban meg lehet különböztetni a skineket vele.

AMIT A CSALÁSOKRÓL TUDNI KELL

Sokan azt hiszik, hogy a CS csalások olyanok, mint annak idején a Doom kódjai – beütök egy kódszót, aztán sok pénzem meg fegyverem lesz. Persze, van néhány ilyen is, például az IMPULSE 101, amivel egy csomó pénzt lehet szerezni. A dolog bökkenője csak az, hogy ezek csak akkor működnek, ha a szerveren engedélyezve van a "csaló mód". Ilyenkor viszont mindenki tudja használni őket, és csak a legritkább esetben olyan idióta a szervergazda, hogy bekapcsolja.

Nem, a komoly csalások vagy úgynevezett "scriptek" (HL parancsokból álló utasítássorok, melyeket a config file-be kell beírni), vagy pedig komoly, több megás programfájlok.

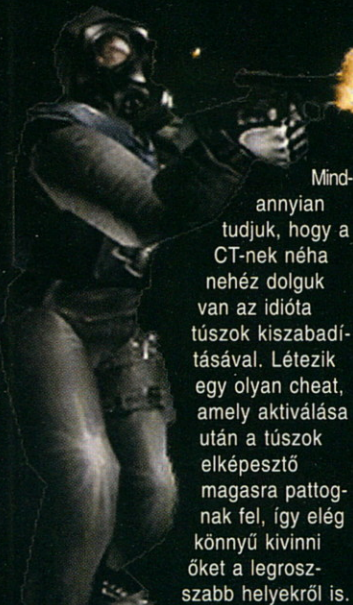
ÁRTATLAN CSALÁSOK

A CS csalások között vannak olyanok, melyek szerintem az "ártatlan" kategóriába tartoznak. Könnyebb lesz velük a játék, de igazán nagy mágus nem leszél tőlük.

MAGASUGRÁS

Elég kényelmetlen dolog, hogy a CS-ben bizonyos helyekre csak a guggolás ugrással lehet feljutni, bejutni. Ez harc közben igen körülményes, és eléggé igénybe veszi az ujjaidat. Egy marha egyszerű utasítással meg lehet oldani, hogy a rendes ugrás-gomb megnyomására egyből magasabbat ugorj.

MAGASUGRÓ TÚSZOK



Mindannyian tudjuk, hogy a CT-nek néha nehéz dolguk van az idióta tűszok kiszabadításával. Létezik egy olyan cheat, amely aktiválása után a tűszok elképesztő magasra pattognak fel, így elég könnyű kivinni őket a legrosszabb helyekről is.

CT TERRORISTA SKINNEL

Teljesen idióta cheat. Berak téged a program a Terrorok közé T skinnel, de valójában a CT csapatnak játszol. Vársz egy kicsit, amíg a többi T előremegy, aztán szépen legyilkolod őket. Azért értelmetlen, mert a második kör után a leghülyébb játékosok is rájönnek a dologra, azonkívül ha a CT csapatban normális emberek vannak, azok is elküldenek melegebb éghajlatra.

NEM ANNYIRA ÁRTATLAN CSALÁSOK

Ezek már olyan cheatek, amelyek jelentősen megkönnyítik a dolgodat, de még ezek sem alkalmasak arra, hogy szuperembert csináljanak belőled. Mindenesetre több fraget tudsz begyűjteni velük.

JOB B CÉLKERESZTEK

Az alapból látható zöld célkereszt néha elég idegesítő (mivel sötét, zöldes-sárgás tónusú alapon nem igazán látszik), és nem is igazán pontos. Egy egyszerű piros vagy kék színváltoztatással, esetleg egy vörös "lézerpont" beiktatásával sokkal pontosabban tudsz célozni. Azt konkrétan tudom, hogy a 6.5-höz már megvannak az új célkeresztek.

SNIPER LÁTÓMEZŐ SZÉLESÍTŐ
Sokak kedvencei a távcsöves fegyverek, de van egy hátulütőjük, a célkereszt körül elhelyezkedő nagy fekete mező. Egy ügyes kis csalással ez eltávolítható, így mindent látsz a terepből.

TEXTURA KÍMÉLŐ

Ez az egyik legjobban használható cheat, és nem is veszi el TELJESEN a játék nyújtotta élvezetet. Egyszerűen leszedi a textúrákat a falakról, így minden kellemes világosszürke színben pompázik. Mondanom sem kell, hogy az embereket így akármekkora távolságból jól ki lehet szűrni anélkül, hogy kifolyna a szemed.

SKIN FÉNYESÍTŐ

A tájon, azaz a textúrákon nem változtat, viszont minden embert háromszor világosabbra vesz – kicsit olyan, mint a Nightvision, csak a zöldes kód nélkül. Segítségével gyerekjáték beazonosítani a közeledő személyeket.

REMEGÉS GÁTLÓ

Ezzel a kis scripttel ha nem 100%-osan, de elég jól ki lehet küszöbölni a nehézfegyverek "remegését". Magyarul, ha sokat lősz vele folyamatosan, nem mászik el a célkereszt. Nem tökéletes, de néha működik.

ELÉG SZEMÉ T CSALÁSOK

Na, itt jönnek a jobb csemegék. Ezekkel még a címeres antitalentum játékosok is meglódnak a fraglistán.

"...ÉS LŐN VILÁGOSSÁGI"

Ezt a csalást egy gombbal lehet kényelmesen ki-bekapcsolni. Nem csinál mást, csak reflektorfénnyel árasztja el az egész pályát, minden szegletet. Olyan, mintha 300% gammát tennél a képernyőre. Mondanom sem kell, hogy még egy bolhát is kiszűrsz a legsötétebb sarokban is. Ha eredetileg is világos a pálya, egyszerűen kikapcsolod. Olyan helyeken, ahol a "rendes" játékosok halomra lövik TÁRSAIKAT is a sötétben, soha nem fogsz többet falsót löni. Nem is tud többet senki elbűjni előled!

"JÖN A GRÁNÁT"

Ez egy nagy disznóság. Nagy körökkel jelzi, hogy hol vannak fegyverek a pályán. Mivel a fegyverekhez ugye általában ember is tartozik, így szeren-

csés esetben tudni fogod, hogy valaki van a közelben/ távolban, így fel tudsz készülni a legrosszabbra. Sőt, ha valaki gránátot akar dobni, azt is jelzi, még a robbanási rádiust is. Ha megtanulod a körök színét, még azt is tudni fogod, kinél milyen fegyver van.

FEGYVERCSŐ HOSSZABBÍTÓ

Ennek a csalásnak a kiagyaloja és készítője nagy koponya lehet, a macska rúgja meg! A csalás belövése után a fegyverek csővéből hosszú, CS mértékkel mérve több méteres színes vektor indul ki, ami átlóg a falakon is! A színből a fegyver típusát is meg lehet tudni, és ugye mondanom sem kell, hogy soha többet nem történik meg veled az, hogy befordulsz egy sarkon, és szemből fejbe lönek – hiszen már rég tudod, hogy valaki van ott. Ha egy ajtóval szemben állsz például, azon is szépen átlóg, így rögtön bukik a jó terved,

hogy ugye nyílik majd az ajtó, te meg jól lelövöd... A csaló marhák általában úgy szoktak lebukni, hogy már egy kilométerről odaszaladnak egy jelentéktelennek ítélt láda mögé és lelövik a mögötte lapuló ellenfelet, aki szerencsétlen még a kör legelején bujt el oda, amikor még SENKI sem láthatta. Hányszor láttam ilyet, mikor szellemként nézelődtem a pályán! Aztán amikor megkérdezted a manust, hogy ugyan honnan jött az isteni szikra, mindig valami neveltséges válasz szokott jönni, amiről minden profi tudja, hogy KAMU! Ezek a csalók csinálják azt is, hogy nem szaladnak be egy látszólag üres szobába – csak téblábolnak az ajtó előtt egy pontra meredve – mert látszik, hogy valaki mondjuk fentről vagy az ajtó melletti sarokból a fegyvert pont a nyílásra szegezi. A türelmetlen hülyék még azt is megkockáztatják, hogy ilyenkor elkezdik löni kintről a falat, kiszámítva azt, hogy kábé hol lehet a védő.

Azért nem tökéletes egyébként a cucc, mert ugye azt nem lehet tudni, hogy kinek a kezében van a fegyver – társában vagy ellenségében – azonkívül, ha a fegyveres nem "feléd" néz (mondjuk pont háttal áll), nem látod a vektort. Mindenesetre marha nagy segítség.

HALÁLÓS CSALÁSOK

Ezek a cheatek borzalmasan kemények, segítségükkel lehet azokat a bizonyos misztikus dol-



kat produkálni. Az a szerencse, hogy ha valaki hülyén használja őket, nagyon könnyen ki lehet szűrni, hogy valami nincs rendben.

HELYZETJELZŐ

Ez a legmelegebb csalás, szinte minden egyben! A fegyvereknek hosszú csővük van, ez gondolom természetes. Ehhez hozzá jön, hogy az emberekből két hosszú színes vektor indul ki (deréktájban) jobbra és balra, a "menetírányra", azaz a fegyver vektorára merőlegesen. Természetesen ezek is átlógnak a falakon. Így pontosan meg tudod határozni a pali helyzetét 3 dimenzióban (akkor is, ha nem feléd néz) – a vektor színéből pedig, hogy társ vagy ellenfél! Ez nem minden, mert az emberek feje fölött és talpa alatt (kb. 3 méter magasan ill. mélyen) színes lebegő háromszög mutatja a pali helyzetét, így azt is ki tudod szűrni, aki térben alattad ill. feletted van – mondjuk egy emelettel feljebb vagy lejjebb!

ÁTLÁTSZÓ FALAK

Ez a legnagyobb mocokság, szerencsére nehezen használható, és pepecs melő felinstallálni. Gyakorlatilag minden textúrát átlátszóvá tudsz tenni vele, ehhez viszont be kell állítani minden textúrát, ami a mapek számát ismerve lehetetlen. Mondjuk, ha valaki egy-egy minden szerveren használt, közkedvelt mapet meghekkelt, könnyebb lesz a dolga. Végeredményben nem éri meg a vesződést, mert csak annyi előnye van, hogy minden helyzetből látod a fal mögött történő dolgokat.

MISZTIKUS CSALÁS

Erről a csalásról beszélnek a legtöbbit, habár senki sem biztos benne, hogy létezik. Ő név szerint a FEJLŐVÉS CHEAT. Azt mondják, hogy aki ezt felrakja, minden lövéssel fejbe találja az ellenfelet. Én egy ilyen aimbot.exe file-t találtam idáig, de nem működött – az biztos, hogy ennek komoly programfile-nak kellene lennie, nem kevesebbnek! Szerintem nincs is ilyen valójában, az egész csak szívatás!

Fejlesztés script-tel viszont már találkoztam, de ez nekem egy új dolog, még nem volt alkalmam kipróbálni. Ahogy belenéztem, annyit csinál, hogy a célkeresztet lövéskor "fejmagasságba" állítja. De ettől célozni még ugyanúgy kell...

MAGYAR KLÁNOK

Köszönhetően Internet szolgáltatónknak mostanság nem elég a sávzélességem a német szerverekhez, így szinte kizárólag csak magyar szervereken játszom. Persze ez nem baj, sőt! Állítom, hogy a "híres" magyar játékosok és klánok ugyanolyan jók, mint a külföldiek! Nem véletlenül használtam a "híres" jelzőt – neveltségesnek tartom ugyan is, hogy azok a srácok, akik egy hete nyomulnak a CS-kal rögtön klánokat alapítanak. Mindegy, csak az ember neve előtt ott legyen az a három (vagy akárhány) betűs valami. Mindenképp felvesznek, hogy egyre többen legyenek. Aztán az első klán-háborúban kockára verik őket...

Ha érdekel a "valódi" magyar Counter Strike élet, látogass el – bocs, de a teljesség igénye nélkül – a következő oldalakra:

ACT klán
– <http://www.extra.hu/ACT/>
ESS klán
– <http://160.114.80.5/>
HUB klán
– <http://hub.clanpages.com/startpage.htm>
UNQL klán
– <http://unql.matavnet.hu/inside.html>
7xx klán
– <http://www.extra.hu/i713/>
NEGA klán
– <http://193.6.144.100/nega/index2.htm>

MCM Martin

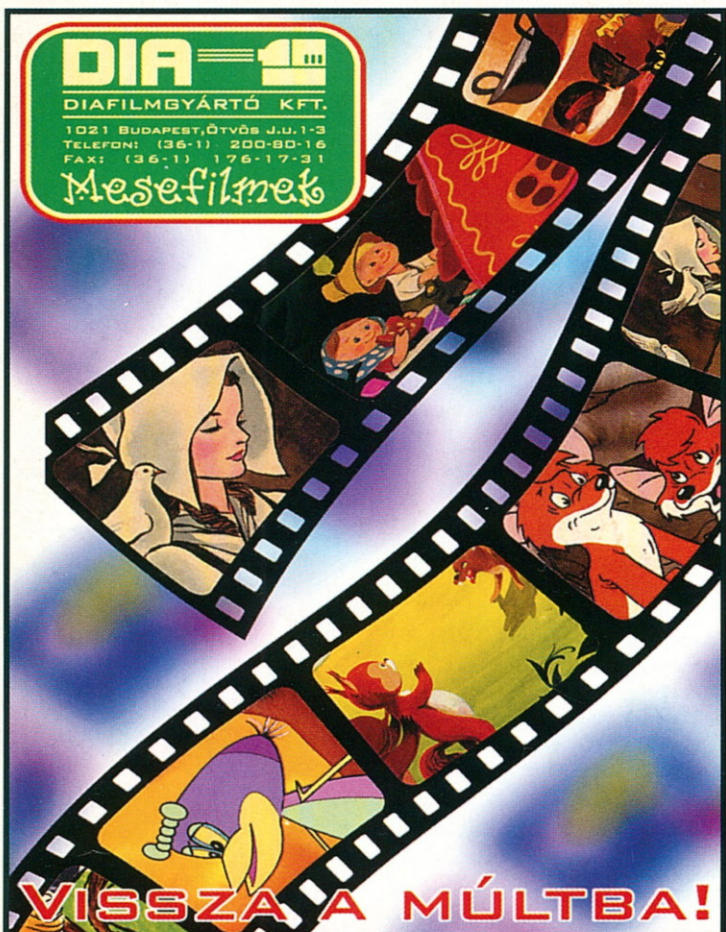
(MCM klán – <http://surf.to/mcm-clan/>)
(A szerző aktív CS játékos)

DIA

DIAFILMBYÁRTÓ KFT.

1021 BUDAPEST, ÖTVÖS J. U. 1-3
TELEFON: (36-1) 200-80-16
FAX: (36-1) 176-17-31

Mesefilmek

**VISSZA A MÚLTBA!**Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!**SEGÍTSÉG!**

Gyűjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga
Gyors szervíz és Kereskedelem.
Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510**TRANS-AM**

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu
Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig**Részletfizetési lehetőség**

/ 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	33.600,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	88.000,-
4,3 Gb Seagate winchester	18.400,-
10,2 Gb Quantum winchester	23.600,-
64 / 100 Mhz SD RAM	15.600,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	26.400,-
Pentium II 466A Intel Celeron CPU	23.200,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiserelésben	160,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiserelésben	196,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	122.800,-
Pentium II EX , PII 466A Celeron , 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g. klav.	

Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.486-os komplett számítógép
monitor nélkül 9.600,-
Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 1,6 Gb HDD
15" Dell SVGA monitor 74.000,-**Használt alkatrészek adás - vétele****Átalánydíjas és egyedi szervízzolgáltatások**Komplett gépek tetszőleges
összeállításban 24 órás teszteléssel,
1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervízzolgáltatással
várjuk minden kedves vásárlónkat!Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát
tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

CINKELT LAPOK

Earth 2150

Nyomd meg az Entert és ird be a következőt:

I_wanna_cheat

Ezután tartsd a bal Shiftet és a Nullát lenyomva és nyomj egy Entert egyszerre, majd nyomj meg még egyszer az Entert, ezután ird be a kódot, és újra nyomj Entert.

Motocross Madness 2

A főmenüben gépeld be:

big heads

ezzel bekapcsolhatod a nagy fejek módot.

Vampire: The Masquerade Redemption

A konzolparancsok aktiválásához, a következő módon indítsuk el a programot. Például: C:\Vampire\vampire.exe -console vagy "C:\Program Files\Vampire The Masquerade - Redemption" -console
Single player módban nyomjunk "~" -t a konzol eléréséhez. A konzolban a következő kódokat alkalmazhatjuk.

ai

A mesterséges intelligencia kikapcsolása

addalldisciplines #

Minden disciplines hozzáadása

addthing #

Itemek felvétele pl: Vitae, Dagger...

advancement

Az advancement ablak megnyitása

cash #

A pénzünket beválthatjuk akármire

Damageme

Önsebzés

disease

Önmérgezés

dropcash #

A pénz eldobása

framerate 0/1

Framerate 1 = Be, 0=Ki

Freecasting

-Cast disciplines without using blood

freearmo

Végtelen lőszer

freeze

Fagyasztás, de a pályán továbbra is mozoghatunk

frenzyme

Christof bekattan

god 0/1

Isten mód Be/Ki

jump

Szint / waypoint ugrás

killme

Igazi halál, a revive varázslat sem hoz már vissza

maxfps #

Maximum FPS állítás

pause

Pause

poisonme

Önmérgezés

resume

Vissza a Pause-ból

revive

Teljes életerő feltöltés

shapeshift #

Shapeshift

shapeshift

Shapeshift normal

stakme

Sajátmagunk elégetése (Burn Baby Burn)

totals

A pályán található itemek listája

vault

Saját vaultunk megnyitása a játéktér egész területén

whereis

A pálya aktuális helyzetének adatai

xp #

XP

A következő kódokat is kipróbálhatod:

aitrace,

particles, heads,

loadpath, savepath, say,

statustest, changescene,

advance, changechronicle,

getc1s, combatmessages,

scaleme, embraceme,

***aura, camtest, setsoak,**

getchronflag, setchronflag,

clearchronflag, netstat,

read, shell,

emit, roomtype, autoswitchtest,

enemycount, throwgib,

setdetect,

sethide, hands, stcmd,

team,

maxopenedlocs, noitemstatchecks,

endgame, pack.

A jump kóddal a következő helyekre ugorhatsz. A levelkód után az első karakter a waypoint számát, a következő karakter a level számát jelöli.

Zónakódok:

Convent

ConventDay

OldTownDay

SmithyDay

Inn4StagsDay

JudithBridgeDay

University

StThomas

GoldenLaneDay

UnornaDay

EastGate

EastGateNight

OldTown

Smithy

Inn4Stags

JudithBridge

Unorna

Haven

PetrinHill

PetrinHillDay

AnezkaRoom

NQuarter

PragueCastle

PrinceBrandl

GoldenLane

DummyNorthQuarter

DummyNorthGate

DummyNorthQuarterGate

SilverMines

SilverMines2

SilverMines3

SilverMinesNight

Monastery

Monastery2

Monastery3

ArdanChantry

ArdanChantry2

ArdanChantry3

ArdanChantry4

JosefTunnels

JosefTunnels2

JosefTunnels3

VysMountain

Teljes Mana

DUOLCHTAED

Halálfelhő

ELBISIVNI

Láthatalanság

ERIFLLAF

Napalm

HSALF

Flash

HTLAEHLUF

Teljes energia újratöltése

KAOLC

Köpeny

LLABERIF

Tűzlabda

LLABECI

Jéglabda

LERRABSAG

Gázholdó

NIARDICA

Saveső

NODDEGAMRA

Armageddon

OMMALLUF

Teljes lőszer

RATSLATEM

Fémcsillag

RETROPELET

Teleport

SENIMEX

Xemines

SENIMGA

Agmines

TSOOBERIF

Tűzgyorsaság fokozása

Star Trek - Birth of the Federation

A játékot a -Mudd paraméterrel kell indítani, mire a következő billentyű aktívává válnak:

F9 - 100% Kutatás pont szétosztva

F10 - 10.000 Credit

F11 - Teljes térkép

Flying Heroes

Játék közben gépeld be a következő kódokat, amelyekkel különféle fegyverekhez és varázslatokhoz juthatsz.

ANAMLLUF

Star Trek - Starfleet Command

Kezdd el akármelyik missziót és küldj alpha strike-ok az ellenfeled ellen, célozz a tat jobb pajzsára, de pusztítsd el teljesen. Ezután küldj egy foton torpedót a bal első pajzsba. Végül nyomd meg a Ctrl+F4 gombokat a 4000 presztízs pontért.

DieHard Trilogy 2

Pauzáljuk le a játékot az Escape-pel, és úgy írjuk be a kódokat.

painless

Örökélet

fogging Ködeffektus eltüntetése

followme A kamera rögzítése



ACOMP Zenith

Tulajdonságok

- ▶ Intel® Pentium® III processzorral
- ▶ ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 128MB SDRAM
- ▶ 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ ATi Fury MAXX videokártya 64MB
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Xplorer

Tulajdonságok

- ▶ Intel® Celeron processzorral
- ▶ ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- ▶ On-Board AC'97 hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Zenith

- ▶ Intel Pentium III 600MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

259.900 Ft

ACOMP Zenith

- ▶ Intel Pentium III 733MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

289.900 Ft

ACOMP Xplorer

- ▶ Intel Celeron 533MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

149.900 Ft

ACOMP Xplorer

- ▶ Intel Celeron 600MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

184.900 Ft

ACOMP Base

Tulajdonságok

- ▶ Intel® Celeron processzorral
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- ▶ SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Athlon

Tulajdonságok

- ▶ AMD® Athlon processzorral
- ▶ ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ Riva TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Base

- ▶ Intel Celeron 500MHz

119.900 Ft

ACOMP Base

- ▶ Intel Celeron 600MHz

129.900 Ft

ACOMP Athlon

- ▶ AMD Athlon 650MHz

179.900 Ft

ACOMP Athlon

- ▶ AMD Athlon 750MHz

194.900 Ft

Az **ACOMP Zenith** egy Intel® Pentium® III processzorral rendelkező csúcshoz tartozó számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATI Fury MAXX, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsósorban az ABIT egyik legjobb Pentium III alaplapja: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is. Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk.

Az **ACOMP Xplorer** egy igényesen kialakított játék- és munkagép Intel® Celeron 533 vagy 600MHz-es processzorral. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. A TV kimenetes ATI Expert2000 32MB-os videokártyájával, éles és kifogástalan minőségben nézheti TV készüléken is a DVD filmeket! Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk. A rendszer alapját az ABIT VT6X4 alaplapja képezi.

Az **ACOMP Base** gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 500 vagy 600MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps FaxModem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 4.3GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel bármely új játékprogram jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, a FaxModem használatával.

Az **ACOMP Athlon** egy igen nagy teljesítményű AMD processzorral épülő konfiguráció. Ez a gép minden játékprogramot szerető felhasználó álma. Megtalálható benne az AMD 650 vagy 750MHz-es processzora, a hangkártyák legjobbjai a SoundBlaster Live!, elegendő 12.9GB merevlemez kapacitás és 32MB-os Riva TNT2 Vanta videokártya. Kérje a gépet OEM Windows 98-cal és máris minden készen áll a játékok fogadására!

KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ

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

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök augusztusban sem! Biztos lesz:

Terminus

A naprendszerünkben, mintegy 200 év múlva játszódó történetben, amikor már beindult a Mars benépesítése is, hirtelen megtalálják az ősi, idegen technológiát, amely lehetővé teszi, hogy a még messzebbi területekre is eljussunk a világűrben. Ez mindörökké megváltoztatja az emberiség jövőjét. A játékban kereskedhetünk, repülhetünk, végig lophatjuk az utunkat, vagy lövöldözhetünk az űrkalózokra, több száz karakterrel találkozhatunk, illetve 19 űrkikötőben fejthetjük ki áldásos tevékenységünket.



Icwind Dale

A legújabb RPG játék, amely a Baldur's Gate motorját használja. Az IWD-ben nem lesznek olyan NPC-k, akiket beállíthatunk a csapatba, így rögtön hat karakterrel indulunk, amiket kedvünk szerint készíthetünk el. A kezdeti nehézségek leküzdésére sok, kisebb küldetést kapunk, amik teljesítése során erősödik a csapatunk. A küldetések jó része dungeon-okban játszódik, sokkal inkább, mint a Baldur's Gate esetén, amit már csak azért is érdemes megemlíteni, mert az irányítás és a menük is teljesen egyeznek. Mindemellett a játék elég nehéz, főleg az elején, amikor még a csapatunk amatőr szintű, de már komolyabb ellenfelek jelennek meg a színen.



Time Machine

Egy hihetetlen utazásra indul 10 különböző korban, 140 önálló karakterrel, és 34 helyszínen játszódó valószerű, stratégiai akciójátékban, aki a Time Machine-nek bizalmat szavaz. Fantasztikus kalandokban lesz része, hiszen nemcsak a térben, hanem az időben utazva kell megőriznie méltóságát, az új generációs mesterséges intelligenciával szemben, amellyel a számítógépünk irányítja a többi karaktert. Nem lesz tehát kockázatmentes az élete annak, aki majd kipróbálja az időgéppel az utazást...



Dark Reign II

A Pandemic Studios real-time stratégiai játékában, 3D-s környezetben kell csapatokat vezérelnünk. A játékban, egy ún. building menedzser is gondoskodni fog komfort érzetünkről. 20 küldetésben megmérgettetünk földön, vizen és levegőben, valamint online játékosársaink előtt. A multiplayer részbe bekerült pár érdekes játékmód is, mint a King of the Hill, a Blood Bath vagy a CTF. Nemsokára napvilágot lát majd egy editor is, melynek segítségével saját pályáinkat vagy mod-jainkat készíthetjük el.



ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyálánkságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;
- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;
- meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

www.576.hu



576 KONZOL - A MEOSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:
 Tombi 2 (PSX)
 Grind Session (PSX)
 Colin McRae Rally 2 (PSX)
 Ronaldo v-Football (PSX)
 Dracula Resurrection (PSX)
 Galerians Megoldás 2. rész (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉN
 Akciók áraink csak 6720 a szelvénygel együtt. Engedélyezett a szelvény használatára a jogszabályok szerint.



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



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



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



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



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

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000