

576

KByte

XI. évfolyam, 113. szám
2000. augusztus Ára: 796,- Ft

ICEWIND DALE

Vállalj Te is szerepet
az év egyik legjobb játékában
– a Baldur's Gate nyomdokain

TIME MACHINE

Új időgépbe, és kalandozz
át több száz emberöltőt
H.G.Wells bőrében

SUBMARINE TITANS

Vedd ki a részed a titán
stratégák összecsapásából
a tenger alatt

CD, POSZTER, STÁBFOTÓ...

A háromból egy most teljesül

KIAA
PSYCHO CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD

Ruccanj át Te is a képregényhős-maszkba bújt együttes tagokkal az FPS világába!

ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyalánságokkal 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 MEGSZÁLLOTT 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 SZELVÉNY
 Akciós árunk csak ezzel a szelvénytől együtt érhető el.
 Egy szelvény több játék vásárlására is jogszerű!



ÖZÖNVÍZ UTÁN SZEBBEN RAGYOG A NAP

Köszönjük, megkaptuk! Itt vagyunk, túléltek, remekül szórakoztunk! Fantasztikus mennyiségű levelet hozott a drótposta, winchesterem már-már roskadozik az elektronikus levélhegyek alatt. Minden elismerésünk azért a vehemenciáért, amellyel magatokra vettétek lapunk felvirágoztatásának édes terheit. Szívünk hevesebben dobog, fejünk felett a boldogság kékmadara csivitel, látjuk – mit látjuk, érezzük! mekkora szeretet árad belőletek felénk. Csak így tovább gyerekek, szükségünk van doppingra, biztatásra, mert tudjátok róla, feldobnak bennünket a dicséretnek. Ösztönzőleg hat, hogy olyan olvasóknak készíthetünk lapot, akik bekarikázzák a megjelenés dátumát naptárunkban, és várják azt, akár egy ünnepnapot! Ösztönzőleg hat, hogy tudjuk, mindent megtesztek az 576 piaci helyzetének megtartása érdekében. Mert tudjátok „bolond ember az, aki megfúrja belülről a hajót, amelyben idáig haladt”...

Volt persze olyan is, aki közölte, hogy bolond – szórakoztató volt olvasni elhatározását: ő bizony bátor, furkálódik egy kicsit, (igaz, nevét azért nem adva tettehez,) majd önként ugrik a habok közé – meg sem próbáltuk visszatartani, engedték, ugorj csak nyugodtan koma! A Csevisben, mert hogy ismét van már az is, olvashattok erről is! Sőt, négy oldalon gyönyörködhetek remeknél remekebb okfejtésekben, miért kedvelik kritikusaink ezt a lapot. Egy kicsit lehetne javítani a helyesírásukon? Tény, de a lényeg, hogy amiket mi hagytunk a múlt havi számban, azt egytől egyig felsorolják nekünk! Más szemében a szálkát, a magukéban a gerendát sem – ez sem mai találmány, lépünk hát rajta túl.

Gazdagon kaptak újságíróink szavazatokat. A júliusi szám legjobbjá Uriel, azaz Petrényi Gábor (a Deus Ex, az Evolva, és a Shogun Total War cikkek szerzője) lett. Lám a dicséretnek örvendő, de az alantas kritikákat névtelenül szórók keresztútjében álló újságíróink nem csak a nevüket adják, de arcukat is vállalják az olvasók előtt. Elkészült egy ideiglenes stábfotó, amelyről nem azért maradtak le a hiányzók, mert őket nem hívtuk meg, hanem mert éppen élvezték valahol a nyarat.

Apropó nyár! Nagyon érződik az uborkaszazon. A szoftverkiadók úgy tűnik, hogy szeptemberig csak mérsékelten adagolva csöpögtetik a programok megjelenését. Sajnos ezek közül sem törekszik mind a dobogóra, ebből következően közel sem annyira „válogatott” a termés, mint amit a múlt hónapban tudtunk a kirakatba tenni. Látszani is fog az értékelésben a pontszámokon. És ha már az értékelésnél tartunk (csomó a kákán): júliusban állítólag túlságosan magas pontszámokat osztogattunk. Újra tárgyaltuk stábértekezleten a dolgokat, ma sem kapnának kevesebbet az adott programok. Különböznék is mint tudjuk, „az ízlések és pofonok különbözőek”, de a latinban még egyértelműbb a fogalmazás: „de gustibus non est disputandum!” (felkiáltójellel a végén) vagyis az ízlésről nem kell vitázni! Ha Uriel 98%-ra értékelte a Shogunt úgy, hogy tucatnál több órán keresztül gyúrták egymást, hogyan is avatkozhatnék „szerelmükbe” anélkül, hogy én még csak Martin háta mögül, alig tíz percig láttam azt? Hogy stílszerű maradjak: summa summarum, a végítéletet mindig az fogja meghozni, aki a programot tesztelte, és megalapozott véleményt formált róla.

Másik csomó a kákán: kell-e, avagy nem a cikkekben írunk a kezelőbillentyűkről. A „nagyfiúk” azonnal fontosnak tartották megjegyezni, hogy csak a „hülye” nem jön arra rá, mikkel is lehet a játékot irányítani. Valóban, van némi igazságtartalma ennek a megjegyzésnek is. Én pedig tanácstalanul kérdezem, hogy akkor miért adnak a legtöbb program mellé még egy vaskos kézikönyvet is?! Bizonyára gondolnak a kezdőkre, vagy azokra, akik nem bogarászni, hanem játszani szeretnének a legálisan megvásárolt játékkal! Nekünk pedig illik gondolnunk az angolt kevésbé értő veteránokra is! Úgy döntöttünk, hogy indokolt esetben (!) a jövőben is lesznek (akár a Cheat oldalra „számúzva”) billentyűzetismertető boxaink.

Miután túljutottunk a csupa jóindulattól vezérelt, a kákán is csomót keresők „szőnyíl-záporán” (ezt neveztem szimbolikusan a főcímben özönvíznek), hadd szóljak azokhoz, akik mellkasában valóban 576-os szív dobog! Az első dühkitörések után egyre nagyobb számban érkeznek a dicsérő, biztató (a Nap ragyogásához hasonlított) levelek. Köszönjük! Érződik, hogy a második hullámban írók már el is olvasták a cikkeket. Ők is megírták, milyen hibákkal nem szeretnének találkozni az elkövetkező számokban, de ami a fontos, ők továbbra is számítanak az 576 KByte megjelenésére!

Ismét jelentkeztünk internetes oldalakkal „SzösszeNet” néven. A névváltást indokolta, hogy nem az eredeti formában, hanem összevonva a komoly, és kevésbé komoly site-okat indul Martin szerkesztésében az általatok is annyira áhított rovat. Mielőtt újabb kérdésözönt zúdítanánk nyakunkba: szerkesztési okokból követtük el ezt a „merényletünket”.

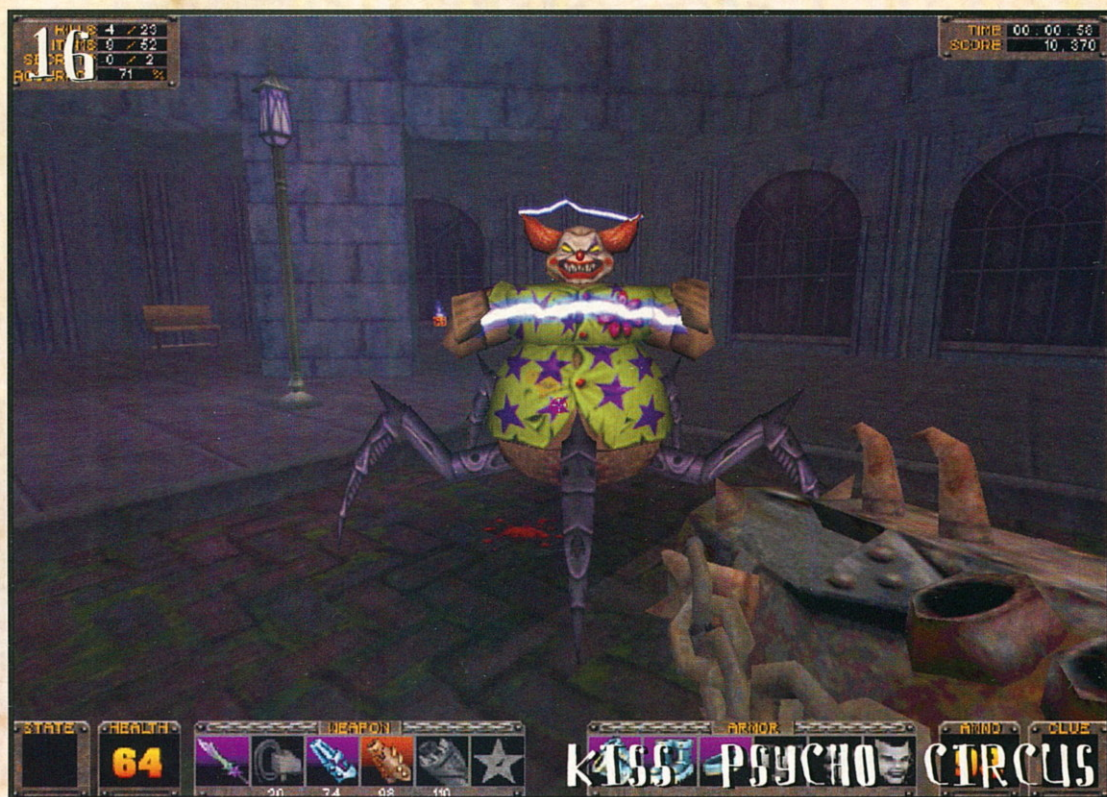
A jövőt illetően erőteljesen gondolkodtunk azon, hogy a törzsolvasóinkat, vagyis az előfizetőinket hogyan jutalmazhatjuk tovább. Új előfizetői akcióba kezdünk (amely ha nem lenne ez a szó már annyira elcsépelet, akár a fantasztikus jelzőt is kiérdemelné), melyről már olvashattok ebben a számban is. Több mint 2500 Forint megtakarítás egy évben, plusz hat előző szám ingyen – biztosan érzitek Ti is, hogy azért nem kis dolog!

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu



Tartalom

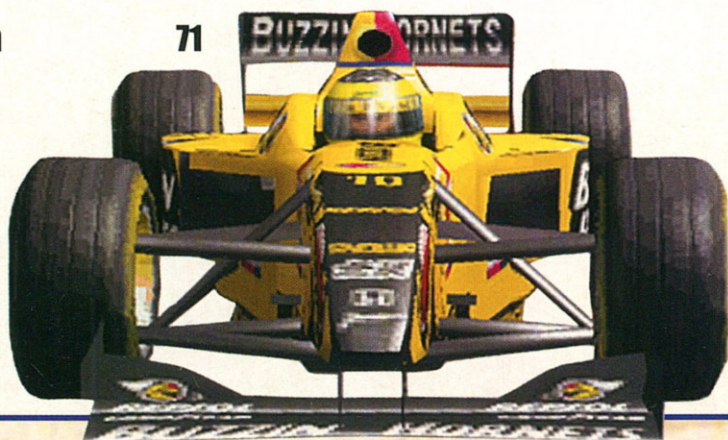
XI. ÉVFOLYAM, 113. SZÁM, 2000. AUGUSZTUS



Bevezető	1
Tartalom	2
HÍREK, ELŐZETESEK	
Hírek	4
Star Trek: New Worlds	10
Star Trek Voyager: Elite Force	12
Infestation	14
ISMERTETŐK	
Kiss Psycho Circus	16
Bang! Gunship Elite	20
Icewind Dale	24
Time Machine	28
Terminus	32
Dark Reign II	36
Pompei	40
Empire of the Ants	44



Warlords Battlecry	46	Atlantis II	72
Star Trek: Conquest Online	48	Asterix & Obelix	74
Midnight Racing	50	CHEATEK, EGYEBEK	
Test Drive 6	52	Fülbe-való: A Magix	76
Dukes of Hazzard	54	SzösszeNet	80
Submarine Titans	58	Half Life: Counter Strike	82
All Star Tennis	62	Cinkelt lapok	88
Ultimate Golf	64	Stábfotó	90
Grand Prix III	66	Csevegő	92
Slam Tilt Resurrection	69	Toplisták	96
Cue Club	70	Szeptemberi előzetes	96
Chicken Run	71		



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

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

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

Előfizethető a szerkesztőség
címen, 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

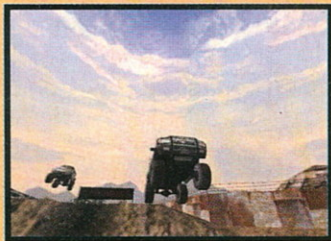


HÍREK

– Avagy mi újság a nagyvilágban?

NÉGYKERÉKMEGHAJTÁSSAL A VILÁG KÖRÜL

Az autóverseny programok viszonylag új válfaját jelentette a nemrégben megjelent néhány arcade, vagy szimulátor jellegű program, mint a Test Drive 4x4. Egyre jobban elterjed az eddig inkább túrakocsiknak használt autók versenyztetése. A Gathering of Developers még ebben az évben szeretné megjelentetni a hasonló jegyeket magán hordó **4x4 Evolution** című programját. A játékban kipróbálhatjuk majd az összes nagyobb cég négykerék meghajtású modelljét, a "fapados" túraautóktól egészen a bőrüléssel és kormányfűtés-sel ellátott speciális csúcs-



modellekig. A programban megtalálhatóak lesznek az Amerikai, Angol, Japán, és Európai gyártók legismertebb modelljei mellett a (autós játékoknál bevett szokás) bónuszként megjelenő speciálisan felspécizett vagy egyedi modellek is. Arról nincs pontos hír, de képekből látszik az, hogy jó néhány időjárás szívszűzben kipróbálhatjuk majd a vezetési tudásunkat. Az Antarktisz jégvilágán keresztül az Amerikai Sziklás hegységig tesztelhetjük a gépeink teherbírását. A több mint 16 pálya érdekessége lesz még az útvonal megválasztása is, ugyanis a képernyőn bármerre mehetünk majd, mindenféle megkötés nélkül, csak a célig érünk el. Természetesen a győzelem pénzt fog jelenteni, amelyből fejleszthetjük és tuningolhatjuk majd a verdánkat. A multiplayer opciót is érdemes



megemlíteni, amely a helyi hálózati játék, Internet mellett állítólag online funkciót is kínál majd. Jó hír a Gforce-al rendelkezőknek, hogy a játék (nincs megerősítve) támogatni fogja a GPU-t és a hardware-s Texture & Lightning-et is. A valódi gépigényről még nincs szó, de reméljük, hogy nem kell majd konfigot cserélni ahhoz, hogy játszani tudjunk. Természetesen a konzolrajongókról sem feledkeztek el, mert a program Dreamcast és PSX 2 verziója is megjelenik majd. Megjelenés: 2000 Ősz-Tél???

A Recognita Rt. anyavállalata, a ScanSoft bejelentette, hogy főterméke, az OmniPage fejlesztését Budapestre hozza. A digitális képfeldolgozó szoftverek területén vezető ScanSoft Inc. (Peabody, Massachusetts, USA, NASDAQ: SSFT) 2000. július 10-én bejelentette, hogy bezárja a cég kaliforniai, szilícium-völgybeli fejlesztői irodáját Los Gatosban és a cég főtermékének számító OmniPage fejlesztést Budapestre, magyar leányvállalathoz, a Recognita Rt.-hez (hamarosan érvényben lévő újabb nevén ScanSoft Magyarország Rt.-hez) helyezi át. A döntés hozzávetőlegesen 70 alkalmazott elbocsátását jelenti – az Egyesült Államokban. Az, hogy a ScanSoft főtermékének fejlesztését a budapesti csapatra bízta, nem más, mint a hazai fejlesztőgárda magas szintű szakmai skaktudásának, képzettségének, szervezettségének, profizmusának elismerése.

KELETI KIKELET

Mindenki örülhet, aki szereti az Age of Empires típusú stratégiát, mert itt az új sikervárományos a Liquid Entertainment-től a **Battle Realms**. A program egy teljesen 3d-s fantasy stílusú stratégiai játék lesz, amely egy elképzelt ázsiai beütésű környezetben játszódik majd. Négy teljesen eltérő stílusú faj közül választhatunk majd, amelyek ugyancsak a kelet világából származóak lesznek. A WOLF a kemény és kíméletlen harc megszállottjaként ismeretes klán, amely minden lépését hadi úton teszi meg. A SERPENT inkább a kémkedés és cselszövés stílusát vallja a magáénak, miközben akár többekkel is szövetségbe hajlandó. A LOTUS inkább a diplomácia és a békés megoldá-



sok híve, de vigyázat az ő védelmük mindenkinél erősebbnek mutatkozik. Végül itt a DRAGON, amiről sajnos nem tudtam infót kicsikarni. A program grafikailag nagyon szép és igényes lesz, minde mellett még megemlítenéd a már leírt hasonlósága az AOE szépségéhez. Single Player módban akár nyolcféle ellen-séget is kaphatunk majd egyszerre, a multiplayer részben pedig mind a négy faj választható lesz. Jelenleg a programnak még csak a váza létezik, de már a honlapon a karácsonyra szeretnének egy demóverziót kiadni. A teljes játékra azonban sajnos jövő nyárig várunk kell majd. Link: <http://www.liquid.to/>

GYERE IDE MIRNIXDIRNIX!



A képregény és rajzfilmrajongók jól ismerik a Francia Asterix-et, aki a múlt évben már mozihőssé is változott. Nemrégiben megjelent gyengécske minősítésű Asterix & Obelix című játékprogram viszont úgy látszik kelendő volt a piacon, mert a Skandináv UDS bejelentette egy újabb rész megjelenését. A programot az előzetes terveknek megfelelően 2001 tavaszán szeretnék majd forgalomba hozni. Érdekesség még az is, hogy a játék költségve-

tése messze túlszárnyalja az UDS eddigi valamennyi munkáját és egyedülállóan magas lesz majd a Skandináv játégyártás történetében. Az Infogrames egyébként már több mint hárommillió példányt adott el különböző játékgépekre az Asterix játékokból, amely bizonyítja azt, hogy a világ egyik legnagyobb képregényhőse még mindig a már lassan 40. évében járó Asterix. LINK: www.infogrames.com/asterix

SZERELJ CÉLKERESZTET A KOCSID ORRÁRA...!

Éppen csak meg sem jelent a **Carmageddon 2000 TDR** című "mészárszék", máris útban van az aktuális kiegészítő hozzá. A kiadó kérése miatt csúszik a játék, amely az ismert Carmageddon

vérvonalat képviseli. Itt az autók segítségével kell minél több szegény gyalogost átküldeni a másvilágra,

és az ezért kapott bónuszokból fejleszthetjük a gépünket. A régebben megjelent két Carmageddon és Carmageddon II kegyetlen brutalitása miatt a programot jó néhány országban (Németország, Anglia) betiltották, vagy csak jelentős változtatásokkal engedték kiadni, amely tendenciával most is meg kell birkóznia majd a kiadónak. Éppen ezért úgy döntöttek, hogy a mostani részben csak robotok, zombik és ufók lehetnek majd az áldozataink között, amely a fórumokon már nagy nemtetszést váltott ki. Magát a teljes verziót a kiadó



való okot az szolgáltatja csak, hogy a fejlesztők új engine-t akartak a játék alá írni, csak-hogy az akkor nem működne együtt a hamarosan megjelenő

verzióval. Ezért az új pack valószínűleg a régi kóddal fog készülni és a futtatáshoz is szükség lesz majd a mostani programra. Aki a demó verziót láthatta, az tudja, hogy a kód nem lett a legjobb de a teljes verzió a fejlesztők szerint már egy közepes konfiguráción is tökéletesen fog majd futni. A kiegészítő számos újdonságot úgy, mint új kocsikat, játékmódot, pályákat és egyéb speckókat fog majd tartalmazni. A most megjelenő Carmageddon 2000 TDR több mint ötven kipróbálható kocsi, tízféle szintet (mindegyikben külön-külön arcade és misszió részekkel), és természetesen egy rakás csak multiplayerben működő pályájával, valószínűleg hosszú játékos órákat kínál majd a műfaj kedvelőinek. Kapcsolódó linkek:

<http://www.carmageddon.com>
<http://www.sci.co.uk/>
www.torus.com.au



fog majd az AOE-hez képest mutatni. Az egyik a brutálisan nagy kiterjedése lesz, míg a másik a vadonatúj játékkarakterek között keresendő majd. Az AOE-ben összesen négy időzónát tudtuk bejárni, míg az Empire Earth tizenkét civilizációs mérföldkövön keresztül fog majd minket a múltban és a jövőben elkalauzolni. Választhatóak lesznek külön-külön is a korszakok, vagy egyenként fejlődve is bejárhatjuk majd azokat. Akik türelmetlenebbek, azoknak előre megkreált idősíkok fognak majd a rendelkezésükre állni, melyeken belül számtalan tényező megváltoztatására lesz majd mód. Az igazán nagy újítás a játékban a jósok jelenléte lesz, akiket majd ha ügyesen

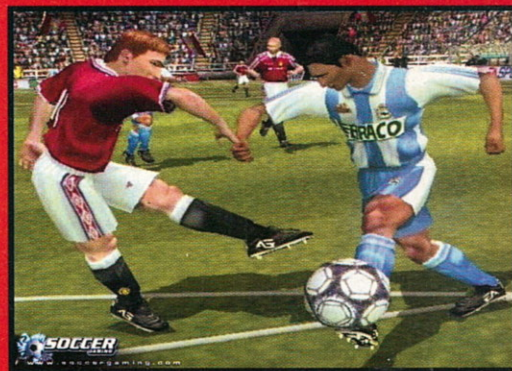


2001-BEN IS LESZ BAJNOKOK LIGÁJA(?)

A focirajongók legnagyobb örömeire nemsokára itt van a **Fifa 2001**. Az Electronic Arts programjában tizenhét különböző bajnokság mellett, ötven ország nemzeti válogatottja közül választathatunk majd. Eddig sem voltak rosszak a fociprogramok, de a mostani játékban még jobban kitétek magukért a készítőik. A játékosok mozgását a Hollywoodi filmek trükkjeiből már jól ismert "Motion Capture" technológia segítségével készítették el. Minden megmozdulás még élethűbb és tutibb lesz. A játékosok még kidolgozottabbak, lesznek és a felbontás és a poligonszám is, jelentősen felülmúlja majd az előző részek kidolgozottságát. Újítás még a folyamatosan változó időjárás is melynek kapcsán néha a játék közben eleredhet az eső vagy éppen a napfény, tűnhet el rövidebb hosszabb időre. Itt már a korábbi verzióktól eltérően a



bíró munkáját a partjelzők is segíteni fogják (végre nem kell izgulnunk a les miatt). A bemondók az előző részekből is ismert nagy nevek lesznek majd, nem beszélve a még több digitalizált hozzászólásról, bosszankodásról valamint a gólszerzés feletti öröm közben elhangzó méltató szavakról. Azt már mondanom sem kell, hogy a hangok és a nézők is élethűbbek lesznek, amely még jobban emeli majd a játék hangulatát. A EA online netes játékot is ígér majd, de a korábbi verziókkal kapcsolatosan elhangzó ilyen



kijelentések sem váltak valóra. A várható megjelenés valamikor ősz végén vagy a tél legelején várható, de mint az online játék ez sincs megerősítve. Linkek: www.easports.com www.fifa2001.com

SZAKÍTSD KI TE IS A RÉSZED A TÖRTÉNELEMBŐL!

Azt hiszem nincs is olyan ember közöttünk, aki ne emlékezne a z Age of Empires című csodálatosan szép valósídejű stratégiai játékra. Ez a program volt (és szerintem még ma is az) a leg-szebben megrajzolt stratégiai játék, amely bizony kihívást is jelentett a játékosoknak. Az AOE-t is a Stainless Steel Studios készítette ugyanúgy, mint a most bemutatásra kerülő **Empire Earth** című játékot. Ez a program két hatalmas eltérést

használnak akkor segítségükkel az ellenfélre számtalan féle katasztrófát rogyaszthatunk. Ezekbe tartoznak a földrengések mellett a vulkánkitörések, valamint a dögvész és a pestis. Az előzetesek szerint ezek a katasztrófák mesterien ki lesznek majd munkálva (ismerve az AOE grafikáját, ez nem csoda). A játékosok elképzelhetik és megkreálhatják a saját egyedi civilizációjukat legalább száz különféle változó tényező variálásával. Itt is lehetőség lesz a multiplayer mellett online játékokra is, ahol hatalmas csatákat vívhatunk a gépek és egymás ellen is. A játék előrelátható megjelenése pontosan nem ismeretes, valamikor 2001-re várható. Már alig várom!!!

Az amerikai példához hasonlóan a magyarországi Internetező tinédzsereknek is mintegy egytizede már a világháló rabjává vált. A 12-18 év közötti Internetezők 18%-a azt állítja magáról, hogy minden lehetőséget és alkalmat megragad az Internet használatára –derült ki a ZEUS Tanácsadó és kiadó Kft. közvélemény-kutatásából. A felmérés célja az volt, hogy kiderüljön milyen internetezési szokásai vannak a magyar tinédzsereknek. A kutatás eredménye szerint, a fiatalok mintegy 40%-a otthonról Internetezik. Azonban nem lebecsülendő az iskolai böngészés sem: a tinik egyharmada így éri el a világhálót. E témához kapcsolódóan érdekes eredmény született: az magyar tinédzserek közül legtöbben (20%) az Interneten elsősorban barátokat, ismerősöket keresnek. Továbbá kiderült az is, hogy a korosztály több mint egyharmada aktív társasági életet él a számítógép segítségével beszélgető szobákban, interaktív fórumoknak a rendszeres résztvevői.

VESZÉLYBEN A SIMS!

Még mindig nem elég a stratégiából. Azt hiszem, nyugodtan mondhatom, hogy izgalmas telnek nézünk elébe a stratégiai játékok terén. Végre el lehet

mondani, hogy itt a közel kelet szekcióban is vannak még olyanok, akik tudnak programozni pc-re. A Cseh ALTAR programozó csapat már jó

ideje fejleszti az **Original Wars** nevű stratégiát és a klasszikus "tápolós" stratégiai elemeket magában egyesítő programját.

A programnak valahogy egy kicsit Sims-es beütése is lesz, mint ahogy az a kerettörténet atglalgatásából kitűnik.

Mindenesetre inkább egy olyan játék lebegjen a szemünk előtt, ahol embereinket nemcsak a megszokott stratégias

módszerrel "kijelölöm és odaküldöm" irányítjuk, hanem egy kicsit mélyebben is bele tudunk turkálni a tulajdonságaikba. Egy a legapróbb részletekig kihegyezett játékot képzeljünk el magunk előtt, ahol még a (legalábbis a játékokban) legjelentéktelenebb részleteket is kidolgozták. Ide tartozik például az üzemanyagkérdés is. Ebben a programban a benzinnel működő autókból, ha kifogy az üzemanyag, akkor azok

leállnak, hogy a sofőr benzinérmenjen. Ugyanakkor, ha ügyelünk rá akkor még időben meg is tankolhatjuk majd a kocsikat. Ugyanezt persze bármi másban

is elképzelhetjük. Ha az erőműveink valami hiba miatt nem jutnak fűtőanyaghoz, akkor leállnak, és mi ballaghatunk a hűvös oldalon.

Azt nem tudom, hogy egy ilyen mértékben kihegyezett játékmenet miként lesz majd jól játszható, de bízom abban, hogy a fejlesztők nem esnek majd át a ló túlsó oldalára. A programot a tél legelejére ígérik kiadni, de sajnos a várható csúszásról már most is puszognak, ezért lehet, hogy csak karácsony környékén fogunk majd találkozni (remélhetőleg) a karácsonyfa alatt.

Link: www.virgininteractive.com



BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Az Amigások még biztosan emlékeznek a nagyszerű stratégiai játékra a **Battle Isle**-re. A régen még 2d-s majd pc-s fél 3d-s verziójú játékot

mostanra utolérte a fejlődés, mert ahogy a képekből kiderül immáron teljesen 3d motort tetek alá és szebb lett, mint valaha. Ebben a stratégiai

játékban a többitől eltérően egészen másféle módokon is tudunk majd játszani. Lehetőség lesz úgynevezett gazdasági típusú játékot játszani, ahol nem a harc lesz majd a legfontosabb hanem a gazdasági fölény megszerzése az ellenségünk felett. Tehát itt egy minél jobban működő bányászom, gyártok és szaporodom stratégia kidolgozása lesz a fő cél, és miután ezt a lehető legvégsőkig kihegyeztük, már mehetünk is

szétcsapni az ellenség táborát. A stratégiai stílusú játékmenet ugyanúgy néz majd ki, mint ahogy az már megszokott a stratégiai játékoknál. Itt minden a már bevált módon megy.

Fejlődünk kell, miközben a gazdasági és hadifejlesztési valamint gyártási teendőket is el kell majd látnunk, hogy aztán a végén

ugyancsak összecsapjunk az ellenséggel, és aztán győzzön a jobbik. A harmadik fajta játékmenetben egyfajta kisegítőszemélyzet szerepét foglalhatjuk majd el. Mi itt csak a bányászat, rakodás megszervezése és a javítási teendőket fogjuk majd ellátni miközben a játék, szépen folydogál a maga medrében. Azt még nem tudom, hogy ez miként lesz majd játszható és hogyan fog majd kinézni, de biztos, hogy érdekesen hangzik. Már alig várom az első demó vagy tesztverziót a programból. A megjelenés valamikor Október vége vagy November eleje körül várható az előzetes bejelentések szerint.

Link: www.bluebyte.com/battleisle



ONLINE SZEREPJÁTÉK ÓRÜLET I.SZ. 300,000-BEN (!!!)

Virágkorukat élik manapság a különböző, csak a neten keresztül játszható úgynevezett online játékok. Gondoljunk csak az Origin Systems Ultima című játékára, vagy a majd ősszel tesztelésre kerülő Final Fantasy X.-ik részére. Itt megemlítem még, hogy a Final Fantasy sorozat 2001-ben startoló XI.-ik része már teljesen online lesz, és csak a neten lehet majd játszani vele. A Funcom fejlesztőcsapat is ebbe azt irányba mozdult el a vadonatúj **Anarchy** címet viselő RPG kalandjátékával, melynek tesztelése már javában folyik. A



játék, még kimondani is szörnyű 30000-ben játszódik egy elképzelt bolygón (ami a föld is lehet). A story-ban a galaxisokat meghódító emberek kénytelenek elhagyni a szülőbolygójukat a rettentő túlnépesedés miatt. Az emberek meghódítanak egy távoli bolygót, amelyen már egy magát Rubi-ka névvel illető faj él. Az emberek létrehoznak egy félkatonai diktatórikus rendszert az Omni-tek, amellyel uralmuk alá hajtják az idegen fajt. Igen értékes anyagra bukkannak a bolygón, amelynek ásványzata több száz éven át folyik, csakhogy mindeközben a Rubi-ka az emberektől ellesett technológia segítségével háborút kezd az embe-ekkel, melynek tetje az értékes ásványok feletti uralom. Először is eldönthetjük azt, hogy lázadóként vagy a félkatonai rezsím katonájaként akarunk-e a játékba belépni.

A játékba többféleképpen lehet belépni majd. Lehetőségünk lesz megválasztani, hogy milyen típusú legyen a játékunk és így kiválaszthatjuk azt, hogy mennyire bonyolódjon bele a karakterünk a játékba. Újítás az, hogy bekapcsolódhatunk a történetbe, mint egy kalandozó, aki néhány küldetés vagy pálya után ugyanúgy eltűnik, mint ahogy jött. De ha akarunk, akkor a Diablo 2-höz hasonlóan kreálhatunk majd, egy olyan karaktert is, amely addig sodródik az események tengerében, amíg meg nem hal. Minden megkreált karakter 6 alap skill-t és negyven különböző igen hasznos belső tulajdonságot kap, amelyeket az RPG hagyományoknak megfelelően fejleszthetünk. Persze lehetőség van a rövidebb játéknál egy már fejlettebb karakter bőrébe bújni. Rengeteg fegyver és igazi újításként harcművészeti stílu-



sok közül is választhatunk (ez csak a fórumokon szerepelt, megerősítve nincs). A történeteket napi frissítésben írják és állítólag több ezer NPC-vel is találkozhatunk. A full story-t lehetetlen lenne leírni, mert az állítólag több száz oldalas lett. A grafika teljes 3d-s vadonatúj engine-t használ. A pontos start-ról csak annyit mondtak, hogy még az idén lesz, de pontosat senki sem tud. Mindenki, aki szereti a sci-fi és RPG kalandjátékokat annak ösztől a Anarchy online-on a helye. Link www.funcom.com

BÉRELJ SZUPERHŐST...

Egy kicsit a Jagged Alliance-ra hasonlít a Crane Entertainment Őszre várható **Freedom Force** című játéka. Itt a nem túl távoli múltba fogunk majd visszakérülni, ahol a feledatunk az lesz, hogy négy emberből álló "szuperhős" csapatokat béreljünk fel, és azokat a városokban garázdálkodó rossziúk nyakára eresszük. A játék full 3d-s engine-t használ, amelynek különlegessége a nagyszerűen megkreált pusztítás bemutatása.

Minden egyes felbérelt karakterünk képeségét mi határozhatjuk meg, így megkreálva az egyedi és többiekől

eltérő tulajdonságok mellett az embereink felhasználási területeit. Lesz, aki pokoli erejével akár egy toronyházat is lerombolhat vagy széjjelszedhet egy kisebb városrészt is. Mások a gyorságukban lesznek utolérhetetlenek. Természetesen minden karakterünk tapasztalati pontokat kap a teljesített küldetések után, mellyel a speciális képességeiket növelhetjük majd. A fegyverek helyett inkább a Marvel képregények hőseire jellemző gumitestű, mindent széjjelvágo acélkarmú



és röpködő szuperemberek, akik a pókhoz hasonlóan a falon is képesek mászkálni. Speciális képességeink között még varázslatszerű dolgok is szerepelnek majd úgy, mint földrengés előidézése vagy timestop varázslat. Az ellenfeleinket sem kell félteni, mert azok hozzánk hasonló "szupernehéziúúk" lesznek, akik elpusztítása bizony nem lesz könnyű feladat. A csapatunk mindig bővíthető

vagy éppen pótolható lesz majd a küldetések után kapott honoráriumokból, és itt kapásból borsos

árakért a már kiképzett szuperemberek is beszerezhetőek lesznek. Itt is lesz online játék lehetőség, ahol a klán vagy inkább csapatalkítás után más ellenséges csoportokkal is összemérhetjük a tudásunkat. Az engine állítólag nem fog poligonhiányban szenvedni ezért a keményebb gép beszerzése ajánlott. A megjelenés az Őszi játékdömping idején valamikor Szeptember, Október körül várható.

Link: <http://www.crane.com>
<http://www.irrational-games.com>

...ÁLLJ BOSSZÚT...

Hurrá! (Bocs a kitörésért) Amikor először megláttam az **In Cold Blood** képeit, rögtön beleszerettem. Nagy Resident Evil rajongó lévén mindig egy jó kis pc-s pre-renderelt játékra fenem a fogam, ahol a hangulat mindig a tetőfokon van. Ezzel



együtt azonban el is szomorodtam, mert az előzetes akkoriban csak a PSX verziót említette és én már megint, azt mondogattam hogy "újra itt egy jó kis akció stuff aminek csak a konzolosok örülhetnek". Mégis néhány héttel a PSX verzió bemutatása után a Revolution Software bejelentette, miszerint már gőzerővel készül a játék pc-s verziója is. Az ICB egy szuper filmszerű történetmesélést fog majd követni. Maga a játék követi majd a Revolution nagy programjainak (Pl: Broken Sword) nagyszerű játékmenetét egy kis Residentes beütéssel. A story lényege az, hogy a játék elején kegyetlenül megkínzott főhősünkkel rájövünk arra, hogy pontosan mi is történt velünk, és hogyan kerültünk ebbe a szituációba. A grafikai engine-t külön erre a célra írták és az elképesztő részletességgel adja majd vissza a környezet szépségét. A fényeffektek és

a geometriai ábrázolás is egyedülállóan jóra sikerült. Ugyanez értendő a program árnyékolási mechanizmusára is, amely leginkább a Time Machine című nemrégien megjelent programra hasonlít. Maga a játékmenet is teljesen új, nem csak az egyszerű ide megyek-oda kattintok stílusú, hanem igazi összetett problémamegoldó képességet igényel. Ne csak egy egyszerű akciójátékra gondoljunk, ugyanis az eddigi hozzászólások szerint bizony alaposan tornáztatnunk kell majd az agyunkat is. A tervezőknek az volt a célja, hogy az elejétől a végéig egy tűzrólpattant játékmenetet készítsenek, ahol akár minden percben veszélybe kerülhetünk. Remélhetőleg a készítőik nem esnek a japán programozók által megkreált programok gödrébe, ahol a háttér 320x200 vagy 640x480-as felbontásúak úgy, mint a Residentnél vagy ami még szörnyűbb, az olyan 3d-s programoknál is, mint a Dino Crisis. A teljes pc-s verzió szeptemberre várható, míg egy állítólagos demoverzió bármelyik nap világot láthat. Link: <http://www.revolution.com>
<http://www.ubisoft.com/incoldblood>



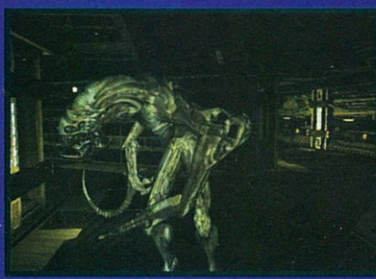
...ÉS CSINÁLD KI MINDET!!!

Mindenki, aki valaha is szerette filmben vagy játékban az Alien trilógiát, most átélheti újra az izgalmakat az Interplay készülőben lévő **Run Like Hell** című játékában. A képek a bizonyíték, hogy nagyszerű munkát végeztek itt is a grafikusok. A fórumokon a tesztelők a játék varázslatosan jó hangulatától áradoznak, amely szerintük ver bármilyen hasonló próbálkozást. Esméletlen élethű zenei aláfestés mellett kell átvergőd-



nünk a zegzugos folyosókon, ahol minden sarokból a halál les ránk. A science-fiction horror legújabb készülőben lévő gyöngyszemét köszönhetjük a Run Like Hell-ben. A program egy idegenek által megszállt űrbázis hideg sötétjében játszódik.

Nick Conner kapitányt kell eljatszanunk, aki azt hiszi, hogy az egyedüli túlélője az idegen lények támadásának. Persze a kalandok során majd találkozunk más szerencsétlenül jártakkal, akik közül néhányat, ha tudunk meg is lehet majd men-



teni. A cél az, hogy bármilyen áron kijussunk az állomás gyilkos belsejéből, és egy mentőhajóval elhagyjuk azt, persze csak miután gondoskodtunk arról, hogy a bázis önmegsemmisítő rendszere végezzen a gyilkos hordával, amely elpusztította az állomás

lakóinak nagy részét. A program elég brutális képi megjelenítéssel rendelkezik, ahol nem ritka látvány a széttépett emberi testek és a töménytelen mennyiségű vér. A főhős Conner kapitány digitalizált hangját nem is

akárki, hanem az Aliens és a Millenium (és még jó pár más mozisikerből ismert) filmekben is szereplő Lance Henriksen adja majd. A játékban levő kameramozgásokat és beállításokat pedig a horrorszakma egyik koronázatlan királya John Carpenter segítségével készítették el. Mindent összevetve azt hiszem ez a játék, ha valóban hinni lehet az eddigi véleményeknek, tényleg megéri majd az érte kifizetett pénzt, és nem hiányozhat egyetlen horror rajongó gyűjteményéből sem. A megjelenésről sajnos pontos időpontot nem adtak ki, de remélem még ebben az évben lesz. Link: <http://www.interplay.com/runlikehell/>

KALANDOZÁS ÉSZ NÉLKÜL...

Minden pihentebb agyú megoldásokat kedvelő játékosnak kellemes kikapcsolódást fog majd jelenteni a Lengyel Topware, *It Came for ZOG* című "ősember puzzle" játéka.

A készítőket azt mondták, hogy a régi szép időkben, amikor még a Monkey Island-hoz hasonló játékok hódítottak, az ember még



élvezettel ült le játszani a gép elé. Aztán jött Lara Croft akiről már a kelletténél több bőrt is lehúztak és a végére már olyan nehéz lett a program, hogy csak a megszállottak voltak a kik végigjátszották (szenvendték). Az utóbbi Kings Quest, viszont szuper volt és a régi szép idők játékaiknak stílusában készült csak az a baj, hogy monstergép kellett a futtatásához. Ebben a játékban egy kissé együgyű neandervölgyi harccal kell majd boldogulnunk, akit

legnagyobb szerencsétlenségére elraboltak az ufók. A jó öreg Zog-gal az a feladat (legalábbis először), hogy valahogy kiszabaduljunk az űrhajó foságából. Ezt az "eszünket" használva tehetnénk

meg, csakhogy Zog-nak mindene van (főleg ereje) csak éppen esze nem. Itt éppen ezért a józan paraszti ész az amit használnunk

kell, azaz ha nem nyílik az ajtó akkor szétverjük a kapcsolót a bunkókkal csak előbb kikapcsoljuk az azt védő energiamezőt. Ennél azért összetettebb feladatokat is meg kell majd oldanunk, főleg a vége felé, ahol már igazi



kalandjáték bontakozik ki az eleinte csak óvódásnak tűnő feladatok megoldásaiból. A játék rögzített kamerazetektől folyik majd, de minden alak és tárgy teljesen 3D-s lesz. Egyszerű romboló mozgásaink mellett a megszokott módon futhatunk vagy járkálhatunk, guggolhatunk és ugorhatunk. Menti majd csak a kijelölt pontokon lehet, de mindenhol találhatunk waypointokat, ahonnan folytatódik a játék, ha véletlen elhaláloznánk. A készítőket a programot a kalandjátékok mintájára készítették, ahol minden megvizsgálható, hogy aztán az

ebből levont konzekvenciákat felhasználva jussunk mindig tovább és tovább. A program pontos megjelenéséről még

sajnos pontosat nem tudtam meg, de az biztos, hogy még az idén megjelenik majd. Link: <http://www.topware.com>

X BEYOND THE FRONTIER

A nemrég megjelent X-Beyond The Frontier című programhoz, állítólag egy-két hónapon belül megjelenik az első kiegészítés. Az Egosoft már elkészült a programmal, de még néhány tesztet el akarnak végezni azon. A space shooterek világába léphetünk majd bele a program segítségével. A már megjelent *X beyond The Frontier* igen jó fogadtatást kapott a nemzetközi világban, ezért is döntöttek a kiegészítő pack mihamarabbi megjelenésével. Az mostani verzió számtalan újítás mellett, körülbelül harminc választható hajót, megújult és jóval egyszerűbb menürendszere



mellett, új egymástól eltérő tulajdonságú autópilóta funkciókat, megújult navigációs berendezéseket is kínál. A grafikai is sokat fejlődött, mint az a képekből is látszik jóval kidolgozottabb és sebb is lett. A hajók irányíthatóságának parancsszerkezetét is megváltoztatták, mellyel jóval leegyszerűsödött a csapatmozgatás és irányítás. Emellett nagymértékben upgrade-olták a hajófejlesztési részt, így még több lehetőségünk van az új cuccok fejlesztésére. A kiegészítő packot az X-Beyond The Frontier-rel együtt, valamint külön is áruba bocsájtják majd. Az kiegészítő verzió Angliában, Szeptember hónap végén jelenik majd meg. Nálunk valószínűleg Október elején már kapható lesz. Link: <http://www.egosoft.com/xtension>



HARD-CORE AUTÓVERSENY BRITANNIÁBAN

Az autós arcade kevelőinek is tartogat valamit még ez az év a *London Racer* című játék személyében. Egy illegális autóverseny (mi más?) keretében kell száguldoznunk keresztül-kasul London és Oxford ódon utcáin, miközben a rend zord őrei folyamatosan megpróbálnak lecsapni ránk. A játék egyébként a nemrég megjelent, de itt nálunk Magyarországon nem túl ismert M25 Racer című játék folytatása lesz. Az autógyártók nem igazán akartak anyagilag beszállni a játék elkészítésébe, ezért ne érjen minket váratlanul, ha a mindenféle gagyi fantázianevek alatt olyan modellek lesznek



majd felismerhetőek, mint például az aranyos Mini Morris vagy az Angol autógyártás olyan nagy nevei, mint a Rover és a Jaguár. Az arcade hagyományok itt azért nem értendők annyira komolyan, mint az M25 Racer-nél, ugyanis itt már több időt fordítottak a szimulációra is. A kocsink, ha bekapcsoljuk az opciók között, akkor törlik, de mint a tesztlők azt írták ez inkább a látványt szolgálja, és nem nagyon változtatja a kocsink működését. Minden kör után a helyezésünktől függő mennyiségű pénzgyermény vár ránk, amelyet a kocsink tuningolására, vagy új verda vásárlására is költhetünk. Több opció közül is választhatunk majd, úgy mint üldözés, időmérő körök szellemautóval, GT league túraverseny és arcade "megyek, mint az örült" verseny. Aztán ha elég jók leszünk egyszer csak előtűnik a



Luxury sports car lehetőség, ahol egészen másfajta kőkemény hardcore versenylehetőségek közül választhatunk. Ennek az opciónak lesz például amj egy olyan rész, ahol szinte minden más autó rajtunk kívül rendő lesz és nekünk "csak" az lesz a feladatunk, hogy lerázzuk a minket üldöző félszáz fakabátot. Ide azért már turbó gép kell majd. A megjelenés Európában, Szeptemberben várható. Link: http://www.davilex.nl/nl/games/a2et_index.html

VENDÉGLÁTÓZÁS AZ ŪRZEN...

Az Eidos Interactive kiadta az első híreket és screenshotokat az éppen készülõben lévõ új stratégiai szépségrõl a **Startopia**-ról. A programot az a csapat készíti aki az Urban Chaos-t is elkõvette. A játék egy a Sims és egy képzelte ūrbéli környezet összeolvasztása alapján készülõdik. Itt a földönkívüli életlányek vágyainak és kívánságainak kell majd eleget tennünk, miközben bepillantást nyerünk a mindennapi életük forgatagába. Egy elpusztított birodalom újjáépítése és újraelésztése lesz majd a konkrét feladatunk. A háborúk alatt elhagyott és lerombolt ūrállomások, melyek mint kis életterek szerepelnek a játékban és nekünk ezeket kell újra birtokba venni, vagy újjáépíteni miközben kilátás lesz egy kis harcra is. A program lényege hasonlít egy kicsit a Rollercoaster Tycoon-ra, mert itt is az lesz a lényeg, hogy hány idegent tudunk becsalni az általunk üzemeltetett vendéglõkbe, szállodákba és szórakozóhelyekre. Úgy kell elképzelnünk magunkat, mint egy nagyvállalkozót aki a vendéglátóiparból szeretne meggazdagodni.



Minden egyes fajnak meg lesz a maga táplálék, lakás, szórakozásbeli szükséglet, amit nekünk kell előteremteni.

- Valós idejű nyersanyag, személyzet, épület, kereskedelem és kutatáskezelés
- Interakció egyedi személyiséggel rendelkező idegen karakterekkel
- Fajirtó ūrkalózok, járványok, paraziták, és panaszlevelek
- Az új engine lehetővé teszi a progresszív meshing-et, a specular bump és fényesség mapping-et
- Atmoszférikus megvilágítás és árnyékolás

A grafika szépségét egyébként a képek is bizonyítják, úgyhogy elkél majd az erősebb konfiguráció. A program megjelenését valamilyen időre tervezik, még ebben az évben.

Link: <http://www1.eidosinteractive.co.uk/>



SWAT III CLOSE QUARTERS BATTLE (ELITE EDITION)

Azt hiszem mindenki ismeri a nagyszerű Rainbow Six sorozatot, melynek nagy ellenlábasként adták ki nemrégben a **Swat III**-at. Mint ismeretes ezekben a játékokban a terroristaelhárító alakulatok mindennap, nem éppen akciódús életébe csöppenhetünk bele. A jó két évvel ezelõtt megjelent Rainbow Six akkora siker volt, hogy azóta már az újonnan megjelent Rogue Spear című rész mellett ha jól emlékszem,



két mission pack is megjelent hozzá, Urban Operations és Most Dangerous Operations in Seoul címmel. A Swat III a világ egyik leghíresebb terroristaelhárításra kiképzett különleges rendõrségi alakulata. Az újonnan megjelenõ kiegészítõ nem más mint egy multiplayer pack amelyet az eredeti programra lehet majd feltenniinstallálni. Ebben is számos újdonság kapott helyet úgy, mint a

felturbóztott co-operative és deathmatch mód, ahol egyaránt belebújhatunk a terroristák és a rendõrök bõrébe is. A single player módot se felejtsük ki, ugyanis a kiegészítõ új csak egyjátékos módban játszható küldetéseket is tartalmaz majd. Lesznek új skinnek és karakterek is, és persze egy rakás új lehetőség az eddig nem macerálható beállítások megváltoztatására is. Pályaszerkesztõ editort is mellékelnek a csomaghoz, hogy elkészíthessük a saját pályáinkat és küldetéseinket. A kiegészítõ megjelenésérõl annyit írtak, hogy az õsszel lesz és akinek van egy eredeti Swat III-ja az teljesen ingyen juthat majd hozzá a kiegészítõhöz.

Link:

<http://www.sierrastudios.com/>
<http://www.sierrastudios.com/games/swat3/>



TEREMTÉS - TANFOLYAM

Részemrõl az idei év egyik legjobban várt játéka a **Sacrifice**. Elsõsorban a program fajtája és annak hihetetlen megvalósítású kinézete az, ami rajtam kívül érdekli a több száz érdeklõdõt, akik naponta százával bombázzák a kérdéseikkel az Interplay fórumát. Itt aztán tényleg nem tudom szavakba önteni azt, amit a program grafikájából láttam, mert azt ugyanúgy, mint ahogy nekem, másnak is látnia kell ahhoz,



hogy el tudja képzelni. A játékban egy félistenszerű varázsló bõrébe bújhatunk, aki az ellenlábasaival ahelyett, hogy esztelenül pusztítaná egymást, inkább különleges lényeket teremt, akiket aztán az ellenfél kreatúráival összeeresztve döntenek el azt, hogy ki a jobb. Több fajta kategóriában teremthetünk majd lényeket a gyengébb démonoktól egészen a brutális sárkányokig és ördögi lényekig. Ezek a lények is fajtájuktól függõen használhatnak majd varázslatokat. Négy különböző ellenfelünk lesz, majd akik hozzánk hasonlóan más-más földrészek felett uralkodnak õt istenség felügyelete alatt. Hatalmas, szinte beláthatatlan

nagyságú pályákon mennek majd az ütközetek, és ha jó pontot szerzünk valamelyik istenségnél, akkor meg is idézhetjük azt, aki aztán egy csapatra képes lesz elsöpörni az ellenséget. A kreatúrák létrehozása mellett ötven egymástól eltérõ varázslatot szerezhethetünk majd meg. Itt is módunkban áll szintet lépni, mellyel az energiánk mellett növekszik a varázserõnk és a rendelkezésünkre álló varázslatok választéka is. Emellett leírhatatlan módon kreálhatunk természeti csapásokat is, amelyekrõl sikerült néhány képet is lecsípnem. Ez a játék idézve a fórumokat olyan szép mintha egy silicon gépbõl folyna kifelé. El nem tudom képzelni azt, hogy



milyen konfiguráció kell majd a futtatásához. Egy biztos az előzetes szerint (szinte hihetetlen), az ajánlott konfiguráció 1 GHz-es processzor és Gforce II GTS lesz majd, több mint 128 Mb rammal. A poligonmennyiséget elnézve ez bizony nem is csoda. A játékot a Shiny Entertainment készíti majd egy vadiúj 3d engine -nel. Az Interplay 2000 karácsonyára igéri a program megjelenését. Link: <http://www.interplay.com> <http://www.shiny.com/sacrifice/>

STAR TREK: NEW WORLDS

★ A STAR TREK JÁTÉKOK ÚJ VILÁGA...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: 14 Degrees East
Kiadó: Interplay
website: www.interplay.com/stnewworlds
Megjelenés: LAN, Internet

Bátran állíthatom azt, hogy ez az év a Star Trek éve lesz. És, hogy mire alapozom ezt? Egész egyszerűen csak arra a tényre, miszerint még soha nem jelent meg egy játékfajtából annyi, mint a Star Trekből ebben és az elmúlt évben. Star Trek-ből van space shooterünk legalább egy szakajtóra való (Star Trek: Star Fleet Command), az Elite Force-al vagy a régebbi Klingon Honor Guard-al pedig már van FPS is ebből a "mítosz" szó használatá miatt. Azért írom, mert tudvalevő, hogy mi is folyik a Star Wars és az űrszekér rajongók tábora között. A megszállott Jedi rajongók azt mondják, hogy a Star Trek csak majmolni próbálja a Star Wars-t, míg a másik fél azzal vág vissza, hogy a Star Wars túl gyerekes. Érthetetlen miért vitáznak ilyen dolgokon. A két film, még ha sci-fi is, teljesen más kategóriába tartozik. A Star Trek kicsivel komolyabb, míg a Star Wars széria az örökkévaló jó és rossz küzdelmét bemutató nagyszerű mese marad. Mindkét műfaj szuper. Nem is beszélve arról, hogy minden Lucas rajongó megnézi az éppen időszerű Star Trek filmet is és fordítva, bármennyire is hangoztatják a másik hibáit vagy előnyeit. Mindenesetre azért Pickard kapitány úgy néz ki, hogy végleg megveti a lábát a valós idejű stratégia talaján is. Tény, hogy RTS még nem jelent meg a Star Trek-ből. Nem úgy, mint a Lucasarts Force Commander nevezetű borzalma. Szegény Qui gon Jinn biztos forgott a parázson, amikor ezt a gyengécske programot ki merték

adni. Amikor először megláttam azt hittem ez valami kilopott béta, vagy legalábbis egy igen korai változat. Hát sajnos tévedtem, ez bizony a Force Commander teljes verziójának volt csúfolva. Inkább készítették volna egy újabb részt a jó kis X-Wing sorozatból, az többet ért volna. Viszont lehet örülni, mert kialakult valami egészen nagyszerű a 14 Degrees East konyhájában.

"Amikor a Star Trek találkozik a Star Craft-tal". Így hirdeti az Amerikai PC Gamer nevű lap az idei év nagy durranásának ígérkező New Worlds alcímű

Blizzard (és megannyi más játékban még) üdvöskéjéhez hasonlóan, három különböző fajjal sorakozhatunk fel a hadszíntérre. Ezek a jól ismert föderáció, a Klingon birodalom, és a Romulánok. Minden fajnak saját stratégiai szempontjai mellett, különbözőzők a faji tulajdonságai is. A föderáció a becsületesség mintaképe. A mindig egyenes és tiszta megoldásokat kedvelik, lehetőleg a harcmentes békés megegyezést részesítik előnyben. A technikai szintjük elég magas, és nagyon fejlett a védelmi rendszerük is. Elég sok lehetőségünk lesz majd az emberi fajjal a

Klingonokhoz hasonlóan, ugyancsak rendelkeznek álcázóberendezéssel is. A tesztverzióban sajnos csak a föderáció volt egynéhány küldetés erejéig kipróbálható, így az első tapasztalataimról amit róluk szereztem, néhány pontba szedve leírom.

Építészeti és fejlesztési

Az épületek valamint a járműveink gyártásához két különböző épültre van szükségünk. Az épületeinket a construction yard elkészülte után tudjuk felhúzni, míg a gépjárművekhez a vehicle yard kell, melyeket mind tovább tudunk majd fejleszteni. Amikor rákattintunk egy épültre, a jobb felső sarokban lévő ikonon megjelenik annak a képe. Erről le tudjuk olvasni az épület energiaellátását, kapacitását, valamint az esetleges sérülés fokát, és azt, hogy a javítás mibe fog nekünk kerülni. A kis képernyő alján lévő nyílakkal tudunk lapozni a rendelkezésünkre álló gyártani vagy fejleszteni valók között. A fejlesztőüzemben a különböző projektek elkészítésének csak a technikai szintünk szab határt. Ezt a stratégiai játékok mindegyikében az idő előrehaladtával fokozatosan képesek vagyunk felhúzni a magasabb szintekre. Itt megemlítem, hogy a zavartalan működéshez nagyon fontos a megfelelő energiaellátás. A gép természetesen azonnal közli az energia hiányát, de tudnunk kell azt, hogy ilyenkor nem csak néhány egység áll le, hanem az



A First Person nézet sajátosan új hangulatot kölcsönöz a játéknak

Star Trek játékot. Az egyszer biztos, hogy a Blizzard annak idején egy külön műfajt teremtett az RTS kategórián belül a Star Craft-tal. Ezek után nem volt olyan cég, aki ki ne hozta volna a saját variációját ebből a programból. Természetesen nem lehet senkit sem plágiummal vádolni, mert jónéhányan a Blizzard-dal egyidőben kezdték fejleszteni a saját játékaikat, csak az később jelent meg. Az új Star Trek csodában a

fejlesztésekre, mert itt lesz a legtöbb a variációs lehetőség.

A harciaságáról ismert Klingon birodalom stratégiájának a lényege "Odamegyünk és szétcsapjuk őket" elven működik. Általában a harcias megoldások tartoznak a fő erősegek közé. A fegyverrendszereik nagyon fejlettek és erősek, valamint támadó hajóik és egységeik álcázórendszerrel is fel vannak szerelve, amellyel láthatatlanná képesek válni. A Romulánok a haditaktika egy egészen más válfaját űzik. A sajátosságuk a kémkedés, zavarkeltés és a különböző szabotórakciók, melyekkel igyekeznek az egymással politikailag szemben álló, de még nem harcoló fajokat összeugrasztani, hogy így saját malmukra hajtsák a vizet. Ők is fejlett technikai szinten vannak és a



Az építő droidok munka közben

egész rendszer csinál egy jó ki shutdown-t. A többi játékban csak azok az épületeink halnak meg, amelyek nem jutnak elég energiához, a maradékot az erőművek még ki tudják szolgálni. Ha azt nézzük ez nem is nagy nehezítés, de én már vesztettem el így csatát, hogy későn vettem észre az energiahiányt, miközben az ellenség szépen lerohant. Ajánlatos lesz az erőművek terén túlbiztosítani magunkat egy kicsit és a kellőnél eggyel, vagy kettővel

többet építeni. A másik itt megemlíten-dő fontos tényező a kiszolgáló egységek és azok mennyisége. Ahhoz, hogy bármit készíteni tudjunk először egy, majd három eltérő droid típusra lesz szükségünk. Az első és legfontosab-bak az építődroidok, melyekből a főépületünk felhúzása után alpból mindössze négy darabot kapunk. Az építődroidok a nevükhöz híven minden építotevékenység mellett az összes javítást és az épületeink továbbfejlesztését is elvégzik. A továbbfejlesztés alatt az értendő, hogy ha egy épületnél

valt megjelenni, de a többi a főépület-ben kuksolt. Ha ez buga, akkor azt remélem javítani fogják, mert egyetlen-nél lelassította a játékot néha.

Embereink és a kiképzés

A nagy újítás a tisztok jelenléte. Adva van rögtön a lelegején három vezető, akik mind mind külön képességekkel vannak felruházva. Őket külön-külön módunkban áll továbbtaníttatni. Ha a főépületre kattintunk az alul megjelenő "staff" szócscsa alatt találhatjuk őket, valamint a jelenlegi képzettségi szintjüket. Adott egy technikus, egy medikus tiszt, és egy biztonsági tiszt. Mindegyik-üket lehetőség van a különböző épületekbe küldeni, hogy ott kama-toztassák a jó tulajdonságaikat. A gyakorlás is nagyon fontos, mert egy képzet-len medikus tiszt

fejlesztésének lehetőségeiről. A kór-házban még lemérhető annak a műkö-dési tendenciája is. A gép jelöli hány beteg, vagy halott van jelenleg bent. Harc közben ez a szám aztán szépen gyarapodhat. A technikus érthetően a fejlesztésekért felelős, valamint ha a fejlesztőközpontba küldjük, jobb lesz a rendszerek energiaeloszlása, amit a már említett kis képernyőn meg is tapasztalhatunk. Először azt hittem, hogy a biztonsági tiszt nem használha-

másik maga a bányá, és annak elhe-lyezésének fontossága. A bányát észrevehetjük majd, hogy csak adott helyeken, távolabb a teleptől tudjuk elhelyezni, mégpedig ott, ahol a trikorder az ásványokat jelöli. Általában egy helyen több ásvány is előfordul, így ha nem akarunk állandóan munkadroidot gyártani a folyamatos munkaerő hiány miatt, akkor elég egy bányá is az elején. Vigyázzunk, mert az alap ásványfeldogozó mű először csak egyféle ásványt képes előállítani. Ahhoz, hogy mindenféle fém elő tudjunk állítani, hat lépésben kell fejlesztenünk az ércfeldogozót. Az anyagok felhasználásbeli eloszlása elég eltérő, mert találkoztam olyannal, hogy egy adott anyagból egy dekát sem kellett felhasználni, míg a másiktól állandó volt a hiány.



Indul az armada...

egy új továbbfejlesztés lesz, akkor az a már meglévő épületben fog majd megjelenni, csak az alakja változik meg. A kis robotjaink, amennyiben kész a fejlesztés, az új részt a már meglévő épületünkhöz hozzáépítik majd. A másik egységünk a munkadroid nevet viseli. Ezek a gépek végzik a munkatevékenységeket, mint például a bányából felhozzák finomítatlan nyersanyagokat, vagy a már finomított ércet továbbszállítják a gyárakba és a fejlesztőüzemekbe. A harmadik de nem utolsó egység a szállítódroid. Ezek végzik az összes szállítási tevékenysége. Például amikor a munkadroid felhossa a nyers-anyagot, a szállítást a bányából a gyárig már a szállítódroid végzi. Arra nem jöttem rá, hogy miért adott a terület nagysága, amire építhetünk és hogyan lehet azt fejleszteni. Ugyanis csak egy bizonyos nagyságú beton



A győzelem édes íze



Alakul az építkezés

placc állt rendelkezésemre, és azt továbbépíteni már nem tudtam. Az egyetlen kis bugot is itt fedeztem fel, mégpedig miért van az, hogy hiába építék a gépgyárban akár tizenöt építődroidot, akármennyi munkát adok ki, akkor is csak négy hajlandó dolgozni. Esetleg ha fejleszteni való is rendelkezésre állt, akkor egy még hajlandó

semmire sem jó. Miért?? Amikor elkészül a kórház, alaklmunk nyílik rá, hogy a medikus (jelölt) tisztet beküldjük. De ha az nincs kiképzve, (azaz csak alapszintű "fel-cser") azt fogjuk észrevenni, hogy a kórházunkat nem lehet fejleszteni. Egyszerű elsősegélyhely-ként fog csak üzemelni. Ezzel szemben, ha egy második vagy harmadik képzettségi szintű tisztet küldünk a kórházba, az rögtön továbbfejleszthetővé válik sebészeti komplexummá. A későbbiekben akár intenzív kezelést ellátó klinika is megjelenik benne, nem is beszélve a legfejlettebb nano és kiborgsebészeti osztályok későbbi

tó a teszterverzióban mindaddig, amíg meg nem jelent a security center. A biztonsági tiszt feladata a security centerben, a hadi fejlesztés minél gyorsabb előbbrevitele, és a település rendjének fenntartása.

Bányászat és Termelés

A bányászathoz nem kell más, mint egy kis tudomány a filmből már jól ismert anyagmeghatározó műtyúrke, a trikorder használatához. Ezt alpban a képernyőnk jobb alsó szegletében láthatjuk. A trikorder nem csak a bázisunk környékén, hanem mint egy szatellit az egész térképen aktívan jelöli a földben leledző összes ásványt, mutatja az ellenséges és saját egységek mozgását és az összes objektumot. A bányászatnál két fontos dolgot kell megemlítenünk. Az egyik a kibányászható anyagok melyekből szám szerint hat féle van. Ezek a dilítium, polycomp, mesterséges alumínium, thermocomp, nitrium, duranium. A

A harc

Az biztos, hogy az állam leesett és meg sem találtam (pedig kegyetlen ronda vagy nélküle! – Sz.JVC.) a fényeffekteket látva. Egyszerűen csodálatos, amit kihoztak ebből a játékból a készítő. Mivel csak a Romulánokat volt szerencsém megtapasztalni, ezért nyugodtan mondhatom, mindenki kösse fel a gatyót, mert igencsak (kő) kemény ellenfeleknek ígérkeztek. Nagyon jól építi ki a gép a védelmi rendszert, aminek pillanatok alatt a fél hadseregem megadta magát. Ezért ajánlatos lesz a "phaser artillery" használata, akik lőtávolságon kívülről képesek learatni az ellenfeleink védelmi vonalait. Azért még érhet minket egy kis meglepetés, néhány álcázott őrnaszád kíséretében, akik az ellenséges kolónia körül kóborolnak. Az ellenfél kedvenc módszere a telepem energiaellátásának kinullázása volt, mert így ha nem tudtam elég gyorsan ellenlépést tenni, akkor már nyomhatunk is a restart ikonra.

A grafika és a zene szuperül összekomponált, ami pedig a hangulatot illeti, nos szerintem arra sem lesz majd panasz.

Mindent összevetve az Őszi kínálatból biztos kiemelkedő lesz majd a New Worlds amit nem hagyhat ki egyetlen RTS rajongó sem. Valamikor Augusztus környékén várható lesz a hazai felbukkanás a boltok polcain.

-Uriel-

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

★ STAR TREK ARENA...?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Raven Software
 Kiadó: Activision
 website: www.ravesot.com/eliteforce
 megjelenés: 2000. szeptember

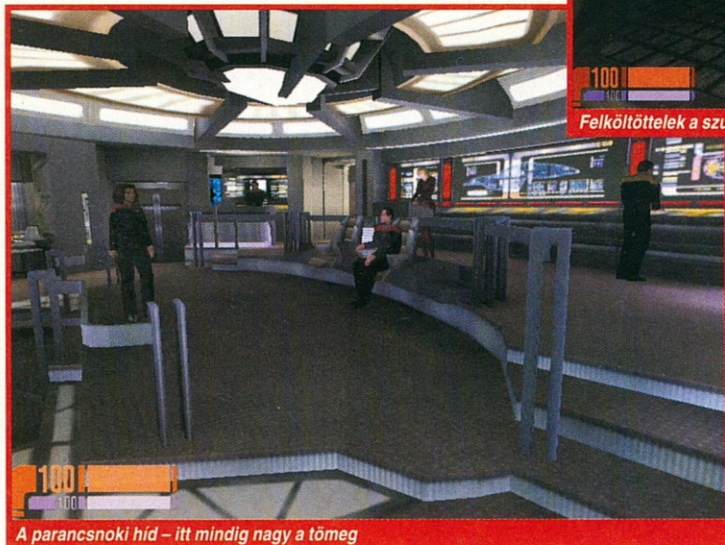
Csillagidő 48315/6.
 „Több mint 70000 fényévvel jutottunk túl immár az emberlakta galaxis peremén. Hosszú utunk célja az volt, hogy átvágjunk az addig tiltott zónaként bejegyzett DELTA QUADRÁNS-on. Eme út alatt megszámlálhatatlan mennyiségű értelmes és barátságos életformát ismertünk meg, akiknek elmondhattuk az emberi faj békeüzenetét. Sajnos, ha nem is több, de azért jó néhány olyan világ képviselőivel is összeakadtunk, akik nem kértek az emberiséggel létesítendő kapcsoltból. Iszonyúan hosszú volt ez az út, amely alatt legénységem napról-napra növekvő honvágyával is meg kellett küzdenem. Mivel küldetésünknek minden szempontból eleget tettünk – bár csábított az eddig még mindig feltérképezetlen világűr – saját felelősségemre úgy döntöttem, hogy visszaindulunk az oly áhított Föld felé. Egész generációk születtek és haltak meg hosszú utunk során. Az előzetes számításaink kimutatták, hogy a visszaút majd hetven évig fog tartani. Lesznek majd olyanok, akik fiatalon láthatták még a szülőföldjüket, de még egyszer sohasem pillanthatják meg a Kék Bolygót. Ők azok a hős felderítők, akik életüket és fiatalságukat áldozták fel az emberiség dicsősége érdekében. Mint mindig, ez a hosszú út sem lehetett zökkenőmentes. A már felderített zónán belül néhány hónappal ezelőtt újra összefutottunk az emberi faj egyik legnagyobb

ellenségeként ismert BORG nagyhatalom cirkálóival. A Borg egy úgynevezett "központi tudat" által kontrollált félmechanoid faj, amely az összes létező lényt, amellyel találkozik, foglyul ejti, majd testét és idegrendszerét átalakítva, a központi tudat részévé teszi. Saját magát a Borg, felszabadítóként képzelel el. Egy olyan fajként, amely az elfogott lényeket asszimilálva (beolvasztva magába) saját gondolatmenetét követve értelmet ad az életüknek (persze az mindegy, hogy a lény mit gondol minderről). Mivel igen magas szintű technikai tudásuk van, ezért szinte csak a legnagyobb csillaghajóinknak van

ellen. Egy másik reménysugár a fejlesztési osztályvezető tudósa Ensign Munro, aki a szinte elpusztíthatatlan Borg ellen egy kilenc darabból álló speciális fegyverrendszert fejlesztett ki a csapatunk számára. A Borg képes a fézereink és energiafegyvereink plazmafrequenciáit néhány pillanat alatt lemásolni, és így mindössze néhány lövés után vagyunk képesek leadni, ugyanis ezután az automatikus

az, aminek hatására az Elite Force azonnali bevetése mellett döntöttünk."

Részlet a kapitány személyes naplójából...



A parancsnoki híd – itt mindig nagy a tömeg



Felköltöttek a szundiból?

lehetősége arra, hogy elpusztítsák a galaxis szerte portyázó fogolyvadász Borg hajókat. Sajnos a Voyager-nek többször is alkalma volt az ilyen ütközetekben részt venni, melyek során sok-sok emberünk vesztett oda a hajónkra betörő Borg testrablók miatt. Pont ezek az okok vezettek arra, hogy felállítsunk egy minden eddiginél ütőképesebb védelmi alakulatot, melynek célja nemcsak a hajó védelme, hanem az esetlegesen elrabolt emberek, a Borg hajóról történő kiszabadítása lesz. Ez alatt a kudarcokban és sikerekben egyaránt bővelkedő időkből, a speciális feladatokra kiképzett biztonsági tiszt Tuvok kapitány segítségével, néhány hónappal ezelőtt megalapítottuk a Hazard Team Elite Force-ot. Ez a speciálisan kiképzett és felszerelt harci egység az egyetlen reményünk az egyre nagyobb számban feltűnő Borg

védelmi rendszerük egy azonos hullámhosszon rezgő pajzsral az összes többi lövést kivédi. Minap újabb támadás ért bennünket, aminek során jó néhány biztonsági tisztünket rabolta el a Borg. Mégis a legnagyobb csapás az volt, hogy a hajónkra betörő Borgok megkaparintották az egyik féltve őrzött kincsünket, az infinity modulátornak elnevezett anti-Borg fegyver prototípusát. Félő, hogy a Borg a fegyverrendszert kiismerve egy még erősebb védelmi berendezést készíthet, amellyel az elpusztításukra tett erőfeszítéseink lehetősége egyetlen lesz majd a nullával. Ez a mozzanat volt

Alig fél éve, hogy a Ravensoft megjelentette a Soldier of Fortune című FPS játékát, és tessék máris itt a következő project az Amerikai csapatától. Éppen azon morfondíroztam a napokban, hogy adva van ugyebár a Q3, ami alá az Id soft egy nagyon jó engine-t hozott össze. De akkor hogyan létezik az, hogy még a készülő Wolfeinstein 3D-n kívül senki sem próbálja meg a Q3 grafikai motorját licenszelve, abból egy másik játékot (aminek nem kell feltétlenül FPS-nek lennie) kihozni. A Raven-nek, mint ahogy azt az eddigi játéka is mutatták, igen jó a kapcsolata az Id-vel. Hiszen az eddigi összes játékuk az Id játékaiknak grafikai motorjaira épült, a Doom-tól egészen a Q2-ig. Most sem történt ez másként, mert az Elite Force a jó öreg Q3 alapjain építkezik. Na bumm, mondhatnók megint egy új FPS a millió közül. Az alap ugyebár adott, nosza dobjunk össze néhány pályát egy pár



Párosan szép az élet!



új textúrával meg modellekkel, és már dobhatjuk is a piacra, hadd vigye a jó nép! Nos, nyugodtan mondhatom a Raven-t ismerve ez bizony nem így történt. Igencsak átdolgozták az Id keze munkáját, majdhogy rá sem lehet ismerni. Az első pillanatban egy kicsit tartottam a játéktól, mert nem nagyon tudtam a Star Trek-et elképzelni a Q3-as környezetben. Mégis meg kell mondanom már az első pillanatokban kellemes meglepetésekben volt részem. Azok, akik játszottak az eddigi Star Trek programokkal azok tudhatják, hogy miről beszélek. Az előző részek mind egy kicsit magukban hordták a Star Trek filmek ráérős nyugalmát, és nem éppen a pörgő akció volt rájuk jellemző. Ezzel szemben most egy izig-vérig akció játékot kaphatunk, amire minden jelző illik, csak éppen az "unalmas" vagy a "vontatott" nem. A jó öreg Gene Roddenbery nem gondolta volna, hogy ekkora sikere lesz majd a hatvanas években csak egy pár részesre tervezett, de azóta külön mítosszá vált Star Trek sorozatnak. Az első részeket egyszer már nálunk is vetítették, és azokat én is nagyon szerettem. Az újabbak közül viszont már jó néhány nagyipari méretekben készül, és sajnos elég slamposak lettek. A külföldi adókon nap, mint nap tűnnek fel az újabb és újabb

utána az ellenség leutánozza a fegyverünk rezgésfrekvenciáit, és a központi tudat által vezérelt védőpajzs az összes többi lövésünket elhárítja. Ezzel azonban még semmi sincs elveszve. Más mód is van a Borg hatástalanítására, mint ahogy az a filmekből is kiderült. A Borg technológia alapja, az egymásra utaltság egy igen bonyolult rendszere. Minden egyes Borg a központi tudat része, és ha egyet kilőnek, akkor annak a feladatát rögtön át tudja venni egy másik. Az energiarendszer is hasonlóképpen működik, amelyre fel is hívják a figyelmünket. A pályákon szerteszét a mennyezeten és a falakon találhatunk plazmaenergia elosztókat és szűrőket, amelyek egy-egy térség adott egység számú



A tett mezejének elhagyása...teleport egyenesen a sürgősségi osztályra



Nyerő az új csúszli!



Úgy látszik, én vagyok az egyszemélyes felmentőcsapat

Star Trek adaptációk kevesebb nagyobb sikerrel.

A játék egy igazi akció alapokra épülő FPS. Akárcsak, mintha a filmben lennénk. Hangulatos bevezető részek és egy tényleg szuper storyline! A program a biztonságát főtiszt mindennapjaiba kalauzol el majd minket, ahol a tüzmentéstől az ellenséges Borg hajók elpusztításáig minden a palettára került. Ne gondoljunk valami egyszerű túl lineáris játékmenetre, mert a Raven itt is kitett magáért. Bizony jó néhány logikai feladat fogja az utunkat megnehezíteni, amelyekhez elkél majd egy kis Star Trek történelemlecke is. Kezdve azzal, ahogy az már az előzőekben kiderült, nem olyan egyszerű a Borgokat elpusztítani. Az alap fegyverzetünkben csak egy pár lövést tudunk leadni,

továbbjutásunkat nehezítő energiamezők is kikapcsolnak. A Deus Ex-hez hasonlóan itt is bármire ránézünk a személyi számítógépünk mindenről megmondja, hogy az mire szolgál, ezért nem lesz nehéz felkutatni ezeket a már említett tárgyakat. A tőlény és a medipackok keresgetésére sem lesz gondunk, mert a pályákon itt-ott elszórtan találhatunk a fegyvereinkhez plazmafeltöltő paneleket, illetve a védőöltözetünkhöz energiatöltő konzolokat. Jó néhány részben szükséges megkeresni az elrejtett kapcsolókat, melyek ajtókat nyitnak, vagy éppen lifteket hoznak működésbe. Minden pályán meghatározott feladataink lesznek, amiket szépen sorra el kell végezni ahhoz, hogy továbbjuthassunk. Nemcsak akciórészekből áll a játék. Néhány

helyen a Borg királynők felkutatása, és a tőlük való információszerezés, valamint a központi tudatba való betörés, és onnan esetleg a Borg későbbi terveinek kifürkészése lesz a cél. Kilenc fegyver közül választhatunk majd, melyeknek

mindnek lesz egy alternatív lövés módja is. Ezek a játék előrehaladtával kerülnek majd a kezünkbe. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a példaként szolgáló sima fézerűket, amely néhány lövés után már használhatatlan, egy idő múlva felváltja majd a lövésenként, a sugárfrekvenciáját folyamatosan változtató modellt, amelyet már az alap Borgok nem tudnak majd kivédeni.

Természetesen a keményebb ellenfelek kipurcántásához majd ütőképesebb fegyverekre lesz szükségünk. Szót érdemel még a játék kitűnő multiplayer része, amely a Q3-nak köszönhetően itt is nagyon jó. Az egymás elleni harc mellett ugyanúgy lehetőség van botok elleni küzdelemre is. Ez a része a programnak szinte teljesen megegyezik a Q3-mal.

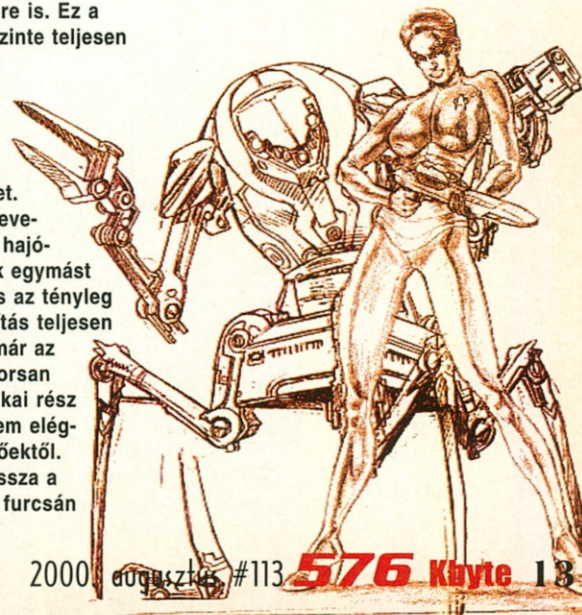
A zene az igazi Star Trek filmekből származik, és nagyon jól feldobja a játékmenetet. Maguk a küldetések bevezetése, és az ahogy a hajóban masírozva követik egymást a renderelt intrók, nos az tényleg egyedülálló. Az irányítás teljesen azonos a Q3-mal, és már az elején könnyen és gyorsan megtanulható. A grafikai rész pedig, ahogy említettem eléggé eltér Q3-ra jellemzőektől. Nagyszerűen adják vissza a Borg hajókon belül a furcsán

nyakatekert idegen, és gépies agy szülte építéset sajátosságait, amelyek bizony néha igencsak meg tudják kavarni az embert.

Itt szinte teljesen eltűntek a Q3-ban mindenhol jelenlévő görbék, inkább az élesen letört sarkok és a túlsúfolt helyek a jellemzőek. A menü nagyon szép, ésszerűen felépített és design-os is. A Voyager mintha csak egy filmben lennénk olyannyira élethű belülről. Az adott gépigénnel sincs gond, mert a teszterzió már egy közepes konfigurációval is nagyon szépen futott.

Talán csak egyetlen megjegyezhető problémát találtam a játékban, mégpedig az hogy a pályák néhol egy kis "poligontültengésben" szenvednek. Ertem ezalatt azt, hogy elszórtan igen túlsúfolták a készítő a terepet egy nagy halom vezetékkel, rácsokkal és egyéb más műtűrésszel, amelyeknél bizony van egy kis frame csökkenés. Ennek ellenére egy hangulatos, jó akciójátéknak ígérkezik az Elite Force, amely az FPS rajongóknak egy kötelező darab lesz. Ha minden jól megy az iskolakezdésre már a boltokban fog lapulni.

-Uriel-



INFESTATION

★ EGY KIS KÖNNYED LÖVÖLDÖZÉS...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Frontier Development
Kiadó: Ubi Soft Entertainment
website: www.ubisoft.com
Megjelenés: 2000. szeptember

A mikor megkaptam a Ubisoft szárnyai alatt készülő Infestation demóját, érdeklődéssel telepítettem fel, hogy megnézzem mi is ez a játék valójában. A fejlesztő csapat ígérete szerint a játék erőssége, és igazi érdekessége ugyanis a hálózaton történő nyomulás lesz helyi hálózaton többféle protokollon, valamint az Interneten valamelyik játékszerverre kapcsolódva. A demó verzióban csak a "Powerball" és a "Buggyball" kipróbálására volt lehetőség, de a teljes verzióban választható még a "Capture the banner" két csapattal, az "Aerial banner", a "Fragtastic" két csapattal, a "Buggy madness", a "Buggy platforms", a "Four play heaven" négy csapattal, a kétféle "Jet-race" és a "Buggy race". Ez így összesen 11 féle pálya.

A demóban kipróbált "Powerball" és a "Buggyball" annyiban különbözött egymástól, hogy az elsőben egy "Skimmer"-el kellett a labdát az ellenség kapujába juttatni a másodikban pedig egy "Buggy"-val. A meccs egy szabályos focipályán zajlik, felfestett alapvonalak, kapuk, középkezdés, szóval mintha valóban fociznánk, de a labda ahogy hozzá értem nem pattant el mint egy focilabda, hanem inkább a járműhöz ragadt mint egy mágneses akna. Játszottam már többféle focis játékkal, de egyikben sem lehetett kizárólagosan egy játékos bőrébe bújva játszani, de itt még ráadásul az izometrikus nézetből "First person" nézetbe is át lehet kapcsolni, így valóban úgy éreztem, mintha ott szaladnék a labdával a pályán az ellenség kapuja felé. Jó lett volna a többi pályát is kipróbálni, mert igen érdekesnek ígérkezik, de meg kell várni a teljes verziót. A játék hálózati része egy igazi

könnnyed kikapcsolódást ígérő szórakozás lehet, de azok kedvéért, akiknek nincs lehetőségük hálózatban játszani, a program másik fele egy arcade stílusú akció játék 3D környezetben, stratégiai elemekkel kiegészítve a szokásos alaptörténetre építve.

A szülő játék alaptörténete annyi, hogy 2237-ben a fejlett "warp gates" (ezután: "wg") technológiának köszönhetően az embereknek lehetőségük nyílik, eljutni távoli idegen világokba, és ott megkezdhetik áldásos tevékenységüket, a kolonizálást. Az új technológia a "wg" leginkább úgy funkcionál, mint egy térugró szerkezet. A "wg"-en keresztül - amelyeket a kolonizált bolygókön építettek fel - ezután gyorsan tudtak közlekedni és szállítani a bolygók között, mivel a szükséges utánpótlásokat, felszerel-

háborgatni, terrorizálni a kolóniákat. A telepések az idegenek visszaverésére saját hadseregük nem lévén önkénteseket toboroztak. Az önkénteseknek rendelkezésre bocsátották a saját fejlesztésű járműveiket és fegyvereiket, és berendeztek egy kiképző pályát is az egyik meghódított bolygón, ahol a jelentkezők megismerkedhettek ezek használatával. A játékban egy ilyen önkéntes bőrébe bújhatunk bele, és harcolhatunk az

ment, így ha kilőnek, nem kell mindig újratekenni az egész pályát, csak az adott pályaszakasz elejétől. A szülő játékban 22 pályán kell bizonyítani



Átkelés a gázlón



Nálam a labda!

ügyességünket, és alapként öt fajta járművet használhatunk, (Buggy, Truck, Hower Craft, Helijet, Skimmer) amelyekre különféle fegyvereket lehet szerelni, így például géppuskát, plazma vetőt, lézert, lángszórót, és különféle rakétákat valamint időzített aknákat. Ez az ötféle jármű tulajdonképpen csak háromféle, mivel az alap "Buggy"-ból a kerekek felfűzéséből lesz a "Truck", és a rakétahajtómű bekapcsolásával a "Hower Craft". Egy érdekesség viszont az, hogy menet közben elfoglalhatjuk az idegenek járműveit is, és felhasználhatjuk saját technológiájukat, akár az elkobzott fegyvereikkel támadva rájuk.

A játékban az a feladat, hogy az összes kolóniát meg kell tisztítani az idegen betolakodóktól. A bolygókön a küldetések teljesítését aknamezők,

seket, valamint az újabb telepéseket is ezeken keresztül telepörtálják egyik helyről a másikra. A letelepedéseket követően hamarosan idegen, ismeretlen helyről származó, és ráadásul igen agresszív lények kezdtek

idegenek ellen. A játékmenet nem lineáris szálon fut, hanem mint egy "Puzzle" kirakásánál lehet a különféle pályák között szabadon választani. A pályákon az "A"

ponttól a "B" pontig kell haladni, teljesítve közben a feladatokot, és a pályaszakaszok letudása után pontozza a program az eredményességünket, mérve a felhasznált időt is. A játékdemóból teljesen kimaradt a manuális mentés lehetősége, de a pályaszakaszok leküzdése után a program automatikusan



Egy kis lögyakorlat

vulkánok, meteor esők és az idegenek védelmi fegyverei nehezítik, valamint természetesen a bolygón lévő betolakodók, akik mindenféle furcsábbnál furcsább vadállati hangokat hallható szerkezeteket használnak.

Az Angol, Francia, Német, Olasz, Spanyol, és Holland nyelvek közül miután kiválasztottam, hogy melyiklen szeretném megkapni a hozzám inté-

zett üzeneteket, rövid töltögetés után, már-már villámgyorsan készen állt a játék a kipróbálásra. A menürendszer egyszerű, jól felépített és meglehetősen sokféle beállítási lehetőség segít abban, hogy ki-ki a gépének erőforrásához tudja igazítani a játékot. A grafikai beállításokat követően (mindent a maximumra állítottam) meglepően szép és részletesen kidolgozott grafika fogadott, bár a demóban csak a 640X480-as felbontást lehet állítani. A játék látványvilága az alacsony gép-igényhez képest is rendkívül pompás lett. A táj és az épületek kidolgozottsága szép, és megdöbbentően élethű. Először egy trópusi éghajlatú bolygón találtam magam, a kiképző pályán. Menet közben nem győztem gyönyörködni a táj szépségében, a pálmafák élethűségében, az égen úszó gyönyörű felhőkben és az időnként a fejem felett elhúzó vadászgépekben. A sérült épületek füstölnek, a repülő kondenzcsíkok húznak maguk után, a vízbe hajtva felcsaptak a hullámok, a kerekek felverték maguk után a homokot és a gázlón áthajtva a vizet. A második pályán egy zord sarkvidéki éghajlatú bolygóra kerültem, és itt megint másfajta égbolt fogadott. Szinte éreztem a kinti levegő hidegét, kedvem lett volna kiszállni, megnézni a gőzölgő leheletem, és gyönyörködni a hófödte ködbe vesző hegycsúcsokban és a komor viharfelhőkben. Harc közben a lövések úgy látszódtak a levegőben, mintha fényjelző lövedéket használtam volna, és a szétlőtt ellenséges objektumok vagy járművek robbanása is elvakított egy pillanatra, majd a robbanás helyén tovább lángoltak és füstöltek a roncsok. Szóval mindez a látványosság mindenféle 3D gyorsítókártya nélkül, és mindössze 3 MB textúra memória igényel. Hát le a kalappal a játék grafikai motorja előtt! Kellőképpen meglepődtem viszont, amikor csak úgy találomra nekivág-

kapcsoltam a "hover craft"-ot, és már száguldottam is tovább.

A hangokról sok mindent elmondani nem tudok, hiszen a játék alatt (legalábbis a demóban) zene nem szólt, csak a jármű hangját és a lövések, valamint a robbanások zaját lehetett hallani, ráadásul néha még ez el is maradt, de ezt a hibát tudjuk be a demó verzióknak. Mindenesre a gyengébb géppel rendelkezőknek előnyt jelent, hogy semmiféle 3D hangzás feldolgozása nem terheli menetközben a processzort.

A játék kezelése egyszerű, néhány könnyen megjegyezhető billentyű kombinációt kell észben tartani, de az opciók között ezek bármikor megnézhetők menet közben is. A játék irányítható analóg és digitális joystick-al, de a kurzor mozgató billentyűkkel is. Természetesen, ha van digitális joystick, jó sok programozható gombbal a kezelés még egyszerűbbé válik. Játék közben kicsit furcsának találtam, hogy a "Buggy"-t képtelenség felborítani. Bármilyen faramuci helyzetbe is kerül, mindig a talpára esve

túlkormányzásra kanyarodáskor, de ehhez hamar hozzá lehet szokni. Ami tetszett, és még mulattatott is azzal a "Truck" módra történt átkapcsoláskor találkoztam. A jármű sebessége lelassult, viszont a meredekebb emelkedők-

végén egy "warp gate" fogadott, amibe behajtván a gép közölte, hogy a "transferálás" megtörtént a következő bolygóra, és máris kaptam az eligazító képernyőt, melyen megjelentek a következő feladataim.



Na, máris lehet Upgradelni...



Ez most itt a Stargate, vagy mifene?



A gyilkos robotpókok támadása

tam a környező táj felfedezésének, és semmi nem állta utamat. Mindkét pályán gyakorlatilag már lementem a térképről és még mindig mentem, csak mentem hegynek fel, völgybe le és a táj folyamatosan változott. Ha egy meredekebb lejtőhöz értem csak átváltottam "Truck" módra vagy be-

kerekedik ki belőle. Az egyetlen leküzdhetetlen akadály a túlságosan mély víz volt, amibe behajtván nem egyszerűen elsüllyedt, hanem felrobant mintha szétlőtték volna. A "Buggy" irányítása nem nehéz, talán kicsit túl hevesen reagál a kormány mozdulatokra, és ezért hajlamos a

re is könnyedén felmászott, és egy-egy ugratás után úgy pattogott a talajon mintha gumiasztalra érkezett volna.

Nézzük kicsit a játékmenetet. Rövid eligazítás után, máris az első pályán találtam magam egy "Buggy" vezető ülésében, ami természetesen páncélozott és a már említett fegyvereket fel lehet rá szerelni. Az első pálya tulajdonképpen egy oktató pálya valamelyik kiképző bolygón, amelyen a program részletesen megtanít a játék kezelésére. Bemutatja a mentőkben felbukkanó tereptárgyakat, és részletesen elmagyarázza melyik mire való. Így például a "Factory" ahová behajtván lehet a járművet "Upgradelni" továbbfejleszteni, az elhagyott csomagok, ládák, amelyekben lőszer utánpótlást találhatunk, valamint a háromféle kristály, amelyekre ráhajtván kell felszedni. Ezekre a járművek fejlesztéséhez lesz szükség a "Factory"-ban. Egy szialom pályán gyakoroltatja a buggy vezetését, és egy lőtérrel is találkoztam, ahol az automata célzó berendezés használatát lehetett begyakorolni, még repülő célokra is. Az első pálya

A második, és végül is a demó egyetlen igazi pályáján, egy gyönyörűen kidolgozott havas, téli bolygón találtam magam, egy idegenek által épített telep kellős közepén. Érdekes módon itt is végig ki volt jelölve merre kell haladnom ugyan úgy, mint a gyakorló pályán. Rögtön az első utamba került "Factory"-ba behajtván a magammal hozott mérnökkel kicsit fel tuningoltattam a "Buggy"-mat, és elindultam megkeresni a betolakodókat. Kicsit meglepődtem az első jövevények láttán, mivel először azt hittem túlméretezett fémpókok jönnek velem szembe.

De mikor az első lövések elindultak felém már tudtam ezek az idegenek "robot" járművei. Néhány rövid szóval elintéztem a járőrt, (az közben állati hangon "sírt", mintha fájdalmi lennének lövéseimet követően) és legnagyobb meglepetésemre a szétlőtt általam robotnak hiit "pók"-ból gyalogosok ugráltak ki, akik tovább löttek engem. Mondanom sem kell hamar túltettem magam az első meglepetésen, és a pálya többi részén már óvatosabban haladtam előre. Nehéz dolgom nem volt, bár a betolakodók enyhén szólva túlerőben voltak. Miután megtisztítottam a terepet, szétlőttem a generátorukat, felszedtem a lőszer utánpótlást, egy könnyed ugratással a következő "wg"-nél találtam magam, ami viszont nem működött. Szerencsére hoztam magam mérnököket, akiket kizavarva a "Buggy"-ból gyorsan megjavították a "wg"-t és már mehettem is tovább a következő pályára, illetve mehettem volna, de a demo eddig tartott. Hát nem izzadtam bele az tény, hiszen tizenöt perc alatt a teljes demót végig játszottam. Jó lett volna ha kipróbálhatom a "Heli-jet"-et és a "Skimmer"-t is, de a játék hangulataból sikerült így is egy kis ízelítőt kapnom.

Clemi



KISS PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

★ HA VÉRT AKARTOK...

SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Third Law Interactive
Kiadó: GODgames
website: www.kisspsyhocircus.com
Minimum konfiguráció: PII266, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: PIII66, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Nem hinném, hogy sokan vannak közöttünk olyanok, akik elmondhatják magukról, hogy ismerik a Kiss képregényeket. Már csak azért sem, mert nálunk, Magyarországon soha sem voltak kaphatók az üzletekben. A Neten keresztül, pedig bármelyik megrendelhető. Külföldön, velünk ellentétben, igen nagy népszerűségnek örvendnek ezek a füzetek. Érdekes, hogy a képregényből két nagy cég is készíthetett példányokat, de az egyik (a Marvel) eltűnt a süllyesztőben néhány szám után. Ez azért következett be, mert a Marvel túlságosan langyosra vette a figurát a képregényeiben, míg a Todd McFarlane-féle magazinok a manga világára emlékeztető kökémény gyilkolást mutatták be. Azt hiszem érthető, (vagy ha nem, akkor is tény marad) hogy a jó nép inkább az



Üdvözlés a Pszicho Cirkuszban!

utóbbi, keményebb stílusra volt vevő, ezt vitték úgy, mint a cukrot.



Ennek ellenére, az eredeti Marvel számoknál, ahogy a Neten láttam, 300-500\$ körüli magasságokba emelkedett az ára, ennyiért cserélnek manapság gazdát. Jó mi? Maga a képregény története, a régi idők Conan filmjeire emlékezteti az embert. Adott négy hős, akik félelmet nem ismerve, akár életük kockáztatásával is szembeszállnak a gonosszal, és megpróbálják azt háttérbe szorítani, netán még el is pusztítani. De nem akárhogyan ám, hanem bármilyen áron. Szerencsésükre nem maradnak segítség nélkül, mert az oldalukon áll a négy őselem ereje. Velük van a tűz, a víz, a föld, és a levegő képében. Az elemek segítő ereje, a hősök által viselt speciális ruhadarabok formájában testesülnek meg. Hatásukat úgy fejtik ki, hogy ahogyan bővül a ruhatar, tehát minél több darabját tudtuk megszerezni, és magunkra ölteni belőlük, annál különlegesebb képességek birtokosává válunk fokozatosan. Képesek leszünk például nagyobbakat ütni,

növekszik a magunkkal cipelhető hasznosabb tárgyak, és ami talán a legfontosabb, a lőszer mennyisége. Növekedni fog a főbb páncéldarabok által az ellenfelekkel szembeni állóképességünk, csapatúró képességünk is. Ezeket a ruhadarabokat tehát egyféle páncéltásként kell elképzelnünk, amelynek részei a csizma, a páncéllal borított öv, a kesztyű és a kard, valamint a mellvért és lábszárvédő. Azért a Kiss együttes hatása nagyon érződik a ruhadarabokon, mert például a csizma az a tipikusan a hetvenes évekbeli "diszkó lázban" égő emberek által viselt "krumpli-rugdoso". A játékot nevezhetjük, a magazinok történeteit összegezve felvonultató, számítógépre vitt képregénynek is. Hiszen, ahogyan a neve is sugallja, ez is egy Psycho Circus képregénynek tekinthető.

A játék

Mint említettem négy különbö-

ző hős közül választhatjuk ki a szívünkhoz legközelebb állót. Ezek sorban a Starbearer (víz), Beast King (föld), The Celestial (levegő), The Demon (tűz). Minden karakter ugyanarról a helyszínről startol a játékban, csak a helyszín néz ki egy kicsit másképp, mivel át van alakítva az éppen aktuális őselemhez. A Beast King például egy földrengés által elpusztított város maradékának kocsmájából indul, ahol magát a házat hatalmas szakadékok és völgyek szegélyezik minden oldalról. Ugyanez a kocsmá a legelső karakter, a Starbearer kiinduló helye is, csak ebben az esetben a környező táj épségben van, és egy pofás kis dark fantasyból kilépett elvarázsolt város képét mutatja. Természetesen a négy karakter belső tulajdonságai is eltérnek egymástól némileg. Azok, akik például a kökémény karaktereket szeretik, feltétlenül próbálják ki a negyedik szereplőt (The Demon), mert ő a

legelvarázsoltabb figura az egészben. Mintha az öt barbárok egyike kelt volna életre, azzal a kiegészítést igénylő megjegyzéssel, hogy ennek a barbárnak a fejében jóval több van, mint "valami". Esméletlenül jól néz ki, ahogy a hatalmas csillogó harci fejszéjével hadonászik, és csapkod a levegőben, mintha maga Odin kelt volna életre a Final fantasy-ból. A játék legelején bármelyik karaktert is választjuk, az elsődleges célunk az lesz, hogy megtaláljuk, és összeszedjük az első darabokat a speciális páncéltáskából.

A történet szerint, amikor a négy hős átmege a téren és időn, hogy megtalálja és elpusztítsa a gonoszt, nem kapott meg minden segítséget, ami megillette volna őket. Hogy a gonosz is egy kis előnyhöz jusson, (furcsa hogy ő is kap esélyt) a páncéltáskáit szétoszták ebben a



Na most aztán tényleg alulról szagolhatom – az ibolyát

démoni világban, és nekünk egyenként kell őket felkutatni. Ne ijedjünk meg, nem lesz nagyon komplikált a feladat, mert mint az FPS-ekben általában, itt is csak a viszonylagosan (nehézségi foktól függően) lineáris pályákon kell átvergődnünk, amelyeknek elején vagy éppen a végén ott találjuk majd az áhított relikviák egyikét. A játékban egyébként lesz egy támaszunk, vagy inkább segítők, aki olyasféle, mint egy mesemondó. Ez az öreg cigányasszony minden pálya előtt elmondja nekünk az éppen aktuális, a pályához tartozó kis történetet. Olyan ez, mintha egy-egy fejezetet játszanánk le a képregényből. Számomra a legmegfogóbb az egészben, az öreglány szinte már túlvilági hangja, ami a legjobbban eltalált hang az összes általam hallottak közül. Esténként, amikor teszteltem a programot, a nyári meleg ellenére fáztam, mert szó szerint bele lehet borzongani abba, amikor megszólal. Nem csak beszél, de kisugárzása is van, szelleme ott áll a játékos háta mögött. A végigjátszáshoz még feltétlenül megemlítem a kettesszámú játékszerűket is, az ostort. Ez a kis aranyos "szerszám" nem csak arra jó, hogy átszabjuk vele az arcát az ellenfeleinknek, hanem ha jól szétnézünk, akkor a pályákon itt-ott elszórtan, ezüstösen csillogó kis kampókban (a falak mentén, és a mennyezetről lelógva,) a korbács segítségével felkapaszkodva juthatunk át néhány rázószabb helyen.



Tárt kar(m)okkal várom a kutyulikat egy kis simire...



Nem ártana elmenned egy szemészhez, haver...

Az arzenálunk egyébként a legagyamentebb tervezésű fegyverek egész kincsesárát sorakoztatja fel. Mintha egy örült agyából pattantak volna ki a tervek, amelyeket aztán szórakozás-képpen maga az ördög valósított meg. Van itt a shotgunt helyettesítő, láncokkal kifeszített "kályhacső", amely kis füstpamacsokat kezd eregetni a lövéseink közötti szünetekben, de használhatjuk a leszakított sárkányfejet is úgy, mint egy lángszórót. Összesen 12 fegyver szerepel a játékban, melyekből egyet-kettőt csak bizonyos karakterrel lehet majd felvenni, de az alapfegyverek mindenkinél megtalálhatóak. Az ellenfeleink szó szerint "szépek", már amennyire a horror világában beszélhetünk szépségről. Nagyon szépen, és élethűen vannak megtervezve, és némelyikük, amikor berobban a képernyőre, megállítja az emberben az

ütőt, nemegyszer fogtam vissza lélegzetem egy pillanatra. A legjöpőbbek az "arachniclown" és a "blademaster" névre hallgató bestiák. A hatalmas bohócfejjel rendelkező, és villámokat köpködő pók, valamint a szemei helyén hatalmas pengéket viselő félmajomszerű lény váltak a kedvenceimmé! Két apróságot azért itt még megemlítek az ellenfeleinkről. A negatívum, amit itt felfedeztem, az az ellenfelek számában keresendő, ugyanis elég kevés fajta vállal szerepet a játékban. Könnyebb fokozaton a negyed, vagy akár a fél pályát is bebarangolhatjuk úgy, hogy senkivel, vagy éppen csak a leggyébrebb számban jelentkező ellenlábásokkal akadunk össze. Őket pillanatok alatt el lehet takarítani. A pozitív jelzők első sorban az engine-t dicsérik. Ha összeakadtok valahol, a magukból folyamatosan kisebb bestiákat köpködő "spawner"-el próbáljátok ki azt, hogy vártok néhány másodpercet! A spawner addig löki kifelé magából a dögöket, amíg ki nem löjtek, de

nézzük meg milyen az, amikor már vagy ötven (!!!) kis dög kerget bennünket, és a számbeli túltengés ellenére a framerate még mindig 40 felett van! A legtöbb azonos időben kérik, de megint csak azt tudom mondani, hogy ilyen gépen inkább ne futtassuk a játékot, mert kész kinszenvedés, amíg betölt egy pályát, és közben állandóan swappel a szegény winchesterünk. Ebből a problémából kifolyólag (swappelés) kegyetlenül szaggat a program. 64 Mega RAM-mal már sok-

lett a szereplők mozgása. Itt-ott azért ki is esett valami az engine-ből, mégpedig azért, hogy kisebb gépen is zökkenőmentesen fusson a program. Ezek az apróságok például a fények "aurájának" hiánya, vagy a csak közelről csillogó villogó fémes felületek, amelyek

gatja az GPU-t, (pedig az engine tudja) ezért a Gforce tulajdonosok még itt sem hajthatják ki a VGA kártyájuk valódi tudását. Az igazság viszont az, hogy egy mai szemmel közepesnek mondott konfigurációnál nem kell nagyobb a program futtatásához.

izgó-mozgó objektumot ebben a programban láttam eddig. Aki tartalmazza gyilkolászásra vágyik, annak ajánlom a "cold sweat" nehézségi fokozatot, mert ott már igen szívóssá válik az ellenfeleink támadóereje.

Gépigény

A Psycho Circus egy szép, és összetett grafikával rendelkező

szürkének látszanak. A minimum gépigényt itt is 32 Mega RAM-mal kérik, de megint csak azt tudom mondani, hogy ilyen gépen inkább ne futtassuk a játékot, mert kész kinszenvedés, amíg betölt egy pályát, és közben állandóan swappel a szegény winchesterünk. Ebből a problémából kifolyólag (swappelés) kegyetlenül szaggat a program. 64 Mega RAM-mal már sok-



Húha, egy kicsit sűrűn vagyunk!



Summa-Summárum

Kétféle véleményt is alkottam a végére. Kezdjük az FPS rajongó véleményével, amit a műfaj kedvelőinek a figyelmébe ajánlok. Szóval a játék single módban leginkább a Blood 2-höz hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy ennek a programnak a hangulata sokkal jobb lett. Mind a zene, (Kiss rajongóknak unikum) mind a horrorisztikusan szép grafika, és a játék erősen "dark" hangulata elég ahhoz, hogy tartalmasan szórakozzunk. Az egyetlen megemlítenivalóm az,

hogymindenképpen a normál vagy annál nehezebb fokozatot válasszuk, mert különben unalmassá válik. Aki a Q3A-n edzget, annak még így is olyan lesz, mintha egy lassított filmet nézne. A kevésbé megszállott FPS kedvelő, de pártatlan gémer véleménye szerint is érdemes a játékot kipróbálni, annak ellenére is, hogy nem nagyon nyújt többet annál, mint amit az FPS kategóriától azt már megszokhattuk. Ez a program, pontosan olyan, mint egy átlagos FPS egy kicsi humorral, horrorral, sötét hangulattal, és nagy adag vérrel.

játék, mint ahogy azt a képek is bizonyítják. A programozók csak a játékfelületet, és a grafikát készítették el, magát a grafikai motort jobbnak látták, ha licenszlik egy másik cégtől. Ez a cég a Monolith Productions volt, az engine pedig, az a LiteTech névre hallgató grafikai felület, amit a Monolith annak idején a Blood 2-höz fejlesztett ki. Mint minden grafikai felület, úgy ez is jópár változáson ment át az idők folyamán. A nagy alapok azok maradtak, de a poligonszámot egy kicsit megnövelték, és a textúrák felbontása és kidolgozottsága is nőtt egy kissé. Ebből maga a Monolith fejlesztett ki néhány újdonságot, de az igazi nagy számot azért mégiscsak a Third Law Interactive követte el. A Blood 2-nél az egyetlen nagy nemtetszést, a karakterek mozgása jelentette, ugyanis ez egy kicsit mesterkéltre sikerült. A Third Law viszont itt egy kis varázslatot követelt el. Most már ugyanis, ha nem is tökéletes, de százszor jobb

kal jobb a helyzet. Itt is van ugyan egy kis swappelgetés, de már sokkal gyorsabb a töltés, és a szaggatás is elhanyagolható. A 3d-s kártyákról csak annyit említek meg, hogy egy 16 megás Nvidia vanta-val vagy voodoo II-vel már egész tűrhető framerate-et tudunk kihozni a játékból. Mindez persze egy legalább 300Mhz-s Celeron processzor mellett értendő. Aki ennél jobb kártyával rendelkezik, annak már semmi nagyobb gondja nem lesz a program futtatásával. Az általam ajánlott konfiguráció egy PII 300-as processzor, 64 Mb RAM, és második generációs 3d kártya. Sajnos még ez a program sem támo-

Uriel

külsín/belbecs

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

summa summarum

Cirkuszhelépő egy felnőtt előadásra, ahol a porondmester maga az Ördög

végítélet

86%



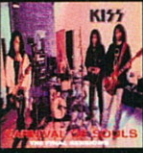
Hát ez aztán tényleg szívhez szóló egy horror-rajongó számára

A KISS zenekar

Az együttes 1973-ban alakult Amerikában.

Eredeti felállás: Peter Criss – dob
 Ace Frehley – gitár
 Gene Simmons – basszusgitár
 Paul Stanley – ének, gitár

Mint glitterrock csapat kezdtek de a 70-es évek közepétől metálós hardrockra váltottak. Egyes szakírók szerint a Kiss zenéje gótikus hardrock.



A zenekar tagjai sokáig eltitkolták személyiségüket, képregény-jelmezt és maszkot öltöttek, lemezeik, rendkívül látványos koncertjeik a rockzene gótikus, a mindennapi életen felülemelkedő vonásait hangsúlyozzák. Ennek dacára a horrorisztikus elemek és a



hangzásvilág miatt tekinthetjük őket a metál képviselőinek is.

Az együttest 1971 végén Stanley és Simmons alakították, de valódi megalakulásuk csak két évvel későbbre tehető, akkor csatlakozott hozzájuk Criss a Chelsea nevű együttesből és Frehley, akit egy próbameghallgatáson választottak ki. Már a zenekar debütálásakor megvolt a

varázslatos image: kizárólag festett arccal fotóztatták magukat. A későbbiek során az arcfestést



rendkívül látványos szórnymaszkok és színpadi díszletek is kiegészítették, ez segítette hozzá a Kisst, hogy a világ leglátványosabb showműsorait produkálja, pazar világitással, pirotechnikával, színpadi hidraulikákkal.

A zenekar kitűnő koncert lemezeket adott ki, népszerűségüket fantasztikus filmjük is fokozta (Kiss In Attack Of The Phantom). 1978-ban mind a négy tag szólólemez jelentett meg,

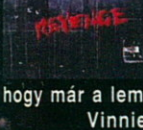


valamennyi siker lett, többek között azért is, mert vendégként világsztárok szerepeltek ezeken a lemezeken.

1980-ban Peter Criss távozik

az együttesből, így az Unmasked lemezen sessionzenész dobolt, Eric Carr.

1982 elején a Killers című válogatás-lemez kiadása előtt Frehley megbetegedett és híre ment, hogy a Kiss feloszlik, de az év végén a gitáros újra színpadra lépett.



A Creatures Of Night című lemez bemutató turnéján még játszott, de hamarosan kiderült, hogy már a lemezen sem ő gitározott, hanem Vinnie Vincent.

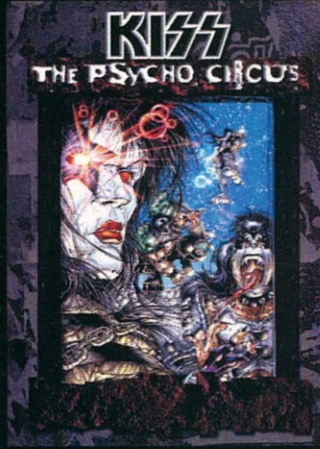
A zenekar népszerűsége ebben az időben csökkent, ezért 1983-ban a Lick It Up reklámozására új ötlettel álltak elő, eltávolították magukról a festéket. Az Animalize albumon mutatkozott be a Black Jack-ből érkezett új gitáros Bruce Kulick.

1996-tól újabb jelmezes debütálás, újra összeáll a négyes fogat, újra festik a maszkokat, s beindul a rock-történet egyik leglátványosabb cirkuszi show műsora, a több mint kilencven helyszínből álló világtorné.

1999-ben újabb film: Detroit Rock City. És a show-nak még nincs vége, 2000-ben is folytatódik a látványban felülmúlhatatlan, zenéjében lenyűgöző KISS koncertsorozat.



KISS Comic Books



Úgy tizenkét évvel ezelőtt pattant ki néhány pihent agyú ember (na és a KISS együttes tagjainak) fejéből az a gondolat, hogy a már így is eléggé felfokozott imázst lehetne még egy kicsit tovább is növelni, az akkor már bevett tendenciák egyikével. Szinte minden akkor futó együttes, tévésztár, és tévéorozat rendelkezett, de legalábbis tervezte a saját képregény piacra

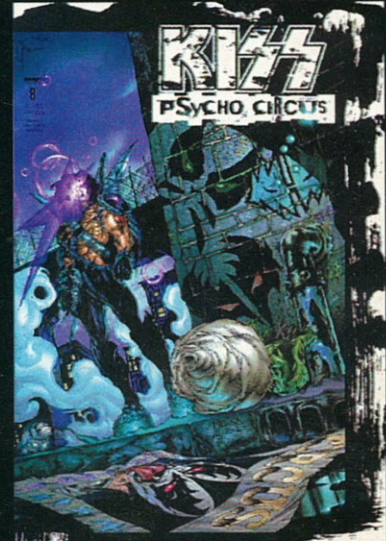
dobását. A banda, a feltűnően kifestett arcával és a kemény rockzenéjével ideálisnak mutatkozott egy akkoriban még gyermekcipőben járó képregény-műfaj megteremtéséhez. Mint később

kiderült ez az első igazi cyberpunk stílusú képregény megszületéséhez vezetett. Voltak, akik ezt a mindenképpen akkor még ismeretlen műfajt, megpróbálták úgymond megkreálni. Létrehoztak egy történetet, amelybe beleszótk egy rakás dark fantasy, horror és thriller elemet, amit aztán

már csak egy elképzelt punk környezetbe kellett behelyezni, hogy aztán megszülethessen a cyberpunk stílus. Ennek a stílusnak az ismertetőjegyei a felfokozott brutalitás hű ábrázolása, és a már említett fantasy környezet együttes jelenlétében voltak felismerhetőek.

Sajnos jó néhány akkori ígéretesnek tűnő próbálkozás kudarcba fulladt. Nem is egy történet csak egy-két kiadást élt meg, majd eltűnt a süllyesztőben. A KISS szerencséjét a zenéje hozta meg. Az ez idáig inkább könyvekben hódító cyberpunk stílus ugyanis nem nagyon "ették" képregényformában.

Csakhogy a KISS jelentős rajongótáborral rendelkezett. Ezért nem titkoltan saját magukról tervezték a képregény "jó" hőseit. A képregényt a mai formájába aztán Todd McFarlane segítségével álmodták meg, aki nagyszerűen ki tudta használni a KISS már meglévő design-ját. A festett arcú szuperhősök, akiknek még ráadásul a KISS-hez is közik van, innen már rakétasebességgel kezdtek emelkedni a csúcsok felé. A folyamatos reklámok és a KISS saját képregényét is reklámozó zenéje futótűzként terjedt a rajongók és az egyszerű képregény-falók között, akik ezután már ha csak egy példányban is de megvettek egy számot, amely aztán az új stílusával és jó rajzaival, történetével megnyerte a mindig újat kereső emberek tetszését. Így terjedt el a stílussal együtt maga a KISS The Psycho Circus című cyberpunk, és fantasy elegyet magában hordozó remeke. Ma már nincs olyan online képregény forgalmazó, aki ne tartana KISS képregényt. Még az első számot is folyamatosan újranyomják, mert van rá igény és megrendelés. A csúcs felé tartva aztán mikor megjelent az azonos című lemez is, a forgalmazó piacra dobta a gyűjtőknek szánt



kártyák mellett, a ma igen nagy népszerűségnek örvendő akciófigurákat is. Mint ismeretes mostanra pedig elkészült a képregény PC-s játékverziója is, amittől legalább ekkora sikert várnak. A neten az eladási listákat tekintve a manga mellett az első tizenben ott található a Psycho Circus képregény, ami a műfaj népszerűségét bizonyítja, és ez még most sem stagnál, hanem emelkedik.



BANG!

GUNSHIP ELITE

★ TÚLMÉRETEZETT PIRÍTÓK HARCA A GALAXISON TÚL...AZ ERŐ (MEG A 3D KÁRTYA) LEGYEN VELED!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Rayland Interactive
Kiadó: Red Storm Entertainment
website: www.rayland.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, Open GL
Multiplayer: LAN, Internet

Manapság se szeri, se száma az egymás után, szinte ver sengve megjelenő space shootereknek, és az újabb tendenciát képviselő űr-stratégiai játékoknak. Bizony ezen a téren sem könnyű ma már újat mutatni, mert bár a videóvezérlők fejlődnek, és így nő a grafikai színvonal, csak sajnos a pénztárcánk nem fejlődik ezzel egyenes ütemben. Az első (legalábbis számomra) igazán nagy áttörést jelentő játék ebben a kategóriában, az azóta is igen előkelő helyen álló Forsaken volt. Ez volt az első igazán lendületes és szép grafikával megáldott program, amelyben a lenyűgöző látvány mellé egy jól kitalált játékmenet is tartozott. Nem mondhatjuk azt sem, hogy könnyű vagy éppen unalmas volt, mert bevallom, én bizony már az első pályákkal is igen sokat szenvedtem. Talán a nehézségi fokozata és a folyamatos rejtett kapcsoló keresgetés, és reaktor kikapcsolgatás volt az, ami nem igazán jött be nálam. Egy olyan játékot képzeltem el akkor a Forsaken-nél, mint a jó öreg C64-esen lévő Katakis volt. Ott inkább a játékot, a féktelen akciót, lövöldözést, és az

elejétől a végéig tartó pörgős játékmenet jellemezte. Az viszont biztos, hogy a Forsaken elsőpró sikerébe a 3dfx kártya megjelenése is igen nagy szerepet játszott. **(Uriel itt most belemegy egy kis történelemórába, de nem volt szívem meghúzni, talán nektek is tud újat mondani – Sz.JVC.)**

Kevesen tudják ugyanis, hogy a voodoo megjelenésével egy időben kezdték el fejleszteni a Forsakent, amelyet aztán a ma ismert formájában, már nem is akárhogyan álmodtak, és valósítottak meg. A Forsaken-t készítő Acclaim ugyanis akkoriban szövetkezett az első 3d gyorsítókat készítő 3dfx-el. Az Acclaim már azelőtt készített egy, csak a Glide-os kártya tulajdo-



Anyahajónk tárt hangárokkal vár...



A szerelők biztos kifejejtették a pajzsgenerátort a gépből

nosok számára élvezhető játékot (mint ismeretes ez csak és kizárólag voodoo kártyán futott) a Turok the Dinosaur Hunter-t. Azonban a 3dfx fülébe jutott az éppen készülő új project

(Forsaken), és ők úgy döntöttek, hogy ha az akkor már javában futó voodoo 1-es nem

is, de

a még csak kísérleti stádiumban lévő voodoo 2-es kártyát éppen valami hasonló dolgon lehetne a legjobban kipróbálni. Eppen ezért szépen összeállva az Acclaim-mal, nekifogtak a játék segítségével kihúzni a lehető legtöbb

bet a készülő kártyából, és elkezdtek reklámozni a voodoo 2-est a programmal együtt. Természetesen a voodoo szépen fizetgetett mind ezért a programozóknak, akik a pénz mellett tanulmányozgathatták a 3dfx új üdvöské-

jét is. Ez a kooperáció aztán később már nem működött, mert az Acclaim rájött, hogy a D3d-ben sokkal nagyobb lehetőségek rejlenek, és elkezdtek hanyagolni a Glide-os programozást, miközben inkább az új tendencia felé, kezdtek érdeklődni. Később még készült egy project a 3dfx szárnyai

alatt a Turok 2 Seeds of Evil személyében, de ez már csak egy szép csöndes búcsúnak volt mondható. Elég nehéz elhinni azt, hogy még a mai világban sem könnyű egy olyan jó játékot "elkövetni", ahol azt a bizonyos pörgő játékmenetet valami egészen új is követ. Itt az új

alatt már nem valami eget rengető grafikai újítást vagy egy egészen új szuper játékként kell érteni. Mindezek kivitelezése ugyanis jó pár évnyi fejlesztőmunkát vesz igénybe, elég, ha itt most csak az Unreal-t, vagy a még meg sem jelent de már vagy 4 éve folyamatosan készülgető Max Payne-t megemlítem. Az igazán nagy projectek megírásához bizony ma már nem elég az egy-két év. Amíg a kisebb gépek (C64, Amiga) futottak a piacon, addig mindennaposak voltak az egész estét betöltő Elite és Battle of Britain csaták. Ezeket a csak "számítógépen" élvezhető programokat aztán követték a korai konzolos (Sega Mega Drive) próbálkozások, melyek legtöbbje egyenlő volt a nullával, vagy legalábbis igen ritkán ült eléjük még egyszer az ember, ami abból is adódott többek között, hogy az említett géptípus



Ha minden igaz, ez a kis ionágyú most porrá lesz...

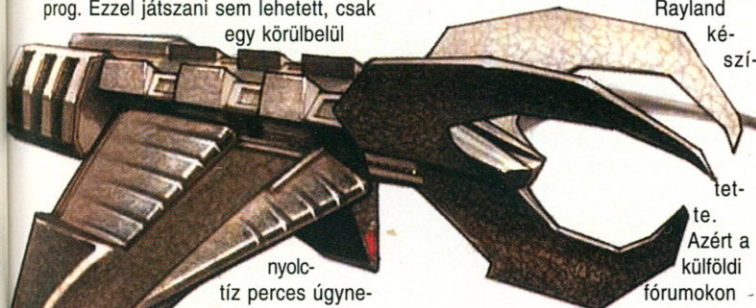


Egy jól eltalált találat...:-)

egyszerűen kihalt egy-két év alatt. Lásd itt a jó pár emberhez csak hírből eljutó Commodore Cd32-t, amely ahogy elkezdett volna elterjedni már sajnos ki is pusztult, pedig nem lett volna rossz gép. A már említett időtényező hiánya miatt, aztán mindig nagy meglepetést okoz az embernek az, ha egy viszonylag rövidebb idő alatt elkészülő játéknak már a demó verziója is olyan benyomást kelt, hogy az alól igencsak nehéz kiszabadulni. Alig néhány hónappal ezelőtt egy alig tizenöt megás kis demó jelent meg a Bangból, amelyet csak egy kis regisztrációs lista kitöltése után lehetett letölteni. Ebben az e-mail címre és a konfigurációra voltak kíváncsiak, amelyből leszűrhető, hogy egy kompatibilitást vizsgáló teszt verzió volt a letölthető prog. Ezzel játszani sem lehetett, csak egy körülbelül

ez most tetszeni fog nekem vagy nem, de úgy se, hogy vérbeli játékos módjára mindennel leülök játszani, és rögtön végig is nyomok mindent, ami elmél körül. Még az igazi megszállottaknak is megvannak a maguk favorizált műfajai. Példának okáért bármilyen jó, én aztán egy percnél többet nem tudok eltölteni egy Forma-1 program előtt, mert számomra egy kicsit unalmas folyton csak körbe-körbe menni. Megnézni megnézem az autós játékokat, de a minősítést azt végképp nem vállalnám, mert abszolút nem értek hozzájuk, és még béna is vagyok hozzá. A Red Storm által kiadott Rainbow Six sorozat viszont mindig is a legnagyobb ászok közé tartozott nálam. A legjobb példa azonban pont itt jelentkezik az előzőleg taglaltakra. Ha egy csapat jó egy stílusban, attól még prezentálhat valami jól egy teljesen más programfajtaiban is. A prezentálást itt szó szerint kell érteni, mert a programnál, amit most bemutatok, csak mint kiadó működött közre az RSE, magát a játékot az eddig viszonylag kevésbé ismert

Rayland készí-



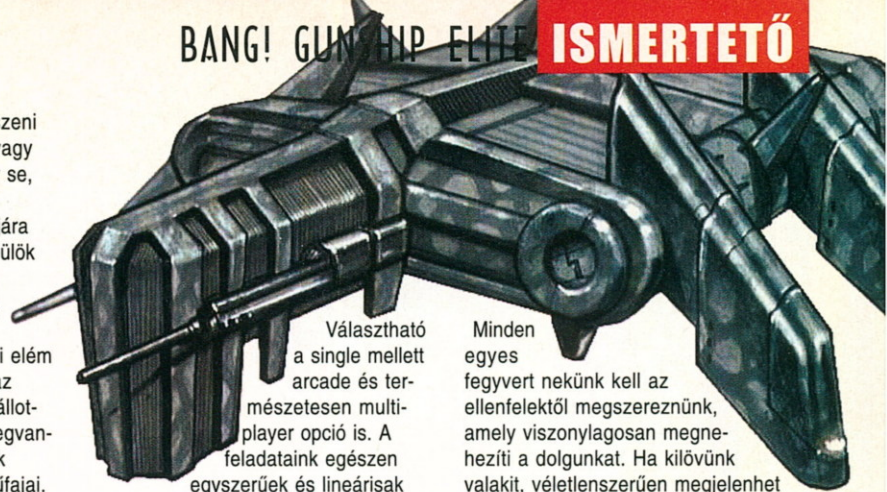
nyolctízperces úgynevezett "self-playing" demót láthatunk, amiben a gép egy adott pályán keresztül repülgetett és lövöldözött a ritkán felbukkanó célpontokra.

Csak megjegyzem, hogy ez a verzió még nem hatott valami nagyon rám, mert a TNT kártyákon felbukkanó képrfrissítési hiba miatt folyamatosan villogott a kép, amitől az egész élvezhetetlen volt. Nosza uninstall, de rögtön. Másnap aztán meg is írtam nekik a "szerelmeslevelet". Néhány hónappal később, a megjelenés előtt alig egy hónappal egy százszorosára javított, és immár játszható demóverzió látott napvilágot, amely igazán nagy hatással volt rám, és mindenki másra is, akiknek megmutattam.

Nem is tudom, hogy a játék vagy inkább a játékmenet az, ami az embert egy ilyen programban magával ragadja. A legtöbb esetben az első benyomás elég ahhoz, hogy valaki rabjává váljék egy játéknak, de ugyanez ahhoz is elég, hogy soha többé egy pillantást se vessen rá. Ezt ne úgy értsétek, hogy én az első látásra döntöttem el azt, hogy

A Játék

A történet szerint egy fiatal pilótát alakítunk, akit frissen soroztak be az úgynevezett elite pilóták védelmi rendjébe. 20 fokozatosan nehezedő missziókon keresztül, léphetünk be a Gunship pilóták életének mindennapjaiba. Megismerkedhetünk az idegen ellenfelek igen széles skálájával, az egyszerű szinte egy lövéssel elpusztítható vadászgépektől, egészen a félelmetes idegen rombolókig és cirkálóikig, valamint az egész regimentekből álló kalózhajó csapatokig. Teljesen 3D-s, eszméletlenül szép (talán a legszebb, amit valaha láttam) környezetben játszódó fantasztikus világba kalauzol el minket a játék, ahol az idegen aszteroida mezőkben barangolva, minden egyes szikladarab mögül a halál les ránk. Nagyon izgalmas és lendületes minden egyes mozzanata a játéknak. Nem kell attól tartanunk, hogy könnyű dolgunk lesz, mert az ellenfél vadászai bizony mesterei a manőverezésnek.



Választható a single mellett arcade és természetesen multiplayer opció is. A feladataink egészen egyszerűek és lineárisak

Minden egyes fegyvert nekünk kell az ellenfelektől megszereznünk, amely viszonylagosan meglehetősen nehéz. Ha kilövünk valakit, véletlenül megjelenhet a roncs helyén lőszer, energia, erősebb pajzsrendszer vagy akár újabb fegyvert is. Az ellenfeleink között felfedezhetünk néhány különleges alakú, nagyobb, színesebb esetleg csak a többiek között várakozó gépeket, amelyek amíg meg nem támadjuk, csak gubbasztanak és nem adnak

lesznek majd, de azért rendszeresen nehezednek majd, mert ezt már megtapasztalhattam. Magát a történetet ízig-vérig kivesészhethetjük, ha lefuttatjuk a főmenüben a Story címszó alatt rejtőz fantasztikus szép, a játék saját engine-jével készített demót. Inkább nem térek ki a minden részletbe menő taglaltatásba, mert két oldalt meg lehetne tölteni a prologus teljes egészében történő leírásával. Legyen elég annyi, hogy fiatal barátunkat a parancsnok, mint könnyű utánpótlást, rögtön a mélyvízbe dob be. Mivel kitűnő kiképzésben részesültünk és teszteredményeink alapján a legjobbak



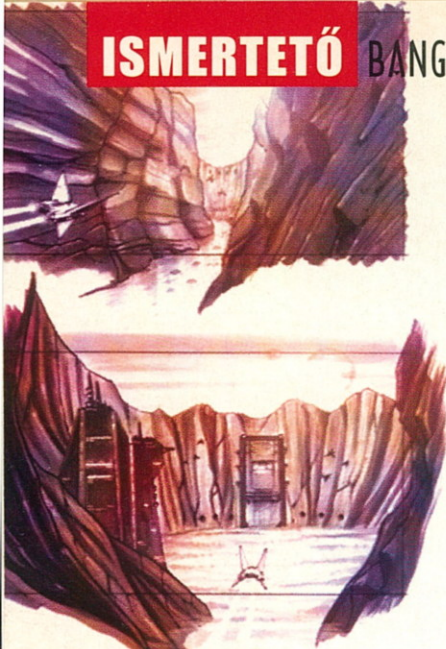
Ez egy kicsit közel volt... majdnem én is megpirultam

közé tartozunk, felettessünk úgy gondolják, hogy azonnal megbízhatnak minket komolyabb feladatokkal. Az első küldetésünk lesz majd a történet szerint a mérce arra, hogy vajon megfelelünk-e erre a feladatra. Természetesen helyt kell állnunk, ha szeretnénk tovább játszani a játékkal. Az első bevetésen mivel "harcedzetlenek" vagyunk, nem fognak a csúcstechnikára ültetni minket, az csak a tökösebb gyerekeknek jár. A legkisebb galacsinköpködővel felszerelt hajóval kell egy stratégiai fontosságú hajót megvédenünk, hogy arról az ellenfél ne tudjon adatokat lopni.

különbözőbb életjelet magukról. Ezek az ellenfél úgynevezett vezérhajói. Tőlük, már ha sikerül őket megpurcantani, jó pár stuffot elszedhetünk. Ezek közé tartoznak az eltérő mennyiségű energiapackok, lőszer, újabb fegyvertípusok pajzsgenerátorok vagy/és fegyverupgrade-ek. Fegyverzetünk az egyszerű ionágyúktól egészen a speciális plazmavetőkön át, a többféle célkövető rakétáig terjedhet. Természetesen lesz módunkban felvenni igazi "atomvillantókat" is, amelyekkel egy csapásra egész szektorokat takaríthatunk ki. De jobb, ha ezekkel egy kicsit óvatosabban bánunk, mert



Egy Subotai - egyike ellenségeinknek



az adott pillanatban. Ha mondjuk, elszúrunk egy küldetést akkor sem kell aggódnunk, mert ha figyelünk, az okos kis gép elmondja a debriefing menüben azt, hogy mit kellett volna tennünk a siker érdekében. Ez egy kicsit, megkönnyíti a játékot, de a hardcore játékosok kikapcsolhatják a menüben ezt az opciót, ha fokozni szeretnék az izgalmakat. A gépünk emellett még egy rakás hasznos műtyürré is rejt. Ilyen a rakétaelhárító és fegyverzavaró együttes, vagy az elektronikus célkövető és célkiválasztó rendszer, és számítógépünk szemeként is felfogható különlegesen érdekes radar, amely az éppen kiválasztott célpont összes tulajdonságát felsorolja, kezdve az energiájától a páncélvédeltségéig és a harci besorolásáig. A harci besoroláson, az ellenfél veszélyességi foka értendő. A kezdetekkor természetesen még csak a legkisebb gépek ellen fogjuk a harcot felvenni, de vigyázat, a nehézségi fokozat megváltoztatásával jó néhány érdekességet tapasztalhatunk majd. Ilyen például az, hogy a közepes, és az e feletti fokozaton az ellenfeleink is elkezdnek gyűjtögetni.

előfordulhat, hogy elpusztul az is, amit meg kellett volna védenünk, vagy ha túl közel vagyunk, akkor nekünk is reszeltek. A küldetéseinket is megkönnyítették a készítő. Minden egyes küldetés előtt lefut egy kis intró, amelyben egymás után felsorolják a feladatainkat, bemutatják a megvéendő, vagy



Az ellen vadászai portyára rajzanak...

éppen elpusztítandó célpontot (célpontokat), és az ellenfelekről is megkapjuk a számunkra fontos összes infót. A gépünk egy speciális, egyébként a hangulathoz remekül illő fedélzeti computerrel is fel van szerelve. Ez a kis szerkezet a kellemes női hangján folyamatosan közöl velünk minden egyes változást, vagy éppen az aktuális küldetésünkhöz tartozó összes tudnivalót. Ezek alatt értendő az is, hogy éppen mit kell tennünk

Vidáman összeszedeketik előlünk az energiaccuccokat, fegyvereket, upgrade-ket. Emellett természetes, hogy a manőverezési sebességük és tudásuk is igencsak felfokozódik. Néhányukat már kész művészet kilőni, sőt a vezérgépek leszedéséhez már-már pilótazseninek kell majd lennünk. A nehézségi fokozat befolyásolja még például a küldetéseink kimenetelét is. Arra gondolok, hogy amíg könnyebb fokozaton elég például, ha a megvéendő hajók közül csak egy marad meg, addig nehezebb fokozaton ugyanazoknak legalább a felét

meg kell mentenünk ahhoz, hogy továbbjuthassunk a következő küldetésre. Emellett nehezebb fokozaton eltűnnek az olyan apró segédberendezéseink is, mint a célkövető rendszer és a vadászgépek mintájára működő "csali", vagy rakétaelhárító. Nagyon jó az ütközések és a

fegyverek hatásfokának a jellemzése. Az elhárító pajzs ugyan véd bennünket, de ha nem vigyázunk, akkor a filmekből már ismert "shield override" jelzés villog majd az arcunkba, és ha nem veszünk fel gyorsan egy energiapackot, (már ha lesz a közelünkben) akkor bizony néhány pillanattal később leválik, és azonnal védtelenül maradtunk. Ha nekimegyünk valaminek, a gépünk azonnal megáll, ami nagy hiba, ugyanis ha valaki tíz másodpercnél tovább nem hogy áll, hanem csak lassan megy, máris csilagporként fejezi be a pályafutását. Bár nem új, nagyszerű hangulati elem, és mint ilyen nagyon jól etalált, hogy a gépünk sérülésével fokozatosan tönkremegy fegyverrendszer, vagy a célzó berendezés is, valamint egyre komolyabbá válik az elektronikai rendszer meghibásodása. Ilyenkor is azonnal jelez a fedélzeti számítógép, a radarunk pedig szépen elkezdi recsegnéni miközben az automata célkereső, és célkövető rendszerünk szabályosan le-fefagy. Mint már említettem, ha fel tudunk venni egy kis energiát, ezek a hibák, eltűnnek. A játékidőt egészen jól ki lehet tolni, ha a nehezebb fokozatokat választjuk, mert sajnos az easy beállítás mellett nem sok kihívást tartogat számunkra a program. Ugyanilyen nehezítést érhetünk el például az automatikus célzórendszer kikapcsolásával, aminek hatására egyáltalán nem állnak rá a fegyvereink az ellenfelekre, hanem csak a saját ügyességünkre kell támaszkodnunk a gépek kilövésénél. Mint az I., és II. világháborúban, az úgynevezett "rátartásos-elélövés" módszer válik be a legjobban. Tudjátok, amikor a saját és az ellenfél gépének távolságát valamint az egymáshoz közelségét, megbecsülve a másik gép orra elé lövünk, hátha az belefut a fegyverünk által szított plazmazivatarba.

A következőket sajnos még nem tudtam kipróbálni, de a neten felbukkanó FAQ-ban már olvasható, ezért jó tanácsként leírom: A kötelékrepülés szabályzatáról van szó. A történet előrehaladtával nekünk és a mellénk kerülő pilótáknak is ugyebár növekszik a harci besorolása, amely magával hozza, hogy egyre ügyesebben kell majd megválasztanunk a csatarendün-



Célkövetővel nem nehéz a pírítás

ket. Itt elsősorban arra gondolok, hogy miként osszuk szét az embereinket. Kik legyenek azok, akik csak a védenő célpontot vagy konvojokat fedezik, hogyan állítsuk keményebb ellenfeleinkre a legjobbakat. Mint említettem ezt még nem volt alkalmam látni,

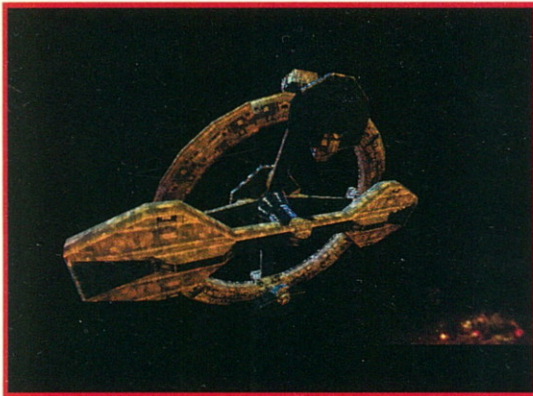


úgyhogy ezért nem rojón meg senki. Azt hiszem ennyivel most be is kell érnetek, mert a rendelkezésemre álló néhány nap alatt sajnos többet nem tudtam meg a programról. Mindenesetre azért remélem, hogy néhány jó tanácsot azért fel tudtok majd használni.

Milyen gépen futtasuk?

Mint azt már megszokhattátok tőlem, most is leteszteltem a programot egy gyengébb gépen is. Mivel adott a lehetőség, azért ezt szándékaim szerint majd máskor is megteszem, hogy azoknak is nyújthassak egy kis eligazítást, akik esetleg egy gyengébb konfigurációval rendelkeznek. Persze nem szeretnék senkit sem untatni, ezért akit nem érdekel, attól azt kérem, hogy ugorja át ezt a kis részt.

Szóval a minimum konfiguráció, most is egy Pentium I-es 266-os processzor volt (kisebbit nem találtam) 32 MB SD RAM-mal, és egy voodoo 2-es kártyával. Sajnos itt van egy rossz hír is a voodoo tulajdonosok részére, mégpedig az, hogy a program a legelső voodoo 1-es szériát és a "híres" voodoo rush-t egyáltalán nem támogatja. Mindenekelőtt felhívom a figyelmeteket arra is, hogy a gépünkre a lehető legújabb 3dfx driver legyen felrakva, mert a program csak ezen fut normálisan. Én jómagam a régebbiekből kettőt is kipróbáltam, de csak a fehér képernyő mosolygott rám az indítás után. Lehet, hogy meglepő lesz, de itt végre



A főnökség székhelye – természetesen jó messze a frontvonaltól

oldalazás helyett. Apropó ha már az irányításnál tartunk. A joystick-kal rendelkezőknek még megemlítem, hogy nem egy egyszerű dolog a bekonfigurálás. Ugyanis nekem állandóan vagy túlságosan érzékenyre, vagy éppen ellenkezőleg nagyon "lányhára" sikerül a

beszélék. Amikor jobbra vagy balra kiforgunk az ellenfelek elől, mindig egy kicsivel tovább gördül a gépünk, mintha lenne egy kis gravitáció is az űrben. Nem kell megjedni, nem vészes a dolog, de azért mint említettem, jobb ha bemelegítünk egy kicsit a csatázás előtt.



Ó, azok a csodálatos fényeffektek...

beszámolhatok egy viszonylagos pozitívumról, mert a program egész tűrhetően futott 640x480-as felbontásban, ha közben a geometric detail-t nem vesszük medium fokozat fölé. Az optimális gép itt is, egy Pentium 2, 266, vagy 300 MHz-es processzor, legalább 64 Mega RAM és egy viszonylag olcsóbb, S3 Savage 8 vagy 16 MB RAM-mal. A readme-ben leírt, és az optimumban megemlített "húzó" gép viszont szerintem abszolút túlzás. A program egyébként a grafikai meghajtót dicsérendő tökéletesen

dolog. A lehető legjobb megoldásnak a mouse-al történő irányítást ajánlom, miközben a fegyverválasztást és a tolóerő állítását, rákonfiguráljuk a billentyűzet néhány egymáshoz közel eső gombjára. Ezek után már megy is minden, mint a karikacsapás. Azt még jó, ha tudjuk, hogy a játék előre haladásával a mi gépünk mellett, az ellenségé is igen-

Végítélet..

Mondhatom egészen nagyszerű, amit összehoztak a fiúk. Egy 100%-ig akció space shooter, amelyből hiányzanak az ilyen játékokat megnehezítő túlkomplicált küldetések. Itt nem kell hat, vagy hét lépcsőből álló bonyolult feladatokat megoldanunk. Mint azt a játék neve is mutatja, (BANG!) csak durr a

stratégiai programok között egy a Bang!-hez hasonló programot felfedezni, amely nem csak szép, hanem egyszerű és jól is játszható. Mint azt már az elején említettem a Descent sorozathoz hasonló játékokból már jó pár megjelent az utóbbi időben. Ezek viszont sokkal bonyolultabbak voltak, több időráfordítást igényeltek, és szerintem az egy végigjátszás után nem is nagyon kerültek le még egyszer a polcokról. Viszont a Gunship Elite higytek el, azonnal belopja magát az ember szívébe. Gyors, pörgős játékmenetével, azzal hogy nem kell állandóan mindenféle bonyolult marhaságot keresgelnünk ahhoz, hogy a küldetéseket teljesíteni tudjuk, szerintem az egyik legjobb space shooter-t kapjuk a kezünkbe. Utóljára még egyszer mindent összevetve én csak méltatni tudom a játékot. Szuper grafika, jó hangulat, egyszerű de kellően nehezíthető játékmenet, ami azért nem fordul át abnormálisan keménnyé, ha egy kicsit nehezítünk a beállításokon. A hangeffektek és minden egyéb is kitűnően illik a programhoz, jól etalált, de kár, hogy semmilyen 3d hangzást nem támogat a játék. Mindenki, aki egy jó kis lövöldözős játékot szeretne, ahol nincs szükség a bonyolult feladatok megoldására, próbálja ki a full verziót. Bár a készítő a programot csak ösre ígérték, ez nekünk játékosoknak felüdülésként jött, hogy most, már a forró nyár közepén megjelent. A konzolosoknak is jó hír, hogy a BANG! a PC-s verzió után nem sokkal már Dreamcast-on és PSX 2-ön is meg fog jelenni.

futott a gépem 1024 x768-as felbontáson, 32 bites színmélységgel. Egyetlen helyen sem tapasztaltam nagyobb framerate csökkenést, még akkor sem, amikor nyolcan-tizen voltunk a képernyőn közvetlen egymás közelében.

Néhány szó a kezelésről

Itt most külön nem térek ki a kezelőszervek billentyűzetkiosztására, (egyébként sem közöltük volna, mert rengetegen tiltakoztak ellene) mert azokat a menüből egy pillanat alatt át tudjuk majd konfigurálni, a magunknak legjobban tetsző beállításokra. Emellett nem is sok van belőlük, körülbelül tízpercnyi játék után már tökéletesen megy az irányítás. A mouse-al változtathatunk irányt teljes 360 fokban, míg külön gombokkal adhatunk gázt, vagy fékezhetünk, illetve foroghatunk jobbra és balra az



csak felgyorsul majd, így igencsak elkél, ha eltöltünk néhány órát a könnyebb pályákon egy kis gyakorlással. Összintén mondom, kell egy kis idő megszokni a játék, egyébként gyönyörű grafikát mutató engine-jének a sajátosságait. Itt elsősorban a fantasztikusan élethűen bemozgó, lengő, csúszó gépről

közepébe, bemérni az ellenfelet aztán feszüljön rá az ujjunk a tűzgombra. Ha viszont azt hisszük, hogy könnyű dolgunk lesz, nos akkor tévedtünk. Egészében véve megint csak a hangulat az, ami a játékban igazán megfogja, és el sem erezti az embert. Minden egyes moz-

zanata a játéknak pontosan etalált, szinte semmi sem lóg ki a sorból. Akik szeretik a kihívást, nos azoknak is csak ajánlani tudom majd a Gunship Elite-ot, mert már normál fokozaton is meg kell izzadnunk a babéroért. Igazán üdítő a mai egyre-másra, szinte havonta megjelenő űr



Idéje elhúzni ebből a naprendszerből – már úgy sincs kilőni való

Rokon lelkek

Descent 3

Nagyon jól kezelhető, látványos space shooter, korszakalkotó grafikával – az űrszimulátorok Quake-e. (ld. 576 '99/7-8 – 85%)

Forsaken

Hangulatos játék, nagyon eredeti karakterekkel, izgalmas, FPS jellegű játékmenettel. Érdekes módon a profi grafika nem igényeli a profi gépet. Már csak ezért is érdemes kipróbálni, nem?-) (ld. 576 '98/6 – 96%)

-Uriel-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ██████████
JÁTSZHATÓSÁG ██████████
SZAVATOSSÁG ██████████
ZENEBONA ██████████

summa summarum

Az utóbbi idők egyik legszebb Space Shootere, tele izgalommal

végítélet

89%

ICEWIND DALE

★ HŰVÖS KÍSÉRTÉS...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Black Isle Studios
Kiadó: Interplay
website: www.interplay.com/icewind
Minimum konfiguráció: PII233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: PII 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Sok-sok emberöltővel ezelőtt a Jeges Szél völgyében különös események árnyékkolták be az egyszerű hegylakó polgárok mindennapjait. Az amúgy is szinte kibírhatalatlan időjárási viszonyok ezidőtájt egyre rosszabrra fordultak, a fagy és a hideg egyre jobban birtokába kezdte venni a hegyvidék délebbre eső lankáit is. A legendákkal és mítoszokkal átszőtt tájon ősi, rég elfeledett, megnevezhetetlen szörnyek ébredtek fel évezredek álmukból, és bújtak elő rejtekükből. Valami hatalmas és rémisztő erő látzott kiteljesedni, amit még a bölcs Kuldahar-i Arundel sem tudott megnevezni. Gyerekek és asszonyok, polgárok és harcos férfiak tűntek el nyomtalanul a hegyek hágói között, és az Óriások csoportokba verődve egyre sűrűbben csaptak le a kereskedőkárvánokra. A legészakibb város, Easthaven lakosait már-már éh-, és fagyhalállal fenyegette az egyre zordabb idő, amikor Hrothgar, a város elöljárója – aki maga is dicsőséges harcos hírében állt – úgy döntött, expedíciót szervez Kuldahába, ahol mágia tartja távol az északi szeleket, hogy onnan hozzon magával annyi élelmet, amivel városa lakói átvészelhették a kegyetlen telet. Miközben Hrothgar azon fágadozik, hogy megpróbáljon egy igazán ütőképes csapatot összehozni maga mellé az ember-telen

és veszélyes útra, egy hatfős társaság érkezik a helyi fogadóba.

Idegének...
 És csak a bölcs öregek tudják azt, amit csak a csatában megfáradt, hályogos szemek képesek meglátni: Egy napon ezek az idegenek dicsőségesebb hőskökké válnak, mint maga a

gatják. Ha valahol feltűnik az "Ork", "Elf", "Tündér" szavak bármelyike, az érzéseim kiteljesednek, a hallásom kitisztul, látásom éles lesz, mint egy kétkezi pallós éle, és szimatolok, mint egy véreb, ha szagot fogott, és ennek általában az a vége, hogy érzéseim elnyerik jól megérdemelt jutalmukat: az

nagyon találóan így nevezték el: Fantasy.

Szerintem az egész világ köszönettel tartozik Tolkien Mesternek, aki megalkotta ezt a mára már külön iparágga fejlődött műfajt, amikor életre hívta a Gyűrűk Urának világát. Ő volt az, aki ezeket a rég elfeledett, kereszténység előtti, mitológiai és mesebeli lényeket elhelyezte egy általa elképzelt birodalomban, ahol a jó és a rossz vívja örök harcát, és egyikőjük sem győzedelmeskedhet végérvényesen, hiszen ezáltal felborulna a világot összetartó erők egyensúlya. Kevesen tudják, hogy a Mester a Gyűrűk Urának könyveket eredetileg tanmesének szánta. A világháború visszáságai, a sok százézer értelmetlenül elpusztult ember, a jó szükségsszerű, de csak rövid időre (természetesen a történelem léptékeivel nézve rövid időre) szóló győzelme, az eszköz, ami hatalmassá teszi tulajdonosát – mindez nem csak véletlen egyezés. Bizony, a Gyűrűk Urában nem a történet volt az, ami olyan egyedivé tette azt (hiszen a párhuzam közte és a XX század első felének történelme között maga Tolkien bevalószínűsíti, hanem a



A Yeti-prémnek jó ára van...

nagy Jarod...

A kezdetek

Robert Salvatore (van olyan Fantasy rajongó, aki ne ismerné ezt a nevet?) Icewind Dale trilógiája szolgált alapul a Black Isle Studios legújabb kalandjátékához. Gondolom nem én vagyok az egyetlen, aki valami megmagyarázhatatlan módon gyermekkorom óta áhítatosan vonzódom minden olyan könyvhöz, filmhez – és tulajdonképpen bármihez –, amire az egyébként igen tág Fantasy jelzőt ráag-

Élményt. Most lehet, hogy némelek közületek bolondnak, ne adj isten megszóltnak tartanak emiatt, de akiket velem együtt rabul ejtett a mesékből és mítoszokból szőtt birodalmak csillogóan tarka, vagy éppenséggel baljósan sötét szövevénye, azok tudják, hogy miről is beszélek. Mi,

akik együtt szövegetjük terveinket ősi legendákból előlépett mágusokkal, együtt félünk a barbár törzsek halálraszánt harcosaival, együtt ver a szívünk a barlanglakó nemes törpökkel, és szinte együtt üvöltjük a csatakiáltást az Északi Ijászok maroknyi, de utolsó csepp vérükig elszánt hadával, tudjuk milyen érték is tud lenni egy könyv, főleg egy olyan világban, ahol a könyvek hatalmát egyre jobban visszaszorítja egy másik hatalmas, de kevésbé dicső birodalom: a Média.

Mi – büszkén mondhatom, talán nem is olyan kevesen szerte a világban –, akik a szívünkben őrizük ezen világok varázsát, azoknak minden jó, és rossz tulajdonságával együtt, részesei vagyunk egy olyan csodának, amit nemes egyszerűséggel, de



Statiszta a Nyugati téri aluljáróból...

világ, amelyben játszódik, és a világot benépesítő lények sokszínűsége. Az erkölcsi normák, amelyekkel ezek a hősök (de persze nem csak a hősök) fel lettek ruházva, a nemes jellemeik, és dicső kalandok a fantázia legeldugottabb zugaiba repítették az olvasót, és ezáltal önmaga is a mese részesének érezhette magát egy kicsit.

Ha már előhozakodtam a legnagyobb klasszikussal, ezúton javasolom mindenkinek, akinek eddig még valamilyen érthetetlen átok folytán szerencsétlenségére sikerült elkerülnie ezt a könyvet, sűrűn pótolja eme hiányosságát, mert nem tudja mit veszít, de abban biztos lehet, hogy nem élhet teljes életet nélküle. Én a mai napig is olvasgatom, pedig már több, mint tíz éve, hogy először a kezembe vettem ezt az iradatlan szövegmenyiséget, de mindezidáig nem sikerült ráunnom Gandalfra és a többiekre.

Kicsit hosszúra sikeredett ez a fejtegetés a Fantasy műfaj mibenlétéről, de akik eddig nem szerették, vagy valami

okból kifolyólag nem ismerték (bár én mindkettőt teljesjoggal elképzelhetlennek tartom), most legalább alkothatnak magukban valami képet rólunk megszállottakról, és talán kedvet is kapnak közülük néhányan, hogy beálljanak sorainkba.

Tolkien példáját követve a Fantasy szerzők körében elterjedté vált, hogy egy, már valaki által megalkotott világba helyezik el újabbnál újabb történeteket. Ezek a könyvek mintegy jelzőként magukon viselik ennek a világnak a nevét, így az olvasó előre tudja, mielőtt megveszi a könyvet, hogy mit várhat az éppen megjelenő történetről – és mint tudjuk, a jó bornak is kell cégér. Ilyen világ a Forgotten Realms is, ahol az Icewind Dale játszódik.

Alkotni örömet!

Láttam én már sok videót életemben, de amiben most volt részem, attól leesett az állam. Abban persze biztos vagyok, hogy nem ez fogja elnyerni az év legjobb számítógépes videójának a díját, hiszen a látvány maga nem túlságosan domináns, de az egésznek olyan hangulata van, ami az egész játékhoz megalapozta a hozzáállásomat.

A vak sötétben egy barátságos, meleg tónusú hang kezd el mesélni a történet előzményeit. A sötétben egy gyertya fénye halványan elkezd világítani, és amint növekszik a fénye, feltűnik előttünk egy ősrégi, kopott könyv. Ahogy a könyv lapja feltárlódik, a hang meséjéből egy régi, elfeledett történet kezd kibontakozni. Magát a történetet nem látjuk, csak az ősi könyv lapjain lévő képeket, viszont van helyette valami más, ami segít beleélni magunkat a mesébe. A történet kibontakozását olyan egyszerű hanghatások festik alá, ami valamennyire pótolja a látvány hiányát. Halljuk a csata zaját, a jeges szél üvöltését – egy kicsit (sőt, talán nem is olyan kicsit) olyan az egész, mint (remélem, van köztetek olyan aggastyán, aki tudja miről beszéltek) a Manowar nevezetű zenekar bizonyos felvételei. Aki esetleg még nem hallotta ezeket (gyanítom, hogy sokan vannak), az hallgassa meg, érdemes! Ezek a hangok és zajok tökéletesen kiegészítik a mesélőt, és a kettő együtt számomra elmulasztotta a látvány hiánya miatt először érzett csalódottságot. Lehet, hogy a játék készítői csak időt és energiát akartak spórolni ezzel a húzással, de nekem személy szerint nagyon bejött! Ahogy az a későbbiekben kiderül, a mese valójában nem

más, mint Icewind Dale történelmének egy darabja – és valami rejtélyes módon a mi kalandunknak is alappillére. De hogy mi ez a rejtélyes mód? Ezt sajnos nem árulhatom el, de javaslom mindenkinek, hogy Tempus templomában próbáljanak a lehető legtöbbet megtudni Jarod-ról és az ő történetéről Everardtól!

Legelső lépésünk egyben a legfontosabb lesz: létre kell hoznunk egy olyan ütőképes csapatot. Egyelőre mással ne is foglalkozunk, mert ez a feladat sokkal összetettebb annál, mint ahogy elsőre hihetnénk, és a hibás összeállítás később kőkeményen visszaüthet a legnehezebb helyzetekben. Hat tagú partit kell összeállítani, és igyekezzünk mindenkit úgy megkreálni, hogy később a lehető legjobban teljesítsen. Bár a készítőik szerint nincs olyan helyzet, amit ne lehessen akár egy karakterrel is megoldani, a csapatmunka azért lényegesen feljavít

ja az esélyeket mondjuk például két vérszomjas havasi ember ellen. Mégegyszer mondom, a karakterek előállítás (vagy sokkal inkább megalkotása) nagyon fontos, és nagyon összetett, érdemes a végleges csapat létrehozása előtt egy-két próbapartit csinálni, a jól sikerült szereplőket aztán úgyis beimportálhatjuk a végleges összeállításba. Hogy őszintén megmondjam, én még talán nem is találkoztam ennyire lenyűgöző szereplőgeneráló rendszerrel. Itt aztán minden kialakítható, még saját magad által kitalált élettörténetet is írhatasz a karaktereknek. Ráadásul a különböző tulajdonságok befolyással vannak a sorrendben mögöttük lévő tulajdonságok beállításainak lehetőségeivel, ami csak még jobban megkeveri a dolgot, úgyhogy biztosak lehetek benne, hogy a játék ezen része kemény próba alá fogja vetni angol tudásotokat. Bevallom, én is szó nélkül magam mellé vettem az angol-magyar küsszótárt – és

magam mellett is tartottam, hiszen az Icewind Dale, bár alapvetően kalandjáték, rengeteg párbeszédet is tartalmaz, amolyan szerepjáték módjára, ahol a kapott információ mennyisége jelentősen függ az általunk használt választoktól. No de hogy egyik szavammal a másikba ne vágjak, kezdjük az elején.

Az örök téma ugyebár, a nemek különbség férfi és nő között, hacsak az nem, hogy a nők induló életerejére egy kicsit kisebb – hm, ez tényleg valószínű. Vá-



Ilyen egy degeszre tömhető Inventory

aműgy "gyűrűkurásan" felszerzetnek fordítottam. Ha rákattintunk valamelyikre (ez egyébként a későbbi lehetőségek mindegyikénél is így van), rövid leírást kapunk a tulajdonságáról. Nagyon fontos, hogy ezt elolvassuk, már csak azért is, nehogy elentmondásba keveredjünk a későbbiekben önmagunkkal! Következik szerplők osztályba sorolása. Itt is van ám minden féle: harcos, erdőjáró, lovag, pap, druida, mágus, tolvaj, bárd, illetve ezek kombinációi. Na itt már tényleg vegyünk figyelembe minden megjelenő infót, mert ez a besorolás jelentősen befolyásolja a következőt, ami a beállítottság. Ez a szokásos: jó, normál, és gonosz, illetve ezeknek a különböző fokozatai.

Én úgy gondolom, mivel úgyszólván rá lehetőség, hogy igazi gonosz fazonokat hozzak létre (pl. orkot, vagy trollt), ezzel nem érdemes túl sokat elidőzni, én mindenkit normálra vagy jóra állítottam.

Na itt már komolyabb dolgok következnek: be kell állítanunk karakterünk tényleges tulajdonságainak alapértékeit. Ezek legközelebb már csak szintlépéskor módosíthatóak! Némely osztálynál a beállítások eltérőek lehetnek, nézzétek el nekem, hogy nem elemzem végig az összes lehetőséget, csak a legáltalánosabbat. Azt hiszem, az erőt nem kell magyarázni – legyen jó magas, persze a lehetőségeken belül. Az ügyesség is nagyon fontos lehet, persze nem minden osztálynál egyformán. A képzettség szintén fontos, ez határozza meg, hogy a szereplő mennyire ért ahhoz, amit csinál – bizonyos osztályoknál ez később még tovább finomítható, pl. a tolvajnál utóbb belőhetjük a lopakodás, lopás, ajtófeltörés, csapdák észrevételének egymáshoz való viszonyát. Intelligencia:

Elég magas, persze a lehetőségeken belül. Az ügyesség is nagyon fontos lehet, persze nem minden osztálynál egyformán. A képzettség szintén fontos, ez határozza meg, hogy a szereplő mennyire ért ahhoz, amit csinál – bizonyos osztályoknál ez később még tovább finomítható, pl. a tolvajnál utóbb belőhetjük a lopakodás, lopás, ajtófeltörés, csapdák észrevételének egymáshoz való viszonyát. Intelligencia: azután válasszunk egy arcot hozzá. Itt aztán lehet gyönyörködni, válogatni, bár túl sokat nem érünk vele, ugyanis a játék folyamán ezeket az arcokat csak a képernyő oldalán fogjuk látni, ill. a Record menüpont alatt, de a karakterek sajna egész másképp festenek – ezen nem is tudunk változtatni. Én például kapásból kiválasztottam egy festettképpű, sá-mándobokkal viháncoló busman csó-kát, erre a játéktérben már mint szakállas, köpenyes mágust láttam viszont. Hát szerintem ez elég béna húzás, de akik szeretik a szép képeket (mint én), azok legalább megnézhetnek egy párat:)



Elég fagyos a hangulat, de nem kell félni – mindjárt forró lesz a levegő



ezt nyugodtan osszuk belátásunk szerint.

A bölcsesség természetesen fontosabb egy mágusnak, mint egy harcosnak, ahogy az erő fontosabb a harcosnak, mint a mágusnak – azt hiszem, ez elég egyértelmű, ne is feszegetjük tovább.

Az utolsó tulajdonság a karizma, amivel nemigen tudok mit kezdeni, mivel úgy gondolom, ez a tulajdonság egyaránt fontos lehet mindenkinek. Sok az elején még úgysem lehet, de azért ne legyen kevés sem.

Az utolsó igazán fontos beállítási lehetőség a fegyverek használatában való jártasság. Nagyon lényeges, és a későbbiekben sajnos nem nagyon módosítható. Itt fel van sorolva egy rakat különböző fegyvertípus, legalább egy, de maximum négy fegyvernemben lehet jártas emberünk. Ezek közt lehetőleg legyen Missile Weapon, ami tulajdonképpen minden olyan fegyvert magába foglal, ami repül (nyíl, dobótör, dart, számszerj, parittyá, stb.). Hallgassatok rám, legalább egy legyen ez, de nyugodtan adhattok kettőt is! Fontos, hogy bizonyos fegyvereket egymáshoz osztály nem tud használni, pl. a mágus az íjat, ezért igyekezzünk

künk – ahhoz viszont túl értékes az emberélet, hogy ezt megengedhessük magunknak.

A hátralévő beállítások karakterünk külső megjelenését határozzák meg. Itt már a tényleges külsejükről van szó, ahogy a játék során is látni fogjuk őket – ha esetleg valamit rosszul állítanánk be, a későbbiekben lesz még módunk rá, hogy megváltoztassuk. A hajszínt, bőrszínt, a ruházat, és a ruházat díszítésének színét határozhatjuk meg, tetszés szerint akár olyan végletes megjelenést is elérhetünk, ami könnyedén vetekszik Dennis "Féreg" Rodmann legvadabb álmaival is. Ehhez csak annyit találnék helyénvalónak megjegyezni, hogy a karaktereinket könnyebb lesz egymástól megkülönböztetnünk, ha a színeiket egymástól eltérően határozzuk meg.

A karakterek hangjának beállítása számomra külön móka volt, a fejlesztők nagyon

jól felépítették a kínálatot belőlük – tulajdonképpen mindegyik szereplőnek sikerült a számúra legjobban passzoló hangfekvést megtalálnom. A játék során a parancsok kiadásakor, illetve a karakterek kijelölésekor hallhatjuk viszont ezeket a hangokat, de a párbeszédéknél sajnos nem, ami szerintem nagy kár, mert biztos rátett volna még egy lapáttal a hangulatra.

Most már tényleg itt a vége: beírjuk emberünk nevét, és kész. Illetve van még egy apró opció itt: a karakterek élettörténete. A kiválasztott tulajdonságok alapján a program automatikusan generál egyet minden szereplőnek, de ha valaki annyira bízik az angoltudásában, maga is kitalálhat egyet. Nos, nagyjából ennyi az egész, amit mind a hat karakterrel végig kell csinálnunk még a játék legelején, és aztán már bele is vághatunk a kalandok középebe.

Csapjunk a lecsóba!

Az Icewind Dale kalandos története könyvekhez hasonlóan építkezik fel, a sztori fejezetekre van tagolva. Természetesen a legelső fejezet tulajdonképpen a prólógus, a helyszín pedig Easthaven, a legészakibb és legfagyosabb helység Icewind Dale vidékén. Mint afféle bevezető, tökéletesen alkalmas a világban való eligazodás és

viselkedés elsajátítására. Nem áll szándékomban végigjátszást írni a játékról, de úgy érzem, némi kis segítség bárkinek elkelhet, és itt, a prólógusban lehetőségünk van a történet során előforduló minden cselekvés kipróbálására. A kocsmban kezdődik kalandunk, ahol is Hrothgar, a város (vagy inkább falu) előljárója beszédbe elegyedik velünk. Itt kapásból elsajátíthatjuk az információszerezés legfontosabb formáját, a dialógust. A párbeszédéknél általában többféle válaszlehetőségre van módunk, és a legtöbb esetben a kérdőkösdés juttat minket a legtöbb információhoz. A játék felkínál nekünk egy "bunkó" válaszlehetőséget is, ezeken többnyire nagyokat szoktam derülni, nagyon jópofa, igazi tényérbemászó beszélősök ezek, csak bánjunk velük óvatosan, mert egy Óriással szemben például nem biztos, hogy kifizetődő, ha túl nagy az arcunk. Szóval a lényeg, hogy kérdezzünk a lehető legtöbbet, és legyünk mindig segítőkészek mások

Rokon lelkek

Baldur's Gate

Klasszikus kaland-szerepjáték, az Icewind Dale elődje. Kiváncsian várjuk a második részt! (ld. **576** '99/2 – 93%)

Planescape Tormment

Bár témájában egészen más, de látványvilágában és irányításában nagyon hasonló hozzá, hiszen ugyanazzal az engine-el készült. Holtak a holtak ellen. Ez jól hangzik, nem? (ld. **576** '00/1 – 95%)

problémáinak megoldásában. Ez a kalandon túl némi kis arannyal is kecsegtet, ami nem túl elhanyagolható szempont, hiszen mint bárhol máshol, Icewind Dale-ben sem adnak ingyen semmit a pengén kívül, de azt se nekünk, hanem belénk.

Hrothgar meginvítal minket, hogy csatlakozzunk kis csapatához, akikkel megkísérel átkelni a zord hágókon, hogy megmentse népét az éhhaláltól. Miután távozik, egy kicsit beszélgetünk a kocsmban lézengő honpolgárokkal, csak úgy gyakorolásképpen, hogy picikét beletanuljunk, hogyan is lehet minnél több infot kiszndni az emberekből. Mivel kezdeti aranykészletünk igen kevés (nem kell izgulni, később lesz az még kevesebb is), elegyedjünk szóba kocsmárosná asszonyossággal, aki elírja nekünk a



...és teljes menettelszerelésben



A messzeföldön híres parti tavasi öltözetben...

Egy kis jótanács

Aki nem akar az egér használatával járó minimális idővesztésgfaktor kényének-kedvének kitéve lenni, az a Windows Start menüjében a játék indítása mellett talál egy konfigurációs menüt is. Itt tulajdonképpen minden cselekvéshez hozzárendelhetünk egy gyorsbillentyűt, a varázslatokhoz is(!). Persze, nem kell minden varázslathoz gyorsbillentyűt rendelni, elég csak azokhoz, amelyeket embereink memorizálni tudnak. Ez így nagyon

kényelmessé teheti a játékmenetet, de ha lenyomjuk a Space-t, azzal lepauszálhatjuk a játékot, és ugyanúgy koordinálhatjuk embereinket, mint ha normálisan folyna a csata. Ez még talán jobb módszer is, hiszen a gyors billentyűnyomogatás közben hibázhatunk is, míg a kimerevítés alatt az idő leáll, és kényelmesen elrendezhetjük, hogy ki hova menjen, mint varázsoljon, kire támadjon, vagy melyik irányba szaladjon el.

tulajdonságairól, ami jelentősen megkönnyítheti a bevásárlást. Itt nincs mit magyarázni, helyette itt egy jó tanács: lőfegyvert mindenkinek! Ez később még kifizetődik, de erre majd hamarosan visszatérek.

A templomban vásárolhatunk különböző varázslatokat, illetve áldást, de ezeknek nagyon borsos az ára. Ami igazán hasznos, az a különböző energianövelő italok bevásárlása, ezek nem is annyira drágák, ugyanakkor nagyon jól jönnek a nehéz pillanatokban.

Ezen kívül még egy fajta üzlet van, a kovácsműhely, ami Easthavenben érthetetlen módon nem található, de annyit érdemes róla tudni, hogy itt is fegyvereket vehetünk, valamint különböző hatalommal felruházott tárgyakat, de ezek tulajdonképpen megfizethetetlenek.

A tő partján találkozhatunk egy emberrel, akinek a házába valami érthetetlen módon bekeveredett egy hegyi farkas – természetesen vállaljuk el, hogy kipucoljuk onnan. Az ajtó zárva van, erővel, vagy egy tolvaj ügyességével könnyedén bejuthatunk rajta (lám, újra tanultunk valamit).

Intézzük el a farkast, aki nem áttal nekünk rontani. Ekkor már a harc egy újabb formáját sajátíthatjuk el, hiszen a bogarak ügyet sem vetettek ránk, míg lemészároltuk őket. Szerencsére ez a fokozatos rávezetés segít elkerülni a folyamatos mentés-töltés módszert, de azért nem árt, ha minden egyes nagyobb cselekedetünk után mentünk egyet. Némi kis arany a jutalmunk, és persze tapasztalati pont.

A tapasztalati pontot csapatunk együttesen kapja, és minden harc után növekszik, de nem csak erővel lehet szerezni – ha segítünk valakinek, néha előfordul, hogy arany helyett ezzel fizet. Szükség is van rá, ugyanis karaktereink csak a megfelelő tapasztalati pont mennyiség elérése után tudnak szintet ugrani. Ilyenkor növekszik életerejük, növelhetjük különböző képességeiknek mértékét, illetve újabb varázslatok tanulhatók, már ha mággiával foglalkozik az illető.

Hrothgar házába érve ajánljuk fel segítségünket a készülődő expedícióhoz. Újabb melléküldetést kapunk, egy elveszett karaván nyomait kell megkeresni a hegyekben. Sétáljunk ki a faluból a megadott irányba (másképp nem is lehet), és itt is van az utolsó lecke harcművészetből. Egy csapat goblin kell ártalmatlanná tenni, akik nem szegylték elvenni egy kisfiú halcsontját. Rá kell jönnünk, hogy az Icewind Dale világában a közelharc egyáltalán nem kifizetődő dolog. Sajnos az ilyen játékoknál tipikus, hogy a támadók egyszerre egy embert rohannak meg, és azt rendszerint le is szedik, még ha az életükbe kerül is. En a gerillamódszert

választottam, azaz löj és fuss!

Elsőként az erősebb vagy nagyobb hatótávolságú fegyverekkel rendelkező ellenfeleket kell kicsinálni, ami eleinte egy jól koordinált ösztűzzel megoldható, utána jöhetnek a többiek. A testi érintkezést ajánlatos messzire elkerülni, ugyanis hőseink igen hamar felobadják a bakancsot (persze jópofa benyögések közepette). Először azt hittem, a játék hibája az, hogy néha az egymással szemben álló ellen felek nem találják el egymást, de aztán rájöttem a hálk, néha egyáltalán nem is hallható fémes pengések alapján, hogy ilyenkor védekeznek. Ez jó, jelentősen növeli a túlélési esélyeinket. Egyébként az egész harci rendszer inkább a túlélésre van kiélezve, mint a heróikus mészárlásokra. Néha úgy kell elosonunk bizonyos helyeken, hogy egyszerre csak annyi ellenfél vegyen észre, amennyivel még el is tudunk bánni!

Miután kicsináltuk a goblinokat, szedjük össze elhullajtott felszerelésüket, valamint az ottfelejtett halcsontot.

Ezeket a boltban jó pénzért el lehet adni, még a halcsontvázat is. Egyébként mindent

értelmes felszedni, hiszen így, vagy úgy minden hasznosítható. Embereink teherbíró képessége egyébként véges, tehát a pakolást sem lehet ész nélkül csinálni. Most, hogy a harcra már mindent tudunk, nézzük meg a karavánt (már csak a kihűlt romjait találjuk meg), koncoljuk fel a ránk támadó farkasokat, majd térjünk vissza a városba. Hrothgar eléggé letörtté válik a hír hallatán, és közli, hogy az expedíció hamarosan útnak indul. Javasolja, hogy előtte pihenjünk ki magunkat – fogadjunk is szót neki, és látogassuk meg a falu fogadóját. A szobák ára a pihenés minőségével egyenesen arányos, ezért erre mindig legyen tartalékunk, és ne sajnáljuk akár a tizenöt aranyat sem egy békés pihenésért. Egyvalamit mindig tegyünk meg elalvás előtt: mágikus erővel bíró karaktereinknél állítsuk be, mely varázslatokat akarjuk, hogy memorizáljanak.

Ébredés után egy újabb meglepetés: már megint tanultunk valamit. A sebnik begyógyultak, és a választott varázslatok immár felhasználhatók. Ha végképp nem találunk a játék során más módot az energiaszintünk visszaállítására, nyugodtan folyamodjunk a pihenéshez. Visszatérve Hrothgar házába, az előjáró még egyszer utoljára megkérdezi, van-e még valami elintézni valónk.

Nézzük át a felszerelésünket, és ha kell, ugorjunk be a boltba, aztán ha minden megvan irány a kaland! Mintegy tíz fejezet és számtalan

különböző helyszín várja, hogy beköboroljunk kis csapatunkkal. Mindenféle ellenféllel találkozhatunk Icewind Dale varázslatos vidékein, az élőholtaktól kezdve a Yetiken át az Óriásokig. Vannak itt Két ember magas csontvázharcosok, árnyak, orkok, goblinok, és mindenféle lény, amit csak el lehet képzelni. A Black Isle Studios fejlesztői mindent elkövetek, hogy a lehető legváltozatosabb, kihívásokkal és kalandokkal teli világot megalkossák.



Wizard vs. Lizard

és ez meg is látszik a végeredményben. A figurák egyszerűségükben is remekül kidolgozottak, a táj gyönyörű. Az egész látványvilág a Baldur's Gatehez hasonló, ami nem véletlen, hiszen a fejlesztőgárda a BioWare Infinity enginjének továbbfejlesztett változatát használta hozzá. A 3D-s gyorsítás csak a varázslatok megjelenítésénél szükséges, meg merem kockáztatni, hogy csak szimplán szoftveres renderrel is elfut a játék, ha van elég memóriánk. A játék helyigénye is elég nagy, én speciel full install választottam, ami azt jelenti, hogy a két CD-ről 1,35 GByte-ot telepített a setup a winchesteremre(!), de még így is bekerete a CD-t játék közben.

Engem személy szerint teljesen elvarázsol az Icewind Dale mesebeli világa, az aprólékosan kidolgozott figurák látványa, a történelem előtti vidékek hangulata. Az ellenfelek is nagyon profin néznek ki, az Orkok például sokkal jobban hasonlítanak az általam elképzelt Orkokra, mint bármi, amit eddig láttam. A varázslatok szépek, látványosak, minden a helyén van. Talán az emberi karakterek kidolgozottsága tetszett a legkevésbé, szerintem a főszereplőket azért egy kicsit jobban kidolgozhatták volna. Persze ez csak az én véleményem, ettől még maga a játék látványvilága lenyűgöző, nagyon hangulatos. Hamár

a hangulatról van szó, mindenképp kell egy pár szót ejtenem a hangokról is. A hangeffektusok és a beszélősok nagyon jók, szerintem nehéz lett volna ezeknél jobbat találni, de ami igazán dicsőretre méltó, az a játék zenéje.

Szimfónikus zene ez, enyhe kelta beütéssel – magával ragadó, hullámozó, és valami olyan pátoszt ébreszt az emberben, mint a Rettenthetetlen vagy Az Utolsó Mohikán (persze a Daniel Day-Lewis féle változat) zenéje. Ez a zene külön is megálná a helyét, de a játékzenék között szerintem mindenképp elviszi a pálmát (még Szjvc is odavolt érte!).

Az Icewind Dale könnyen irányítható, a varázslások és képességek használatainak elsajátítása nem okoz különösebb gondot, ennek ellenére komoly kihívást jelent – aki eddig nem próbált ezzel a stílussal, az csak nyert vele, ha ezzel a progival esik át a tűzkeresztségen. Most mondhatom, hogy maga a játék nem túl eredeti, de nem mondom...

Ez a Fantasy már csak egy ilyen dolog. És mi pont ettől szeretjük.

Tudjuk, ki az aki velünk van, és azt is, hogy ki van ellenünk, és tudjuk, hogy az erőszak nem az egyetlen járható út, hiszen a jó és a gonosz, a fény és a sötétség örök harcban áll egymásban, és ez az, ami egyensúlyban tartja az Erőt. Ez az elv az, ami előhozza belőlünk a soha meg nem haló gyermeket, és ez az, ami mozgásba lendíti a fantáziánkat.

És vajon mi is lehetne eredetibb, mint az emberi fantázia...?

Varga.B.

külsín/belbecs

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

summa summarum

Lenyűgöző mese a kitalált
ősvény nyomdokain

végítélet

94%

TIME MACHINE

★ LARA CROFT ÉS A KING'S QUEST EGYÜTT A TURMIXGÉPBE

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cryo Interactive
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 400, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: -

Ujjongva vettem a kezembe az Időgép című programot, mivel mostanság a Longest Journey-n kívül semmi adventure játék nem jelent meg a piacon. Ez talán köszönhető a hosszú fejlesztési időnek, amely e játék esetében 2 év volt. Egy FPS-t, liszenszelt motorral fél – egy év alatt összedobnak, és sokkal több példányba adnak el, mint egy kalandjátékot. Valljuk be ezek réteg játékok, de ez a réteg már kihalóban van, vagy csak a gyártó cégek tűntek el, pl. Sierra, DSI, az ilyen jellegű termékekkel. Pedig aki szereti az angol nyelvet (vagy éppen most tanulja) és az észtornát sem veti meg, annak kiváló gyakorlat ez a program és az ilyen kaliberű alkotások. Hol vannak már azok a szép amigás idők, ahol szinte dömping volt a kalandjátékok területén. Engem mindig is megfogtak az ilyen és ehhez hasonló játékok, így különösen izgalmas volt, hogy még nem nagyon játszották végig ezt a kiváló programot, és egy-egy résznél, ahol elakadtam semmi másra, csak az intuíciómra hagyatkozhattam. A leírás során előforduló objektumok neveit direkt nem fordítottam magyarra, így szerintem könnyebb lesz a boldogulás, mivel nem kell még a magyarról-angolra fordítással is szenvedni.

A történet alapját H.G.Wells méltán híres regénye, az Időgép adta. A helyszín London 1893. január elseje. Ahol hősünk Wales, egy időgép fejlesztését fejezi be, melyet egy + 10 éves időutazásra tervezett. Wales kisvártatva beállítja a tárcsákat és beindítja a gépet, nemsokára egy időörvénybe kerül, ekkor még azt hiszi, hogy minden a terv szerint halad... De nem így történt. Hősünk az időgép eltűnése után, egy idegen helyen és más időben találja magát. Az utazás során, a korához képest 800000 évet utazott előre, és egy Hourglass nevű városkába került. Egyetlen fegyverrel rendelkezik, az pedig a Khronomatikus varázslat.

Hourglass City

Rögtön a városba lépés után vegyük fel a Crystal Nautilust, amely majd később segít minket a tájékozódásban. A piactéren csevegésbe kezdhetünk egy kislánnyal, akiről kiderül, hogy fogalma sincs róla, hogy milyen évet írnak és kik is a szülei. További érdeklődés után a Hourglass Térre

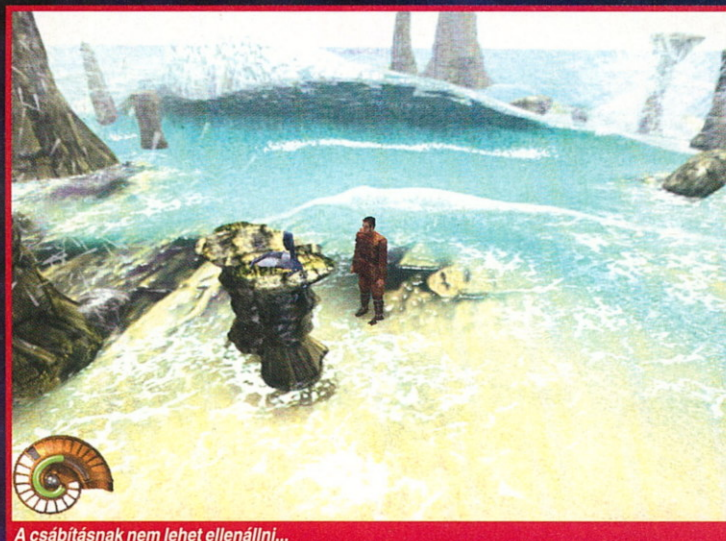
irányítanak minket, további infóért. Itt megtudhatjuk, hogy az ő istenük a Homok Isten, akinek a neve Khronos, valamint egy időhullámról is említést tesznek. Ha egy pár percet eltöltünk a pályán, rögtön megkapjuk a megfajtást a hullám eredetére és hatására, amint a kékszínű hullám átcsap feletünk, csodálkozva tapasztaljuk, hogy kisgyermekké fejlődünk vissza, szerencsére a memóriánk ép maradt a fiatalodási művelet során. A megfiatalodottakat Effahid-nak az öregedőket Visahid-nak nevezik a falubéliek. Lépünk be a Khronos templomba, itt megtudhatjuk az elvesztett memóriák és az örök élet titkát, amelyek a következők: Az időhullám után a megfiatalodott emberek elveszítik emlékezetüket, ez az egyetlen ár, amit fizetniük kell. Az emberek memóriáit Khronos Isten őrzi, de a kiválasztottnak (Aki mi vagyunk.) van rá lehetősége, hogy

Shakendar Kolostor

A háló előtt egy tábla közli velünk, hogy a kolostorba csak a háló hangjának követésével juthatunk be. Halkítsuk le a játék zenéjét, így jobban halljuk a hangokat. A bejárati táblán alakzat található, amelyekhez mindig egy hang van rendelve. A teleport elé lépve halljuk meg az aktuális hangot. A következő hangokon kell átlépdelnünk: Tenger, Gong, Gőz, Vonat-zaj, Templomi orgona, Tenger. A bejáratnál lévő őrnél alkalmazzuk a Charles Bronson figurát. Ezzel



Dutyi díll



A csábításnak nem lehet ellenállni...

visszaadja az emberek emlékeit. A rézgömbben három új varázslatot vehetünk fel, a varázslatok alkalmazásakor csökken a Jad Garrul (más néven mana.), itt a rézgömbben Jad Garrul vesztés nélkül próbálhatjuk a varázslatokat, amelyek a következők: De-Harmonizer (Ellenszer az agresszív mágusok támadásaitól.), Warp (Láthatatlanság), Hourglass Ointment (balsam az időutazásos seb gyógyítására.)

Az oltárnál vegyük fel a Wrist Jadgar nevű fegyvert, amelynek hasonló a hatása, mint a De-Harmonizernek. A udvaron az egyik oltárnál találunk egy tálat, ezt is vegyük fel. A pálya kezdetén a piaci stand előtt állodgoló öregemberrel üzletet köthetünk, neki gyógyír kell a betegségére, nekünk pedig a Spiritual Compass, amely majd a sivatagban vezet bennünket. A gyógyírt a zöltségáros nénike pultja mögött találjuk. A tálat elcserélhetjük egy igen éles késre. Ezután rohanjunk a város határába, küzdjük le az őrt és lopjuk el a tripodját. A sivatagon átkelve megérkezünk a Shakendar kolostorhoz.

bejutottunk a Shakendar Monks kolostorába. Az egyik szobába lépve egy papot pillantunk meg, aki egy órákkal teli fal előtt tevékenykedik. A férfi felvilágosít minket a Jad Garrul fejlesztésének lehetőségeiről. Többek közt arról is, hogy nincs visszaút, aki átkelt a sivatagon, annak Shakendarnak kell lennie, ez az elrendelt végzet. Ugyanakkor az is kiderül, hogy többé nem térhetünk haza. Legálábbis nem olyan módon,

ahogy azt mi gondoltuk. A gépteremben szedjük fel a gépolajat és a Jad Garrul növeléséhez használható fekete gyémánt söt. A másik teremben a bezáródott csúszóajtót olajozzuk meg, ezáltal egy átjárót nyitottunk meg,

a gépterem és a vezérlő között. Az előttünk álló rézgömbben még több új varázslatot sajátíthatunk el. A gömbben lakó Lemur, ki nem állhatja a Shakendarokat, ezért mi mint nem "Shakendar" jelenünk meg előtte. Az új varázslatok a következők: Counterspell (A rajtunk lévő varázslatot szedi le), Stop Time (Ez a varázslat időben lefagyasztja az ellenfelünket.) A feltöltött Hourglass of Ashes-ért a Lemur különféle varázslatokat ad, ezek Slow Motion (Az ellenségeink lelassulnak), The Eye Of Jad Gurrul (A látomásainkat tünteti el), Sand to Ashes (Hatásos támadó varázslat), The Grip of Chronos (Ameddig aktíválva van, az ellenség folyamatosan sebződik.). A harmadik varázslat (Chronomatic Mask) megszerzéséhez, használjuk a Stop Time varázslatot a kristályon, így már többé nem siklik ki a kezünk közül. A gömbből való kilépés után a ceremóniáról érkező Tetradon mester, nem fogad minket túl szívélyesen. A harcot jobb elkerülni, a kissé nagyarcú Tetradon Logor Shar-al, mivel a mostani fegyvereinkkel még nem tudjuk megsebesíteni a mestert. Két dolgot tehetünk: (1) A megnyitott átjárón át, küsszunk át a gépterembe és ott a kormánykereket fordítsuk el, utána egy gyors mozdulattal ugorjunk bele a csillébe és már a hegységben is találjuk magunkat. (2) A réz



Rokon lelkek

King's Quest 6

Mesébe illő grafikai megjelenítésű kalandjáték. A későbbi részekben sajnos a hangsúly eltolódott az akció felé (ld. 576 '93/1 - 99%)

Monkey Island 2

Egy másik szinte stílust teremtő sorozat, ehhez a játékhoz inkább a misztikus volta miatt hasonlít. (ld. 576 '92/7-8 - 93%)

gömb mellett található lámpát átkapcsoljuk, ekkor a Lemur kiszabadul és felveszi a harcot Tetradonnal. (A többi változatlan) Miközben a liften utazunk, egy újabb időhullám halad át rajtunk, a földre érkezésünkhöz már vén aggasztánok vagyunk. Ezután indulunk vissza Hourglass City-be és keressük meg Vel Subek-et, már csak ő segíthet rajtunk. Vel Subek az őrzője, az elveszett memóriák tárházának.

Hourglass City

Megérkezésünk után nem a megszokott kép tárul a szemünk elé, de ezzel most ne foglalkozunk, az istállónál álldogáló idős bácsit kérjük meg, hogy etesse és felügyelje tripodonunkat viszatérünkig. A városba érkezésünk után vegyük fel a favödöröt. Nemsoká értesülhetünk róla, hogy a lázadó megölt egy katonát, és elkötötte a tripodonját. (Milyen szerencse, hogy megöregedtünk, így nem ismerik fel bennünk a gaz tolvajt.) Khronos Templomába érve a pap helyén egy szerzetest találunk. Menjünk be a rézgömbbe. A bent lévő Lemur nagyon szeretne találkozni egy igazi Shakendarral, de a figura önmagától nem fog beszélni a gömbbe. A csalit mi szállítjuk, ami egy Shell of Time, ezért a Shakendárok mindenre képesek. Persze a Shell of Time csak egy vízió és nem az igazi objektum (Ezt mi tudjuk, a fickó nem.). Fogjuk a csalit és adjuk oda a szerzetesnek, mire ő figyelmeztet arra, hogy ne zavarjuk őket a diskurzus során. A zöltségárus nénikével folytatott csevelemből kiderül, hogy nagyon nagy szüksége van 7 darab homokkaparóra, mivel a "rég"i kisállata meghalt és szeretné tenyészteni őket. A zöltségárus pult mögött egy adag gyógyfűvet találhatunk, ezt is vegyük magunkhoz. A homokkaparók rejtőzködési helyei: (1) Rőgtön a város bejáratánál. (2) A régi városrészben találjuk, egy doboz tetején, a mellette lévő dobozokat toljuk a másik mellé és szedjük le a kis állatot. (3) A vad tripodonnál. (Tealevéllel csalógassuk ki a kis lényt) (4) Vel Subek konyhája előtt találjuk. (5)

A börtön udvarában. (6) A főtéren egy kis beugróban. (7) A főtéren szaladgáló homokkaparó elfogásával ne is kísérletezzünk, használjuk a Stop-Time varázslatot. A kis állatok megszerzése után, adjuk át a nénikének, amiért cserébe megkapjuk a Chronomatic Hangvillát. Most menjünk a börtönhöz, a kinzógépből szabadítsuk ki a férfit, de vi-gyázzunk, amikor az őrelindul, hogy egy kis frissítőt vegyen magához, ilyenkor távozzunk, amilyen gyorsan csak lehet, vagy használjuk a Warp (láthatatlanság) varázslatot.

Ellenkező esetben a fenekünkbe némi lyukat kaphatunk. A szárított gyogyókkal teli asztalra tegyünk egy tealevelet, amelyből majd teát készítünk Vel Subeknek. Ha a levél kiszáradt vegyük magunkhoz. A piros ajtó előtt álldogáló őr felhívja a figyelmünket arra, hogy a memóriák tárházába csak úgy juthatunk be, ha Hiearch pecsétjét meg-szerezzük. A főtéren vésetető nénikének segítségünk a

elvezet Vel Subek-hez. A kulcs egy dobozkat nyit, amelyben a Hierarch pecsétje található, de pecünkre a sikeres nyitáshoz kell még egy kulcs. Ha unatkozunk, akkor némi játékra is nyílik lehetőségünk, a főtéren található kisgyerekek Szivárvány Nautiluszt játszhatnak, ami közel áll az üveggolyózáshoz. Ha nyerünk, akkor egy-egy adag gyógyfűvel leszünk gazdagabbak. A játék lényege, hogy a minél nagyobb értékű színre



Van még abból a jóféle gyógyfűből?

vésésben, javítsuk ki a rontott szövöget, a jutalmunk egy adag fekete gyémánt só. A kazánál lévő kaktuszt az éles késsel vágjuk le. A kazán mellett található ládat toljuk a kazán mellé és szorosan a falhoz, különben le fogunk esni. Vegyük fel a szerzámkulcsot, ezután a kart állítsuk át, a kereket pedig fordítsuk jobbra egyszerű kis gázra. Ezután másszunk fel a láda tetejére, és a villáskulccsal javítsuk ki a szívárgó csőszakaszt. Ezt követően csavarjuk a csapot maxigázra, és a kart állítsuk a másik állásba. Most a lenti szívárgó csőszakaszt javítsuk meg, és csak ezután menjünk a nénikéhez.

Hősi tettünkért cserébe a nénikétől kapunk egy kulcsot, amely majd

dobjuk a golyót. A citromsárga 1-et, a narancssárga 2-öt, a kék hármat ér. Ha a vonalra, vagy a vonalon kívül dobjuk a golyót, akkor nem kapunk pontot. Mivel Vel Subek szakácsnőjét csak egy igazán különleges teaitallal tudjuk csak megnyerni, ezért minden tudásunkat, latba kell vetnünk. (Az ő házában található az a bizonyos ládika.)

- Ha nem szárítottuk ki a tealevelet, akkor a tea iztelen és a szakácsnő undorodva köpi ki.

- Ha megszártjuk a tealevelet és így készítjük a teát, a szakácsnő ismét kiköpi, mert nagyon keserű. (Ebből már sejteni lehet, hogy valamivel édesíteni kellene az italt.)

Édesítésre a kaktuszt használhatjuk, de a használata nem túl egyszerű. Ha az egész kaktuszt belerakjuk a teába, úgy az nagyon édes lesz, és ismét kiköpésre kerül. A jó tea elkészítése

elvezet Vel Subek-hez. A kulcs egy dobozkat nyit, amelyben a Hierarch pecsétje található, de pecünkre a sikeres nyitáshoz kell még egy kulcs. Ha unatkozunk, akkor némi játékra is nyílik lehetőségünk, a főtéren található kisgyerekek Szivárvány Nautiluszt játszhatnak, ami közel áll az üveggolyózáshoz. Ha nyerünk, akkor egy-egy adag gyógyfűvel leszünk gazdagabbak. A játék lényege, hogy a minél nagyobb értékű színre

elvezet Vel Subek-hez. A kulcs egy dobozkat nyit, amelyben a Hierarch pecsétje található, de pecünkre a sikeres nyitáshoz kell még egy kulcs. Ha unatkozunk, akkor némi játékra is nyílik lehetőségünk, a főtéren található kisgyerekek Szivárvány Nautiluszt játszhatnak, ami közel áll az üveggolyózáshoz. Ha nyerünk, akkor egy-egy adag gyógyfűvel leszünk gazdagabbak. A játék lényege, hogy a minél nagyobb értékű színre



„Egy út van előttem, melyiket válasszam?”

könnyedén tologathatjuk, és ezen felmászva további tekerceket, olvashatunk el. A Lemurtól tanuljuk el az összes varázslatot, a trükkös hamisítványok kivételével. A Veil of the Nautilus varázslat megvédi a Jad Garrulunkat az esetleges támadásoktól. A Voyage of the Arch varázslattal mágikus erőket szabadíthatunk fel. Ha ezt megtettük Vel Subeknek mutassuk meg a Crystal Nautilust. Itt kiderül, hogy csak úgy juthatunk haza, ha találkozunk a Homok Istenével, de hozzá az átjáró, valahol a sivatag közepén található. Az asztalról

vegyük fel a Sand Globe-ot. A gömb elhagyása után Tetraddon katonái tömlőbe vetnek, ahol megismerhetjük a sivatagi lázadók csinos vezérét. Kisvártatva egy újabb időhullám siklik át rajtunk. Ismét kisgyerekek lettünk, ami kapóra is jön, mert így könnyen elérhetjük a rácson keresztül a zárka kulcsát. Siessünk, mert csak addig van időnk elhagyni a cellát, amíg az ör vissza nem ér. Nyissuk ki a cella ajtaját, és bújjunk el a szomszédos boksban. Ha az ör bement a cellába, hogy ellenőrizze az otlétünket, mi zárjuk rá az ajtót, így nem riaszthatja az őrséget. A hátul raboskodó őrt ne szabadítsuk ki, mert rögtön a kiszabadítása után ránk támad. Haladjunk előre, és az első cellából szabadítsuk ki ugyanazt a lázadót, akit leszedtünk a kinzőgépről, de mivel ő elvesztette a memóriáját, (időhullám) adjunk neki egy adag fekete gyémánt söt. Cserébe egy téves riasztást generál, ami alatt mi a foterembe juthatunk. Itt Ashamira (a lázadók vezére) felveszi a Wrist Jaggart és elkezd támadni a terembe bejövő asszonyt. Segítsünk neki a Slow Motion, vagy a Stop Time varázslattal. Harcolni nem muszáj, de a lényeg, hogy megtehetnénk. Harc nélkül is kirohanhatunk az udvarra. A teremből ne a hátsó ajtón, hanem a jobboldali ajtón meneküljünk ki. Használjuk a Warp varázslatot, mert ellenkező esetben a bundánk iyukas lesz. Fogjuk meg a közepén álló ládát, és toljuk át a kapu alatt. A következő részen, a jobboldali ládához toljuk oda a ládikát, így már nem fogunk a két láda közé esni. Másszunk fel egészen az épület tetejéig, ott az emelőszerkezetet Ashamira vezérli majd nekünk. Ugorjunk a liftre, megérkezés után pedig ugorjunk át a túloldalra, ezután ugorjunk át a másik ház tetejére. Fogjuk meg a pallót és fessük át a két ház közé, mintegy hidat képezve. Ezután sétáljunk vissza és a két összekötözött láda kötelét, vágjuk el. Ezután toljuk át a ládát a pallón és passzítsuk teljesen a másik két ládához, így már fel tudunk mászni a következő szintre. Itt használjuk ismét a pallókat, de mivel rövid, toljuk rá a ládát, ezzel megakadályozva a mélybe zuhanásunkat. Ugorjunk át a másik háztetőre, majd csavarjuk fel a liftet, felhúzza vele Ashamirát. Vegyük át a Wrist Jaggart Ashamirától, ezután ereszkedjünk alá, és a lenti mozdítható ládát toljuk a lifthez, és azzal

együtt emelkedjünk fel. Ha felértünk, toljuk a ládát az ellensúlyra és ereszkedjünk le a város határába. Ashamira közli velünk, hogy az örökkévalóság kapuja a sivatag közepén található. Szerencsétlen tripodunkat igen szomjas állapotban találjuk, ezért fogjuk a vizes bödönt és engedjük tele vízzel. Adjuk oda a tripodnak, aki ezután már teljesen menetekesszé válik.

A lázadók tábora

A táborba érve beszéljünk el mindenkivel. A Wrist Jaggar-t próbálgató férfi asztaláról vegyük el a töltetlen Jaggart, és töltsük fel, cserébe jelzőbotot (Sounding Stick) kapunk, amely a sivatagban lévő csapdáknál fog jelezni. A kút mellett vágjuk le a kaktuszt és adjuk oda a vizet töltött férfinak, aki ezért egy csupor ashfire italt ad nekünk, amitől jól berúgunk. A sátorban megtudhatjuk, hogy létezik egy kvarc flaska, amely folyamatosan megőrizheti az emlékezetünket, de sajnos elveszett, és a visszaszerzése miatt a sivatagba kell utaznunk. Az ajtó előtt álló Effahidnak mutassuk meg a feltöltött Hourglass of Ashes-t, amiért ő aján-dék-ba

ad nekünk egy ugyanolyan. Bent a sátorban a piros boltív alatt aktiváljuk a Voyage of the Arch varázslatot, ami által a sivatagban találjuk magunkat.

Sivatag

Itt használjuk a Sounding Stick-et az eldugott csapdák felderítésére. Ha a futóhomokra

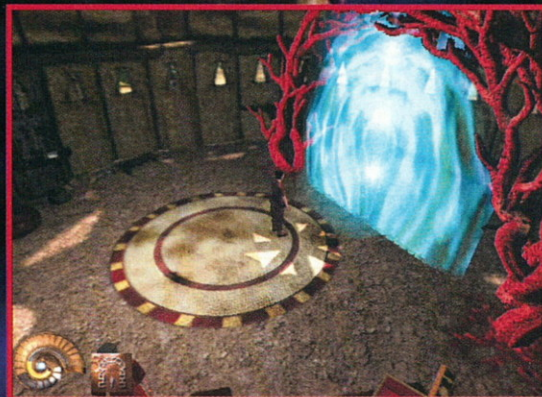
Lemurt is bénítuk le, de itt már ki is kell végeznünk őt. A kivégzés után ugráljunk végig a sziklákon. A földre érkezés után a földről vegyük fel a Shell of Time-ot. Ezután kanyarodjunk jobbra, a pálya végén vegyük fel kvarc flaskát és menjünk be a barlangba. Ennek viszont csak akkor van értelme, ha előtte a kolostorban felvettük az Eye of Jad Garrul varázslatot, ellenkező esetben a hid nem fog megjelenni. Ezután menjünk vissza a kvarc flaska helyére, készítsük ki a Lemurt és ugráljunk végig egészen a vízig. A partra érve sellők érkeznek, de mivel a sellők éneke ártalmas a Jad Garrul szintűnek számára, ezért használjuk a sziréneken a kvarc flaskát.

A szirén elvezet minket a Homok Istenhez, ha Ulmoreth királyt kiszabadítjuk. A város elleni támadáshoz segítségül kapjuk a



Melyik lehet az a fluxus-kondenzátor ízé?!

Conch of Chronos-t, amelyet csak egyszer alkalmazhatunk. Mielőtt felvennénk a Conch of Chronos-t



Most miért is vagyok én itt? És egyáltalán itt kéne lennem???

lépünk rögtön végünk. Amennyiben átjutottunk a homokos részen, a sziklás falakkal körülvett részen küszünk át. Az első Lemurt a furulyával bénítuk le, majd rohanjunk el mellette. A következő

töltsük meg a kvarc flaskát tengervízzel. Ezt a világos pontnál tehetjük meg, a képernyő jobb oldalán.

Hourglass City

A városba érkezésünk nem marad nyom nélkül, már csak a Conch of Chronos aktiválása miatt sem. Most a fő célunk kiszabadítani Ulmoreth királyt. Menjünk a templomba és lökjük le a Shakendar papot, az Effahidtól pedig kérjük el a piros ajtót nyitó

kulcsot. Az asztalról vegyük fel a fekete gyémánt söt, és a Sand Globe-t. A városban csaták folynak, így mindenki mindenkire lövöldöz. A sérülések elkerülése érdekében, manőverezünk ügyesen a lövések között, vagy használjuk a láthatatlanság varázslatot (Warp). Most menjünk be Vel Subekhez, aki rájött arra, hogy hogyan, és miért tűntett el az időgépük. Küzdjünk meg a Lemurral és tanuljuk meg az összes varázslatot, az álvarázslatoknál használjuk a kvarc flaskát. A polc tetejéről vegyük fel a kísérleti bénító fegyvert, de ahogy a későbbiekben kiderül, annyira kísérleti, hogy nem is működik. Ezután menjünk a fótérré, de mivel egy gép állja ez utunkat, így nem tudunk továbbmenni. Kérjük Vel Subek segítségét, és vele együtt térjünk vissza. Vigyázzunk a géphez lépéssel, mert a program néha az energiamezőbe helyez minket, és így a hatástalanítás alatt folyamatosan veszítünk energiát. Tehát ne futva közelítsük meg a gépet. Csavarozzuk le a kapcsolószerkevény fedelét és húzzuk ki a vezetékeket, mire a robot felrobban. A robbanás előtt távolodjunk el a gépezettől. A szentély előtt álló öröket hatástalanítsuk, és a két kart egyszerűen elfordítva, nyissuk ki az ajtót. A szentélyben bújjunk el egy biztonságos helyre és várjuk meg, hogy Ashamira átküldje a Hierach-ot a másvilágra. Most pedig szabadítsuk ki Ulmoreth királyt. A szentély négy oldalán található alakok rejtik számunkra a megfejtést. A következő sorrendben forgassuk át homokórákat: nő, öregember, gyerek, shakendar. Menjünk az ajtóhoz, és szabadítsuk ki Ulmoreth-et. A kiszabadítás után csatlakozunk Ulmoreth seregéhez, amellyel együtt indulunk bosszút állni Tetraddon Logor Shar-on, aki a Shakendar kolostorban van.

Shakendar Kolostor

Idérkezésünk után menjünk a fekete gyémánt só bányához (A fal mellett lefelé) és használjuk a Vel Subek által adott kulcsot. A bejáratnál lévő Shakendar likvidálnunk kell. A három panel közül a középsőt aktiváljuk, és a robotot tolassunk le a hídról. Most az első panelt aktiválva húzzuk be a hidat. Ezután a robotot vezéreljük a mélységbe. Miután ez is megvan, a jobboldali karral húzzuk fel a liftet a legfelső szintig. Menjünk le a legalsó szintre és a robot darabjai közül, szedjük fel



Hát ez nem pont az aggteleki cseppkőbarlang...

Disruptort. Az alsó szinten lévő emberek mind be vannak kattanva, így őket már nem zavarja ténykedésünk. Most menjünk fel a legfelső szintre és használjuk a Disruptort, majd a kontrol panellel vezessük a liftbe a robotot, és menjünk le a második szintre. Aktiváljuk a csilléket mozgató kapcsolót és ugorjunk fel a teherliftre, majd utazzunk egészen a legfelső szintig, ahonnan ismét ugorjunk le. Ezután menjünk a robot-vezérlőhöz és a robotot toljuk neki a beragadt csillének. Hívjuk a liftet, és menjünk le vele a legalsó szintre. Ott ugorjunk fel a felmenő teherliftre, de ugorjunk le a csillénél. A csille megérkezésekor gyorsan hagyjuk el a szerkezetet, mert a forró gáz nem tesz jót az arcbőrünknek. Kiugrás után gondolkodás nélkül lövünk le a Shakendart. Menjünk ahhoz a pulthoz, amit Shakendar piszkált, így könnyedén körbenézhetünk a terepen. Most a leghátsó, jobboldali konzol következik, azt is aktiválnunk kell. A következő pillanatban újabb időhullám érkezik, és újra aggastyánokká válunk. Menjünk be a Chronomacer szobába, majd használjuk a baloldali teleportot. Ezennel egy Chronomatic párbajra hívhatjuk ki a Chronomancert. Használjuk a Stop Time varázslatot, és utána folyamatosan támadjunk a De-Harmonizer varázslattal. Ha megleckéztettük a Shakendart, menjünk át a hídon, és lépjünk be a rácsos ajtón. A vezérlővel a robotot irányítsuk a másik robothoz, mire a két robot eszeveszett csatába kezd, mindkettőjük vesztére. A folyosón lévő két őrt a robot által is kivégezhetjük, de mivel elég fűgék, hagyjuk ezt a lázadókra. A folyosón várjuk meg, amíg felkoccolják a két őrt, ezután rohanjunk át az orgona terembe, itt megfigyelhetjük két hű társunk csapdába esését. Vigyázzunk, ha a robot fényébe kerülünk, a játéknak azonnal vége. Szaladjunk át a robotvezérlő szobába, és úgy ahogy a "videós" felvételen történt, kapcsoljuk ki a négy sarokban lévő kapcsolót. Ennek hatására a levitáló robot lezuhán, így többé már nem akadályozza ténykedésünket. Ha ezt megtettük rohanjunk Ulmoreth kalitkájához és tekerjük el a kereket. Miközben Tetradonnal harcolunk, próbáljuk memorizálni a hallható dallamot. Menjünk az orgonához, és billentyűzzük be a következő kottát: A

jobb oldali billentyű 1x jobbra. A jobb oldali billentyű 1x balra. A bal oldali billentyű 2x balra. A bal oldali 1x jobbra. Ha jól billentyűztünk, a titkos ajtó kinyílik. A megnyitott helyiség a bust szoba, ahol egy arch található, melyen 11 lyuk van. A piramisokat dugdossuk a lyukakba, közben pedig használjuk a Spectral Body varázslatot. Ezzel a mozdulattal a boltívet aktiváltuk, és itt a lehetőség, hogy bevessük a Voyage of The Arch varázslatot, amely majd az örökkévalóság tengeréhez teleportál minket. Ezek után keressük meg Ulmoreth-et és Ashamirát, akik valahol a tengerparton tartózkodnak. Kísérjük Ulmoreth-et a sellőhöz, aki a királlyal együtt távozik, és természetesen odaadja nekünk a Foam kulcsot. Majd menjünk le a második barlangba is, ahol feltűnik a nagyarcú Tetradon Logor Shar, aki Ashamira De-Hamonizálásával fenyegetőzik

kat, itt küzdünk meg a Lemmural. Tetradon ellen csak a kvarc kéz segíthet, amelyet a laboratórium bal oldalán található óráról szerelhetünk le. Ezt használjuk Tetradonon, amíg élet van benne. Majd beszélgessünk Khronossal, miután láthatjuk Ashamirát meghalni, de ne törjünk össze teljesen, szaladjuk gyorsan a Cronoeider-hez

Hát ennyi lenne. Ez a játék tényleg lekötött az utóbbi három hétben, igaz csak napi 1-2 órát sikerült ezzel a csodálatos játékkal eltöltenem. Eddigi pályafutásom alatt még ennyire nehéz kalandjátékkal

szokni, viszont a játék vége felé az akció-részeknél kifejezetten zavaró. Nem értem miért nem lehetett egy állítható kameranézzettel ellátni a programot. A kritikus részeknél a program nehezen reagál, az automata-célzás néha a semmiben talál ellenfelet. Néhány objektum láthatatlan, pl.



Vágási Feri szerepében: Wales...



Tripodon taxiszojgálatá cigarettamárkákat reklámoz - méghozzá nem is akárhogy!

(Ashamira pajzsa most nem működik). Ennek elkerülése érdekében adjuk oda a Foam kulcsot Tetradonnak. Ezután zárjuk le a barlang minden részét, majd vegyük fel a Foam kulcsot, amelyet Tetradon a rossz lyukba dugott. Ezután menjünk a körben elhelyezett oszlopok közé, és aktiváljuk a Crystal Nautilust, amely fénnel veszi majd körbe a jó oszlopot, amelyben aktiválhatuk a kulcsot. Ha Ashamirát támadás érné, ebben az esetben használjuk a kvarc flaskát. Egy rövid filmjelenet után Khronos szentélyében találjuk magun-

nem akadt dolgom! A "Tomb Raider"-es részek miatt mondom: úgy látszik manapság már semmi sem képzelhető el 3D akció és lövöldözés nélkül. A játék utolsó negyede szinte teljes akció, némi logikai tréfákkal fűszerezve.

Néhány pozitívum...

A játék kb. tíz helyszínen játszódik, ennek ellenére nem unalmas. Igen intuitív, legalábbis a játékos szempontjából. A megoldásokra szinte semmi utalás nem történik a játékban, azt nekünk kell kiokoskodnunk. A játék zenéi és hang effektjei csodálatosak, bár az első zenét a "Mustafa" refrénest, már egy kicsit untam a városban való szaladgálás alatt. A grafika, még ha pre-renderelt is, nagyon gyönyörű, köszönhető ez a Cryo új grafikai motorjának, amely az előre számolt tájat 3D-ben teszi láthatóvá, és a pre-renderelt tájban, úgy mozoghatunk, mint egy valósidejű FPS játékban. Szerencsére ezzel a motorral most még három játék jelenik meg, a sorban következő az Odyssey, Casanova, és a Tales of Chivalry. És ez még mind 2000-ben. (Már nagyon várom!)

...És néhány negatívum

Az automata kameranézet eleinte kissé zavaró, de később hozzá lehet

Vel Subek konyhájánál a Hommok-kaparó láthatatlan, és a szentély udvarában felszedett kisállat már nem szükséges, így a hét helyett 8 kisállat szedhető össze. Érdekes, hogy Vel Subek konyhája előtt a téren egy kalodába zárt lázadóval beszélhetünk, akit esetleg ki is lehetne szabadítani, de a vicc az, hogy az illető láthatatlan. Nagyon nagy nehezítés a Jad Garrult elvonó mentés, ezért eléggé ritkán mentettem, és néha a program elszállt, ilyenkor néha 3 órányi játék-idő is a sutba esett. Az ugrálások, és lövések, egyáltalán az akció részek még nem tökéletesek, talán a motor továbbfejlesztése segít majd ezen. Továbbá nagyon zavaró, hogy túl sok tárgy marad az inventory-ban, amelyekre később már nincs szükség. Némileg ez lassítja a játékmenetet, és igen idegesítő lehet a lövöldözős részeknél.

Minden összevetve egy nagyon kellemes kikapcsolódást nyújt, ebben az inséges kalandjáték mentes, FPS-t hajhászó időkből. A játék kihívása 300%-os egy normál kalandjátékot tekintve. Ezért csak a legkeményebb versenyzők fogjanak bele, mert sokan lesznek, akik még a teljes leírásom ellenére is fel fogják adni a küzdelmet.

KeFe

külcshín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENÉBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Csak fekete öves kalandozóknak, kötélidegekkel

végítélet

80%

TERMINUS

★ A HATÁRIDŐT KÉRETIK BETARTANI!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Vicarious Visions
Kiadó: Vatical Entertainment
website: www.stationterminus.com
Minimum konfiguráció: PIII300, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: PIII600, 128MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Egyesek szerint a jövőben a történelem megismétli önmagát. A naprendszer gyarmatosításával majd véget nem érő háborúk veszik kezdetüket, s közben olyan "vidám hagyományok" fognak újjáéledni, mint a hagyományos értelemben vett kalózkodás és a fejedászat. (Bár ha jobban meggondoljuk eme "szakmák" képviselői tulajdonképpen sosem haltak ki a Földön.) Szóval ismét loboghat majd a Jolly Roger, s nagyszerű, fennkölt idők következnek. Sokan éppen ezért úgy érzik, rossz helyen, rossz korba születtek. Ám már régóta léteznek a keserűségükre egy "narkotikum": Elite a neve. Sőt tavaly óta már egy újabb címmel is körülhatják magukat: az X-Beyond the Frontier tulajdonképpen az új generációs Elite-nek tekinthető. Ezekkel a játékokkal időutazást lehet tenni a jövőbe, s bárki kipróbálhatja, hogyan is fog alakulni akkor a magánvállalkozók élete. Azokban az időkben nem lesz elég a jó üzleti érzék és a tájékozottság, kitűnő pilótának is kell lenni. Vásárolni, eladni, harcolni, ügyeskedni: nagyjából így fest majd egy (félig-meddig) tisztességes magánfuvarozó élete.

Nem kétséges, hogy a Terminus számára is az Elite szolgáltatta az alapot. A történelmi háttér a következők szerint alakul. A közeljövőben idegen technológiára bukkanunk a Jupiter holdján, a Kaliston, mely révén lehetővé válik a csillagközi utazás. Alig kell hozzá harminc év, és az ember az egész naprendszer urává válik. Eközben két nagyhatalom alakul ki. Az "anyaföldet képviselő" United Earth League eleinte egy kézben próbálja irányítani a naprendszert, csak hogy nem ér elég távolra a keze. A Föld politikai jelentősége lecsökken: a nyersanyagban gazdag aszteroidamezőkhöz tevődik át a hangsúly, ott viszont kalózok fosztogatják a szállítmányokat. Az időközben megerősödő Mars Consortium pedig már legalább akkora katonai erővel rendelkezik, mint a Föld – így elég egy szikra, és a háború kirobban.

Aki ebben az időben karriert akar csinálni (és jó pilótának számít), négy lehetőség közül választhat. Vagy beáll katonának a Föld, illetve a Mars zászlaja alatt, vagy megpróbál szabadúszó zsoldosként helytállni, vagy elmegy a Martalócok táborába – már ha elég nagy gazembernek érzi magát...

Miről is szól a dolog?

Bizony nem véletlenül éltem az imént a "narkós" hasonlattal. Az említett ősrégi 8 bites játék, illetve annak a felújított változata arról lettek híresek, hogy hónapokig számítógépfüggővé tudták tenni a "kalózosdi" iránt érdeklődőket. Hatalmas behajózható területek, soha el nem fogyó küldetések: hogy csak a két legfontosabb összetevőt emlísem. De vajon a Terminus is hasonlóan erős narkotikum lesz?

A választ valószínűleg kétféle kell bontani. Ha azt nézzük, hogy a Terminus elsősorban Internetes játéknak készült, akkor azt kell mondjuk, multiplayer játéknak egyáltalán nem utolsó. Egy univerzum, ahol minden űrhajót – legyen az katonai, vagy kalóz – hús-vér ember irányít, s még a megbízásokat is igazi személyek adják: ilyen még nem nagyon volt (leszámítva az Alliance-et), még igénytelen is. A Martalócok bázisán egy

a fiziskájukra csak azért nem teszek megjegyzést, mert azzal valószínűleg az alkotógárdát sérteném meg. Nem tudom, hogy egyesek szereplési vágya, vagy a szűkös büdzsé volt-e az oka, mindenesetre elég szomorú, hogy egyetlen "beleváló fickó" sincs a felhozatalban. De menjünk tovább! Megvan, hogy melyik oldalon állunk, megvan a pilótánk is, mire a választásunknak megfelelően a kiválasztott fél bázisára kerülünk.

Újabb csalódás: a színhelyül szolgáló űrállomások belső terei bennem olyan érzést keltettek, mintha valami régi Wing Commanderrel játszanék. Renderelt háttereken digitalizált figurák ácsorognak, s csupán pár frame-es animációkkal van megoldva, hogy izegjenek-mozogjanak. Nem túlzottan életszerű... S nem elég, hogy csúnya,

vel. Á, szóval a figurákat tehát csak szimbolikusan kell érteni! Annyit nem voltak képesek megoldani az alkotók, hogy a beszélgető partnerek láthatóak legyenek az egyes helyszíneken. Mindig mindenhol rá kell kattintanunk a "szimbolikus csoportosulásokra", s úgy tudhatjuk meg, vannak-e hírek...

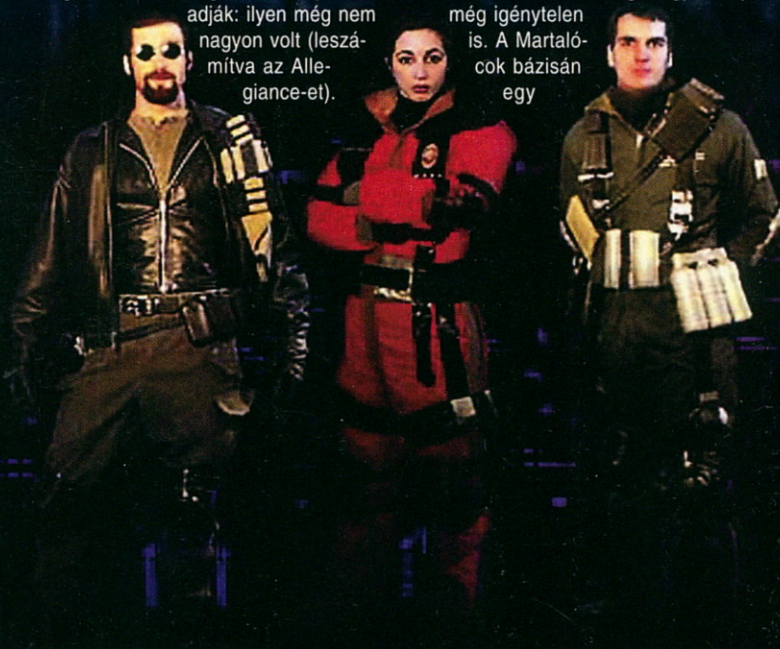
Jóllehet az eddig elmondottak csak a körítéshez tartoznak, de hát akkor is sérelmezem. Már csak azért is, mert az akció sem mondható "látványtechnikailag" korszerűnek. A világűr tényleg csak sötét űr, pedig a Free Space 2-ben például már gyönyörűen szép színes csillagködöket láthattunk. A bolygók meg olyan egyszerűek, hogy egyáltalán semmilyen térbeli hatást nem nyújtanak. Mondhatni: színes palacsinták lebegnek a háttérben.

Akkor már jobb, ha nincs is semmi – pontosabban csak a semmi. Ezzel szemben a 3D-s objektumok jól meg vannak csinálva. A mesterséges bázisokon néhol hatalmas forgó alkatrészek vannak, s a térbeliségüket valóság-hű fényhatások emelik ki. Csak ennek köszönhető, hogy idővel elnézőbbek leszünk a háttérgrafikával is – vagy legalábbis elsiklik felette a tekintetünk.

De elég a külsőségek elemzéséből – annál is inkább, mert az Elite-féle játékoknál mindig is a "belsősegek" számítottak. A Terminus repkedős része igazi szimuláció. A fizikai törvények a játszhatóság keretein belül maximálisan érvényesülnek: nem lehet csak úgy, hipp-hopp irányít változtatni és megfordulni – a hajó kellemtlenül sodródik. Az élethűséghez az is hozzá tartozik, hogy a légüres térben nincs ellenállás. Csak a sebesség növeléséhez szükséges tolóerő, a megtartásához nem. Hogy nem gyorsíthatunk a végtelenségig, az csak annak köszönhető, hogy bizonyos sebesség felett túlterhelődik a hajtótest. (Jóllehet ennek az okára nem sikerült rájönnöm, de sosem voltam jó fizikából.)

Amikor egy új játékot kezdünk, a nehézségi szinten kívül a realizisztikus-ságot is beállíthatjuk. Szélesíthetjük, illetve szűkíthetjük tehát a "játszhatóság kereteit": ha például a legalacsonyabb (Arcade) fokozatot választjuk, a fékbe taposva egy szempillantás alatt leállíthatjuk a hajónkat.

A Terminus kevésbé nehéz játék, mint amit a hozzá hasonlóktól megszoktunk. Már csak a négyféle karrierral is igyekeztek kedvezni a kevésbé gyakorlott pilótáknak. Ugyanis a két katonai szervezetnél jóval egyszerűbb a játékos dolga. Egy katona a zsoldjából sosem fog úgy meggazdagodni, mint egy magánzó vagy egy kalóz, viszont mire is költené a pénzét, mikor mindent biztosít számára a hadsereg. A katonaságnál nincsenek pénzügyi gondjaink, lévén, hogy egyáltalán nincs



Ha viszont szorosan egymás mellé tesszük az X – Beyond the Frontier és a Terminus, hát sajnos az utóbbi marad alul. Hamar megmutatkozik, hogy a Terminus egy kisebb cég munkája, s ezért alacsony költségvetéssel készült. Két éve halogtatják már a kiadást, s úgy tűnik, az idő haladtával inkább csak elavultabb, semmint jobb lett a játék.

Kezdődik az egész ott, hogy alig tudtam magamnak egy pofát kiválasztani. Mintha egy családi fotóalbumból válogatták volna össze az arcokat: majd! mindegyiknek fülig ér a szája, s

börkabátos fickó szívja a blázt a sarokban: gondoltam elbeszélgetek vele. Rákattintok, mire meglepő módon egy női név jelenik meg. Ismét kattintok, s valóban egy nő kezd el dumálni – pontosabban egy ablak jelenik meg, benne a nő fényképével és szövegé-



Az 1. szintű agresszor már a múlté – a rakétám meg pocskékba ment

pénzünk. Csupán annyi a dolgunk, hogy kiválasszuk a számunkra szimpatikus küldetést, mire a dokkban már ott vár ránk minden szükséges felszerelés.

Ellenben aki minden szempontból a maga ura akar lenni, az számíthat rá, hogy ezernyi apró gonddal kell megküzdeni. Példának okáért nem lehet csak úgy mindent elvállalni, mert mondjuk, hogyan vigyünk egy olyan rakományt, amihez nincs elég rakterünk? Vagy miként bányásszunk, ha nincs is bányászahajók? Független vállalkozónak lenni bizony macerás dolog.

A gyors meggazdagodáshoz persze azért létezik egyenes út is: a becstelenség. De a kalóz élete sem habos torta. A jó öreg "pénzt vagy életet" technikával majdnem mindig célt érünk, csak hogy ez azzal a kellemetlen mellékhatással jár, hogy egyre többen iratkoznak fel azok közül, akik a fejünket akarják. Ha pedig ezen kereskedők még pénzt is hajlandók a dologra áldozni, idővel kisebb vagyonná gyarapodik a vérdíj, s lépten-nyomon fejvadászok fognak ránk lesni.

A megbízások

Mint hogy a katonaságnál – mint szó volt róla – nem sok gond van a napi teendőink megszervezésével, a játékmenetet most inkább a civil szféra szemszögéből mutatnánk be.

A gyakorlatban az alábbiak szerint zajlik munkaerőpiac. Valaki felad egy hirdetést, az láthatóvá válik az összes úrrálomáson, jelentkezik rá egy vállalkozó, s ha az szimpatikus a munkaadónak, meg is kapja a melót. Ilyen egyszerű. Hogy mi magunk mennyire vagyunk szimpatikusak, azt legfőképpen a hírnevünk határozza meg. A személyi adatainknál (ehhez van egy bármikor behívható képernyő) láthatjuk, kedvelnek-e, avagy szökevényként vagyunk nyilvántartva a három jelentős csoportosulásnál: az UEL-nél, a Mars Consortiumnál és a Martalócoknál. A személyi adatainknál egyébként minden aktuális adat nyilván van tartva, tehát ha menet közben elfelejténénk, mit is vállaltunk el, átnézhetjük újra a megbízás szövegét.

A küldetések néhány főbb típusra oszlanak. A legegyszerűbbek talán a járőrözések: csupán érintenünk kell a

Rokon lelkek

Elite

Az úrkereskedős játékok ösytája oly rég látta meg a napvilágot, hogy akkor még 576 sem létezett (pedig már tíz éve tartjuk a frontot). Szimpla vonalvektoros grafikája manapság már csak megmosolyogtatja az embert, de mégis hozzá eredeztetik vissza még ma is a hozzá hasonló játékokat. (nem teszteltük)

X - Beyond the Frontier

Érdekes történelmi háttér, hatalmas "bejárható" űr, remek grafikai kivitelezés: az X - Beyond the Frontier tavaly újraélesztette a kicsit alábbhagyott Elite-mániát. (ld. 576 '99/11 - 94%)

meghatározott pontokat. Gyakran anélkül kell befejeznünk a repülést, hogy egyáltalán harcba keveredtünk volna. A bányászás sem sokkal bonyolultabb. Ha van megfelelő felszerelés, csak keresni kell egy aszteroidát, s a bányász sugár használatával folyamatosan töltődik a rakterünk minden jóval.

A "transzport" megbízásoknál megnevezhetjük, hol kapjuk meg legolcsóbban (a gazdasági mutatókhoz is rendszerezítve van egy menü) a keresett árut, és hogy egyáltalán hol van belőle, majd miután megvettük, le kell szállítanunk a megbeszél helyre.

Fosztogatásra is kaphatunk felhívást – főként, ha kalózok vagyunk. Azért csak "főként", mert zsoldosként is vállalkozhatunk ilyesmire. Ez a legsimább ügy: odahajózunk az áldozathoz, s felszólítjuk, hogy "Ugyan dobd már ki a rakományodat!" Mire jön a válasz: "Ki az ördögnek képezed magad, hogy

hívónknak. Időnként csipogni kezd, ami annyit jelent, hogy különleges feladat van kilátásban. Először is válaszolnunk kell, hogy időt szakítunk-e a dologra. Nem kötelező, de ha a válaszunk igen, akkor a megadott időn belül vissza kell térnünk a bázisunkra. Ott aztán a hétköznapi ajánlatok között pirossal lesz kiemelve a különleges küldetés.

Az üzemmódok

A játéknak három-fajta üzemmódja van (a gyakorló küldetéseket nem számolva), s ezek közül a story mód a fent említett közbenső eseményekkel több az ún. free módnál, aminél csak



A bázison mindig ugyanazok a statisztikák – akár egy brazil szappanoperában

odaadjam neked?" Ez persze nem térít el minket a tervünkötől: néhány ágyúlövéllel adunk nyomatékot a szándékainknak. Újabb felszólítás következik, s mindjárt belátóbb lesz a delikvens – csak fel kell szednünk a konténereket. Amikor megbízásból rabolunk, jóval többet kapunk, mint amennyi az áru eladásából származik.

Gyakran adhatjuk a fejünket kémkedésre is. Az ilyen küldetéseknél csupán egy célpontot kapunk, ahol az lesz a dolgunk, hogy kibocsássunk egy kém-szondát, majd azt megvédjük öt percig.

A "legrázósabb" munkák persze a csapásmérések, hiszen ez garantált harcot jelent a megadott helyen a célba vett erőkkkel szemben. Vagy legalábbis majdnem mindig így történik...

Az talán felesleges is mondanom, hogy a különböző "kaszti" képviselői általában testhezálló feladatok közül válogathatnak. A katonák jóformán csak járőröznek, meg kémkednek, a szállítási oroszlánrésze a függetlenekre hárul – csak a kalózok azok, akik ebből is, és abból is kapnak egy keveset.

Egy dologban mindegyik küldetés megegyezik: mindegyiknek megvan a maga terminusa, vagyis az az időpont, ameddig be kell fejeznünk őket.

Ha igazán be akarunk vágódni a főnökeinknél, illetve a cimboráinknál, külön figyelmet szentelünk a személyi

jönnek folyamatosan a küldetések. A story módban szemlátomást igyekeztek valami pluszt nyújtani. Valami olyasmit, ami eltér a sablonos megbízásoktól. A mögöttünk álló hatalom komplex küldetésekre küld minket. A kalózok oldalán például egy ízben kísérnünk kell egy kísérőnek a Mars Consortium egyik szállítmányához, majd miután a konvojt kiraboltuk még a földiek előtt, a zsákmányt vissza kell kísérnünk. Az ilyen összetett küldetések nem csak hogy jó sokáig tartanak, de ráadásul sokkal

könnyebb őket elszúrni: gyors és pontos csapásokat kívánnak. Amint azt a "story" jelző is sugallja, az idő haladtával vannak menetrendszerűen megtörténő események. Az eseményekről hírek számolnak be: a bázisok információs hálózatából, illetve embekekkel beszélve értesülhetünk a dolgokról.

A harmadik üzemmód a Gauntlet: ez tulajdonképpen a gyakorlás meg-

hosszabbításának fogható fel. Rögtön egy űrhajóba kerülünk, s folyamatosan egyre több és nagyobb tudású ellenféllel kell megmérkőzni. Az egyetlen cél a túlélés – lehetőleg minél tovább.

A kezelés

Akkor talán ejtsünk pár szót arról, hogyan is juthatunk el odáig, hogy nekiindulunk egy útnak. A bázisok belső tere tulajdonképpen csupán négy opcióit rejt magában: beszélgethetünk,



Az örvénykapum nyitva. Már csak lukra kéne találnom!

kijáozhatunk, információkat kérhetünk, illetve a helyi lehetőségeket és üzleteket aknázhatjuk ki – utóbbinál érdeklődhetünk a megbízásokról is. Üzletelés persze a seregben nincs: a katonai bázisokon a "helyi lehetőségek" pont helyett a "taktikai megbeszélések" olvasható. A civil szférában nem csak hogy adhatunk-vehetünk dolgokat, új űrhajókat vásárolhatunk, üzletelgethetünk, de még mi magunk is adhatunk munka ajánlatokat. (Nem látom be, hogy miért tennék ilyesmit – de lehet, hogy csak nem mélyedtem el eléggé a játékmenet rejtelmeiben.) A "munkát keres/kínál" opció mellett találjuk meg a körözési felhívásokat is. Végignézhethetjük, kiért, mennyit fizetnek – és esetenként hogy ki a megbízó. Ha van egy haragosunk, magunk is kütűzhetünk vérdíjat.

Amint már említettem, nem nyerték el



Ez egy keményebb fazon a választékból – el lehet képzelni a többit

a tetszésemet a bázisok belső terei, de még inkább zavart a nehezen elsajátítható kezelés. A menürendszer minden tekintetben nagyon zavaros. Nem csoda például, ha a seftelős életmódot csak a "haladó" játékosoknak ajánlják. Amikor végre oda jutunk, hogy vennék valamilyen árut vagy felszerelést, hirtelen gondban vagyunk: csak nézünk, mit is kéne tenni a listával. Nyilván kinyitjuk a kéziköny-

vet, elvégre honnan a fenéből is tudhatnánk, hogy ennél az egy menünél nincs "megvenni" ikon, hanem pakolhatni kell a dolgokat. Jóllehet van magyarázat a kellemetlenségre: nevezetesen a hajónk vázlatos tervrajzán többféle "rekesz" illetve felfüggesztési pont van megjelölve, s ezek mindegyikéhez külön-külön rakosgathatunk dolgokat. Külön rendeltetési helye van a fegyvereknek, a torpedóknak, a különböző járulékos műszereknek, a hajtóműveknek, egyszerűen minden részletnek. Jóllehet ettől függetlenül más is pakolhatunk a megmaradó helyekre. Például ha tölteny rendeltek valahol és kevés a helyünk, megtehetjük, hogy a raktéren kívül a saját fegyvereink mellé is beteszünk néhány tárat. A vásárlásnál rengeteg cucc van a menüben, ezért kategóriánként válogathatunk közülük. Van néhány létfontosságú eszköz, ami egy hajóról sem hiányozhat. Nem hajózhatunk ki például oxigénellátó berendezés nélkül, s talán az sem meglepő, hogy hajtómű meglete is elengedhetetlen. Mindezt azért fontos külön megemlíteni, mert amikor új hajót veszünk, nem csak teljesen felszerelt, menetkész gépeket kínálnak nekünk.

A beszerzendő dolgokra az is kihatással van, hogy mire akarjuk a hajót használni. Útonállni például úgy nem szabad, hogy nincs ún. cargo scoop-unk. Ez ugyanis azt a célt szolgálja, hogy össze tudjuk szedni az űrben lebegő konténereket. Ha meg egy skalpot akarunk begyűjteni, szükségünk van egy lenyomozó készülékre. A "tracking viewer" tudniillik arra jó, hogy valamennyi anyahajó és bázis naplójába belássunk: tudjuk ki mikor hova

dokkolt be, honnan jött, hová ment. Amúgy azt sem tudnánk, melyik hajót vezeti a keresett személy. Igaz, a rafináltabb haramiák e műszerrel szemben is megtalálják az ellenszert (pontosabban megvásárolják): mert-hogy olyan eszköz is akad, ami blokkolja a térugró kapuk regisztrációját. Amikor egy űrbázisra bedokkolunk, az első dolgunk mindig az, hogy üzemanyagot és energiát vásárolunk, továbbá javítatjuk a sérüléseinket. (Egy tipp arra az esetre, ha netán menet közben kifogynánk az energiából: a hosszabb utaknál áramtalaníthatunk, és csak sodródhatunk az űrben.) Végül még

egy észrevétel a vásárlás menüjéhez: az árukat ugyanitt el is adhatjuk – a hajóból a pénzeszsákra rakosgatva őket. Láthatunk továbbá egy doboz-ikont is: ez ideiglenes raktárt jelöl. Nem árt az emlékeztetőnkbe vésni, hogy csak ideiglenesen pakolhatunk a dobozba. Ha mégis megfelelőnek ról, elveszik az összes otthagyt áru.

A navigáció

Az űrutazás menete nagyjából olyan, mint a hasonló játékokban általában: a távolabbi bolygók, bázisok és csomópontok szektorai között térugró-kapuk biztosítják az átjárást. Az már más kérdés, hogy az irányítás egyáltalán nem olyan, mint amit bárhol is megszokhattunk. A szokatlan gombkiosztásra most nem akarok időt fecsemleni (azt úgyis mindenki átállíthatja), viszont a nehézkes navigálást nem hagyhatom szó nélkül. A legzavaróbb az, hogy az ugrókapuk aktiválásához muszáj előbb űti tervet készíteni. Ha mondjuk egy kapun át meglóg előlünk valaki, nem tudjuk a nyomában felnyitni a kaput, mert nem tudja a gép, hogy merre akarunk menni. (Az nem elég neki, hogy ott állunk a kapu előtt.) Azt is jó néven vettem volna, ha a megbízatások elvállalásával automatikusan kijelölődött volna a célpont – de nem

így történik. Mindig manuálisan kell belépni a navigációs menüben, majd megkeresni és kijelölni az irányt. Persze azt hozzátehetjük, hogy



miután megbarátkoztunk a gombkiosztással, a navigációs teendők elvégzéséhez elég az az idő, ami alatt a hajó (gépi irányítással) kijön a dokkból. A cél megadása után pedig a gép már automatikusan számolja ki az útvonalat: a HUD-on sárga kerettel lesznek megjelölve a kapuk, amelyeken át kell haladnunk.

Hosszú tanulóidő

Egy dolgot nagyon hiányoltam a Terminusból: az igazán hatásos bevezető küldetéseket. Van ugyan egy gyakorlási mód, de az csak épphogy a kezelő billentyűk felét magyarázza el. Ha egy játéknál muszáj a kézikönyvet elővenni, az megítélésem szerint már rég rossz. Ennél a játéknál pedig nem csak hogy elő kell venni, de garantáltan 2-3 óra megy el azzal, hogy az irányítást tanulmányozzunk. Elsősorban a célzás nem áll kézre. Például máig nem tudom,

hogyan lehet megtalálni egy ránk támadó hajót – vagy hogy egyáltalán van-e ilyen lehetőség. Mert azt tudom, hogyan lehet a legközelebbi célpontot befogni, csak hogy az lehet a saját társunk is. Egy nagy csetepatékban szinte lehetetlen kiigazodni. Vajon ez az opció miért nem csak az ellenségre vonatkozik?

A HUD-dal viszont meg lehetünk elégedve. Nem kell ahhoz befogni a hajókat, hogy lássuk, hova tartoznak: minden megjelenő hajó színes vektorokat húz maga után, ami egyrészt jelzi a haladási irányukat, másrészt a színük mutatja a hovatartozásukat. A sajátjainkat nem lehet eltéveszteni, mert ugyanolyan színű csíkot húznak, mint a HUD-unk.

A tájékozási eszközök az Elite óta változatlanok: van egy 3D-s térkép közepén, azon láthatjuk, mennyien vannak a közelben. Itt jegyzem meg: ha netán valakinek az egyszínű pixelekből álló kozmikus por grafikai effektusa csipné a szemét, hát az is a HUD miatt van. Azok ugyanis nem törme

lékdarabok, hanem csak a HUD által generált jelek. Annak érdekében rajzolódnak ki, hogy érzékeljük a sebességet.

Túl nagy falat

A Terminus – amint már szó volt róla – hálózatra lett optimalizálva, és ez sajnos erősen rányomja a bélyegét az egyjátékos módra. A legzavaróbb az, hogy terminus technicus: túlságosan is "real time". Főlöszleg bosszúságot okoz, hogy még az options menübe sem tudunk úgy kilépni, hogy ne menjen tovább a játék. Kiváltunk mondjuk az irányítás részletezéséhez, s mire megtaláljuk a "befogás" billentyűjét, már rommá is lőtték a hajónkat. De az is nagyon "kedves", hogy a legjobb küldetéseket pillanatok alatt elkapkodják mások. Még arra sincs idő, hogy végigolvassuk a megbízás szövegét, nem hogy még mérlegeljünk is. Az egyetlen vigaszunk az állásmentés. Egy mentést követően szépen nyugodtan végigbongésszük az ajánlatokat, s miután megvan a legkedvezőbb, visszaugrunk az időben, s egyből arra "harapunk rá". Egy újabb kellemetlenség tud lenni, amikor elvállalunk egy "útonálló" megbízást, de valaki időközben likvidálja a célpontot. Úgy vallunk kudarcot, hogy közünk nem volt a



Kicsi a világ – legalábbis ha már feltalálták a térugrást

dologhoz. Igaz, ennek az ellenkezője is előfordul: ha egy támadó missziót vállalunk be, és valaki elvégzi helyettünk a melót, ugyanúgy megkapjuk a fizetségünket.

Amikor a Terminust kézhez kaptam és láttam, hogy 3 CD-n terpeszkedik el, úgy gondoltam, az Elite rajongóknak újabb egy évre meg lesz a napi programjuk. A terjedelem azonban egy kicsit csalóka.

Az egyik CD kizárólag csak a videókkal van tele (ami egyébként érthetetlen, mert csak egy intro van, meg a különböző befejezések), a harmadik lemez pedig egy egyszerű audio CD. (Szép, atmoszferikus zenét komponáltak a játékhöz.)

A játék által kínált izalmakat sajnos nem mérték nagyon bőkezűen. Idővel kissé egyhangúnak tűnik az egész. Mérgeződik a politikai helyzet, satöbbi, de a magunk dolgában nem érzünk jelentős változást. Vásárolunk plusz hajókat meg fegyvereket, de elég hamar hozzájutunk a legdrágább felszerelésekhez is. Összegezve: nincs olyan sok hajó, nincs olyan sok fegyver, és nem olyan nagy az űr, mint azt az Elite-ben vagy az X – Beyond the Frontierben.

Ami pedig a grafikát illeti: az említett grafikai hanyagságok még elnézhetőek lennének a programnak, csak hogy röhejesen magas a gépkövetelmény, ráadásul a nagyobb csatáknál még le is lassul a program.

Olybá tűnik, hogy túl nagy fába vágta a fejszéjét az amerikai fejlesztőgárda.

V.Z

külc sín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ██████████
 JÁTSZHATÓSÁG ██████████
 SZAVATOSSÁG ██████████
 ZENEBONA ██████████

summa summarum

Nem rossz Elite leszármazot
 – de egy kis szoftver cég nem
 tud csodát művelni

végítélet

82%



A kereskedelmi bázisok a magamfajta kalózt is szívesen látják

Ha Ha Ha - olcsóbb, mint valaha

Ha unod a másolt CD-t, de nincsenek tízezeid

Ha a gépedre is költenél egy keveset

Ha egyszerűen csak egy jó programra vágysz

akkor

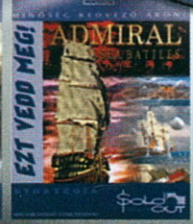
EZT VEDD MEG!



2999,- EVM 2999,-



1944



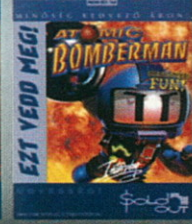
Admiral Sea Battles



Army Men



Apache Longbow



Atomic Bomberman

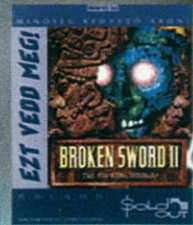
1999,- 1999,-



Worms



Broken Sword



Broken Sword 2



Screamer Rally



Screamer



Terricide



UFO



Warcraft

Ha szeretnél a reklámmemberünk lenni, akkor küldj egy jól sikerült grimaszt a szerkesztőségünkbe! Földj: 1 éves előfizetés

DARK REIGN 2

★ PROLÓGUS 3D-BEN

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Pandemic Studios
Kiadó: Activision
website: www.darkreign2.net
Minimum konfiguráció: PII266, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: PII300, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Ismétlés a tudás anyja – szokta mondani a tanár a nehéz fejú diáknak. De vajon a tudáson kívül a sikerhez is ugyanez az út vezet? A Pandemic szerint biztosan, hiszen nem állottak majdnem ugyanazzal kijönni, mint három évvel ezelőtt. Ráadásul – ha lehet ezt mondani – ez már sokadszori ismétlés. Az eredeti Dark Reign sem volt más, mint egy Command & Conquer klón, most ez a második rész pedig egyszerűen csak egy 3D-s C&C klón. A szembetűnő változás tehát annyi, hogy a játékot ezúttal egy frankó 3D-s engine működteti.

A nagy háború előtti idők

A Dark Reign 2-ben még majdhogyanem az egymással háborúzó felek is a Command & Conquerből lettek kiollózva. A JDA nem csak a hangzásában tér el a GDI-től, hanem a jellegét tekintve is hasonló szervezet: a törvényes kormány hatalmát biztosító hadsereg. S hogy ne legyen elég a párhuzamból: velük szemben – csakúgy, mint a NOD esetében – egy kultikus alapon egyesült bagázs képviseli a lázadókat: ők az ún. Sprawlerek.

Amióta George Lucas kijött a Baljós Árnyakkal, szinte mániájká vált a játékgártóknak, hogy a folytatásoknál visszafele haladjanak az időben: a Dark Reign 2-vel is ez a helyzet. Az első rész előzményeit ismerhetjük meg, tehát az egész galaxist feldúló háború bölcsőjében, a Földön járunk valamikor a huszonhatodik században. A sorozatos háborúk, a túlnépesedés és a természeti kincsek pazar-

ló kitermelése együttesen szépen lassan romba döntik a planetát. Néhány nagyokos bürokrata egyszer csak azzal a "zseniális" tervvel áll elő, hogy a Földet "terra(re)formálni" kell. Nos ez adja meg a kegyelemdőfést a bolygónak. Nem gondolnak arra, hogy a távoli bolygókra kifejlesztett gépek, melyek arra lettek kitalálva, hogy a szilikon alapú izotóp, a Taelon kitörését előidézék (ami a legolcsóbb energiaforrás), milyen hatással lesznek majd a Föld kérge alatt lejátszódó szeizmikus folyamatokra. A bioszféra végveszélybe kerül: nap, mint nap véletlenszerű földrengések tépázzák meg a Földet.

A népesség számára két alternatíva létezik. Ha gazdag és szép vagy, bebocsátást nyerhetsz a kupolák alá épült városokba, ahol az Elit réteg tengeti jólétben az életét. Ha azonban csóró vagy, az isten sem ment meg a földi pokoltól. Pontosabban

egy módon lehet csak megszabadulni: ha valamelyik kolonizációs misszióra jelentkezik az ember, melyekkel az új paradicsomot keresi a kormány az Elit számára, hogy majdan végleg elhagyhassák a Földet.

A kupolákon kívül rekedt Sprawlerek sokkal többen vannak, mint a bentlakók, ám van egy nagy hibájuk: sosem értenek egyet. Ahány nemzetiség, annyi szokás. Ezt tudja jól a JDA (Jovian

Detention Authority) is, mely épp az ellenkezője: jól szervezett, olajozottan működő hadi gépezet. De ha a Sprawlerek egyszer összefognak, ki tudja mi lesz a vége...

Az engine

A játékban – ahogy az már a műfajban szokás – természetesen mindkét fél választható. Indulásnál három játékmódot kapunk: folytathatjuk a fent leírt történetet egy hadjáratba belevegva (Campaign), hálózaton vagy Interneten keresztül kapcsolódhatunk be egy-egy csa-



Egy kőtábla a szentélyben – de miért érdekli ez a JDA-t?

csapat szerepel, mire a hosszás töltötetés után rögtön megkapjuk a "Győzelem" feliratot.)

Azt rögtön tapasztalhatjuk, hogy az alkotók rendkívül büszkéek a 3D-s engine-re: már csak a főmenü pontjai is egy város közepén helyezkednek el. Mindenképpen el kell ismerni, hogy a Dark Reign 2 az egyik legszebb RTS. A külső

helyszíneken szépen ívelő dombok, hegyek váltakoznak, és a hegyek valóban hegy nagyságúak. No és szemléltomást nem csak egy mellékes látványeffektus a 3D: a meredekebb lejtőkön nehezebben kapaszkodnak fel az egységek, és akadnak hegyoldalak, amelyek felett csak a levegőben lehet átvágni.

Ahogy haladunk előre, egyre klasszabb tájakban gyönyörködhetünk. Külön említésre méltó a vízfektus, hiszen a tavak víztükrén visszaverődik a háttérben húzódó hegyek képe, sőt ha esik az eső – merthogy az időjárás is változik a játékban – még fodrozódik is a felület. (A tükröződés mondjuk szépen igénybe is veszi a processzort, úgyhogy némi lassulás tapasztalható.) Az egyetlen ami kicsit igénytelen maradt, az az animáció. Jóllehet csak akkor

tábla a Multiplayer opcióival, illetve az utóbbihoz hasonlóan egyedi meneteket játszhatnak a gép ellen is (Instant Action). Megválaszthatjuk, milyen terepen akarunk küzdeni és milyen színekben, s ami külön érdekesség: itt is lehet szövetségeket, azaz csapatokat alakítani. (Azt mondjuk zárójelben jegyzem meg, hogy a program igazán figyelhetné, hogy van-e ellenség kiválasztva. El lehet indítani úgy is a játékot, hogy csak egy



A bombázás előtt nem árt gondoskodni a légvédelemről



Az Enforcerek számára nem gond egy kis emelkedő

olyan feltűnő, hogy természetellenesen szedik a lábukat a katonáink, amikor közelről látjuk őket, márpedig erre ritkán van példa. Több nézet is választható, de az F1-gyel aktiválható testközeli nézet inkább csak hangulati elemnek tekinthető: leginkább az alapon beadott madártávlat használható.

De ez már talán a kezelés tárgykörébe esik.



Egyesek meglógnak a bolygóról...na nehogy má' hagyjuk!

Mintaszerű kezelés

A Dark Reign 2-ben azt lehet különösképp nagyra értékelni, hogy a 3D cseppet sem vált a kezelhetőség hátrányára – nem úgy, mint a Battlezone esetében, ahol az egységek között barangolva kell átlátni mindent. (Még teljes felülnézet is választható, ami ugyan semmissé teszi a 3D nyújtotta élvezeteket, viszont értelemszerűen a legnagyobb rálátást nyújtja a hadszíntérre.) A szép 3D-s köntös rendkívül simulékony – értsd: az irányítást kivételesen ésszerűen alakították ki. Az irányítópanel úgy néz ki, hogy bárhol is vagyunk, közvetlenül hozzáférhetünk a gyáraink termelési mutatóihoz és ikonjaihoz. A képernyő bal alsó sarkában helyezkednek el a "fiókok", ahol az épületeink ikonjai megjelennek. Ha rájuk kattintunk, nyomban megjelenik, miket gyárthatunk – anélkül, hogy elvesztenénk a fonalat az aktuális hadműveletünkénél. De ha úgy kívánjuk, oda is válthatunk: ez esetben duplán kell kattintanunk.

A gyárak menüpontjainál intelligens módon nem csak azt jelzi ki a gép,

Rokon lelkek

C&C: Tiberian Sun

Az RTS játékok etalonjaként számon tartott – de már igencsak öreg – C&C folytatása tavaly nem kellett túl nagy visszhangot. Megmaradt a 2D-nél, s mondhatni megmaradt C&C-nek. (ld. 576 '99/9 – 90%)

Battlezone 2

A Pandemonic Studios másik nagy dobása, amivel az ún. "fps combat strategy" műfajt próbálták már módjára is népszerűsíteni – nem csüggedve az első rész felemás fogadtatásától. (ld. 576 '00/2 – 83%)

hogy miket tudunk előállítani, hanem azt is, hogy miket tudnánk, ha lenne hozzá megfelelő infrastruktúránk. Piros színben látszanak azok a dolgok, amihez nincs meg a szükséges felszerelés, s ha egy kicsit rajta hagyjuk az ilyen ikonokon a pointert, nyomban az is kiíródik, mi az, ami hiányzik.

A megrendeléseink leadásán túlmenően még néhány sajtáságos utasítással is elláthatjuk a gyárakat. Például gyülekező pontokat rendelhetünk hozzájuk, amikkel az elkészült utánpótlást automatikusan egy ponthoz irányíthatjuk. Minthogy waypointokat is meg lehet adni, ezt a gyülekezőhelyet akár egy előzőleg meg-

ismertetett módon válogathatunk közöttük: csupán egyet kattintva rájuk akár a távolból is – a mini térképet használva – kijelölhetünk nekik új célpontokat.

A mini térkép annyiból még segít is, hogy az aktuális célpont körül mindig egy karika pulzál. Csak az nem túl okos dolog, hogy a térkép túlságosan is "mini", és sajnos még csak belenyújtani sem lehet. Ráadásul elég sötét is, minek eredményeként nehéz halálpontosan kiigazodni rajta.

Az egységeinknek – ez szintén nem újdonság – különböző típusú viselkedési formulák közül választhatunk. Alapvetően mindegyikük harcos, azaz warrior módban van (azt az ellenséget célozzák be, amelyek ellen a leghatékonyabbak, és üldözik is azt), de a visszahúzódó felderítőtől (scout) a mindhalálig küzdő terminátorig terjed az ötös skála. Ezen kívül különleges parancsokat is kiadhatunk, úgymint elhagyni az aktuális szakaszt, vagy néha szükség van őrizetni bizonyos személyeket vagy gépeket, és felderí-

odapörkölhetünk neki úgyis, hogy pusztán a talajt célozzuk be.

Néhány jellegzetesség

A terepen lávaszerű folyamok jelzik a helyeket, ahol a Taelon előtört a föld alól – a lelőhelyek természetesen nem kifogyhatatlanok. Dicséretes megoldás, hogy amikor egy nyersanyagfeldolgozót építünk, a begyűjtő autónak nem feltétlenül kell megmutatni, hova menjen betakarítani: ha elég közel van a lelőhely, odatalál magától is. A játékban az anyagi helyzetünket a Taelon-bányászat határozza meg. Tulajdonképpen egy az egyben ugyanúgy kell kiépítenünk a hadtermelést, ahogy azt már a C&C-féle játékokban megszokhattuk. Először megfelelő helyre kell irányítanunk az építkezési felszerelést szállító járműveket, aztán jöhet a parancsnoki központ megalapozása, ami mellé nem árt mindjárt napenergiájú áramfejlesztőt is beüzemelni. Így gyárthatunk úja építő felszerelést, s jöhet a katonákat kiképző körlet, a hadi gépezetek gyára, ja és persze a nyersanyag-feldolgozó – hogy csak az alapokat említsük. Van persze még számos más kiegészítő, úgymint kameratornyok, vagy az erőfalak. Az építkezést – pontosabban az időt – felgyorsíthatjuk a "7" billentyű lenyomásával, de ez csak akkor ajánlatos, ha nincs más teendők közben (és persze multiplayer játéknál nem működik).

Az egységek közül most csak a legérdekesebbeket emelem ki, hiszen amúgy könnyű kikapasztalni melyik hol vethető be: azt kell csak megjegyezni, melyik rendelkezik, mondjuk föld-levegő fegyverrel, melyiknek van valamilyen rendhagyó tulajdonsága, és így tovább. Mellesleg már a küldetések is úgy vannak kialakítva, hogy ezeket folyamatosan megtanulhatjuk. Teszem azt: egy áthatolhatatlan



Hlába, szép dolog a háború...

adott útvonalhoz is csatlakoztathatjuk, s így az újoncainkat úgy küldhetjük őjrátozni, hogy oda se bagózzunk. (Amúgy teljes csapatokat is "ráfuttathatunk" a waypointok által behatárolt utakra.) Az épületek menüben ezen kívül áramtalaníthatjuk, vagy le is bonthatjuk az egyes létesítményeket, hiszen erre is szükség lehet – hogy hogyan állunk anyagilag és energiaügyileg, azt a jobb felső sarokban jelzi ki egy panel. Ahogy fejlődik a technológia, úgy újabb dolgok válnak gyárthatóvá, de hozzájuk természetesen a létesítményeket is korszerűsíteni kell: így az épületek kapcsán még az upgrade parancs az, ami említésre méltó – és persze figyelemre méltóan drága.

A mobil egységek mozgásáról annyit, hogy aki valaha már játszott a C&C-vel vagy a Red Alerttel, irányításilag rögtön "képbén lesz". A csoportos kijelölésen kívül a szokásos módon (vagyis a Ctrl plusz a számbillentyűkkel) fix csapatokat is alkothattunk: ezek fiókjai a képernyő jobb alsó részén kaptak helyet. Ha már létrehoztunk csapatokat, az épületeknél



Az égi áldás elől jobb kereket oldani...

teni is elküldhetjük néhány emberünket – főként, ha idegesít minket a fog of war. Van külön támadás parancs is, ami akkor lehet hasznos, ha netán egy tereptárgyat kell elpusztítani.

Vagy például - ha sejtjük, hogy valahol egy álcázott ún. fiend rejtőzik -, hát

védelmi rendszer véd egy völgyet? Hát akkor át kell vágni a hegyeken! S ehhez milyen egység szükséges? A levegőben szárnyaló Enforcereket könnyen kilövik a Sprawlerek, viszont az ilyen terepkadályokat gond nélkül leküzdik: ez esetben tehát a rendszer generátorát velük tudjuk megsemmisíteni.

Nos akkor jöjjenek az érdekességek! A Scaver (Sprawlers) és PsiTech (JDA) a gépek karbantartásáért felelős egység. Ugyanazt a feladatot látják el, mint a bázison építhető szerelőüzemek, csak hogy ők mobilak, s ebből kifolyólag a csatatéren tudják elvégezni a munkát. Hasonlóan a gépekhez a katonáknak sem kell mindig kórházba vonulniuk: a PsiTech a gyógyításhoz is ért. A Scaver ez utóbbi tudással sajnos nem rendelkezik, ellenben ő meg csapdákat tud állítani. A csapda láthatatlan az ellenfél számára – hacsak nem fedezi fel még az építése közben, vagy fel nem deríti egy Warden robottal. Utóbbi egyébként a már futólag említett Fiendekek is fel tudja térképezni.

A játékmenet egy érdekes mozzanata a kémkedés – a kém neve a JDA-nál Shadowhand, a Sprawlereknél pedig Infiltrator. A spion át tud vedleni az ellenség bőrébe, s el tud vegyülni annak sorai közt – csak az a fontos, hogy ne az ellenség szeme előtt váltson köpönyeget. Ha sikerül bejutatnunk valakit az ellenség vonalai mögé, három módon használhatjuk. Ha a parancsnoki központba hatolunk be, láthatjuk az összes csapatmozgást. Amennyiben a kémünket a nyersanyag-feldolgozóba suvasztjuk, ellophatjuk a termelésnek egy részét. Végül az se rossz, amikor az áramfejlesztőkbe helyezük el: úgy meg természetesen energiát tudunk zsákmányolni.

Játék saját engine-jével készültek, és valójában a játékból vannak kivágvva. Ezt úgy kell érteni, hogy mondjuk egy jelentősebb eseménynél körbejár a kamera a csapataink fölött (némi kommentár kíséretében), és ilyenkor pontosan ugyanannyi és ugyanolyan egység szerepel, mint amennyivel és amilyenvel odamentünk. Nekem tetszettek ezek a betétek, noha hallottam már olyan véleményt, hogy túl sűrűn van megszakítva a játékmenet. Közjátékok vannak továbbá a küldetések előtt is. A sztori szempontjából a Sprawler hadjárat (szerintem) jóval szimpatikusabb: általában a

kell vágnunk az ellenség menekülési útját egy űrhajó szétlövésével, mire jön a következő utasítás: le kell zárunk egy völgyet, mielőtt még az erősítésük megérkezne. Az aktuális feladatok mindig egyértelműek, mert nem elég, hogy elmondják őket, de újra el is



Vajon minek ekkora tanácsterem? Talán túl levesesen beszélnek...?



Mi nem ismerjük Széphídi Klárát – tán csak nem ő az ott a JDA plakátokon?



Bőséges a taalon készlet – itt az idő (és a hely) finomítót építeni!

A teljes hadjárat 10-10 küldetésből áll mindkét fél számára. Egy RTS játéktól szokatlanul, rendkívül sok a közjáték melyek jellegzetessége, hogy a

lon változatosak: hol védelmezni kell valakit, hol minél gyorsabban lerohanani egy területet, stb. A teendők mindig több fázisra vannak osztva. Például el

klánok vezéreinek tanácskozását láthatjuk, ahol megtudjuk miért, és mit kell elvégeznünk, míg JDA tisztként mindössze elfogott rádióüzeneteket hallgathatunk, s az így kapott küldetések valahogy szedett-vedettnek tűnnek. Maguk a feladatok ettől eltekintve mindkét oldal

olvashatjuk a parancsainkat az eredményjelző menüjénél – ráadásul a térképen is jelölve van minden.

A mesterséges intelligencia – amennyire az a viselkedéstípusok áttekintésénél már szóba került – viszonylag okos, de sajnos nem problémamentes.

Mint a C&C klónoknál általában, leginkább a túlérő taktikájára kell támaszkodni, csak hogy mit érünk 15-20 harcossal, ha egyszer csak az első négy tüzel. A katonák rendkívül ügyesen megtalálják az utat a térkép minden apró zugába, de amikor egymásnak ütköznek, csak tipródnak a másikat lökdösvé – holott már rég harcolniuk kéne.

Az ellenség is gyakran művel ostobaságokat. "Órákig" tudnak szenvedni a csekély stratégiai értéket képviselő kamerák szétlövésével, mikor már rég a gyárainkat lőhetnék rípiyára.

A kitaposott úton

A Dark Reign 2 egy nagyszerű játék azok számára, akiknek a C&C-ből sosem lesz elégük. Nyersanyagot kitermelni, harckocsikat gyártani, katonákat kiképezni, és elvégezni a küldetésben foglaltakat: ennyi. Ez ugyebár egy fikarcnyira sem nevezhető újdonságnak, viszont ha sosem unjuk meg a jól bevált sablont, akkor kit érdekel? A klónok közül a Dark Reign 2 az egyik legjobb – s majdnem biztosan a legszebb. A zoomolható nézetekből látható 3D-s táj cseppet sem szögletes, rajta minden fa kilőhető, s szépen világosodik ki a már

felderített terep, illetve vesznek el félhomályba a látóterünkön kívül eső részletek. A különböző fegyverekhez különböző fényeffektusok és robbanások tartoznak, s még a vér is fröcsög a talajra. A külsővel nincs gond.

Az már más kérdés, hogy az egységek között egy sem akad, ami komolyan beindítaná az ember fantáziáját. Mindegyik figura vagy jármű átlagos kinézetű.

Amikor legyártunk valami vadonatúj dolgot, nemigen kerít a hatalmába minket az a kárörvendő érzés, hogy "hű ezzel most hogy befűtök azoknak a nyomorultaknak". Nem véletlen, hogy a járművek közül nem soroltam fel egyet sem: azon kívül, hogy néhány evidenciát mondanék róluk, semmi egyedi vonást nem tudnék megemlíteni.

A szokásos harckocsik és lépegetők alkotják a repertoárt. Ezt pedig azért tartom nagy bajnak, mert a harci kedvünk kissé megsínyli - nem igazán van hangulata a dolognak. Főként nem az egyéni csatázásoknak, bár szerencsére a hadjáratok azért nem rövidek, és az Internetes lehetőség is adott.

Mellékelve van továbbá egy nem hivatalos editor is, amivel mindenki próbálkozhat a saját szakállára pályát szerkeszteni.

Mindehhez hozzátehetjük: tartani lehet tőle, hogy még mindezekkel együtt sem lesz elég a játék a megrogzított rajongókon kívül mást is lenyűgözni.

V.Z

külsőin/belbecs

LÁTványosság	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATÓSÁG	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Egy Command & Conquer 3D-s enginnel felturbózza: ennyi mindössze az egész

végítélet

78%

Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket
2 1/2 éves kortól, a Húvösvölgyben, igényes
környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

**Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn,
a gyermekek számára sok mozgási lehetőség,
egészséges életmódra- és környezetvédelemre
nevelés (szenzitív környezetpedagógia).**

Szolgáltatásunk:

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők

A munkájukat segítő logopédus,

Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés



Fakultatív programok:

- madár óvoda (ornitológussal)

- zenés torna

- zeneóvi

- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal

Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858

BALATI Computers Bt.

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 alaplapok, ASUS, ATI, Voodoo
3 videokártyák, Seagate, Quantum winchesterek,
Belinea, Samsung, Daewoo monitorok, használt
alkatrészek beszámítása!

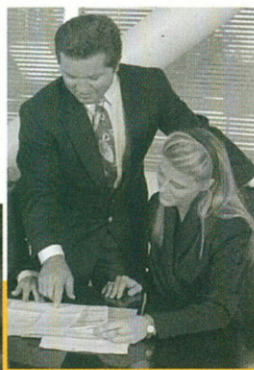
WEB lap tervezés, Hunnet, Telnet internet
előfizetés

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.

Inter Ware

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: info@interware.hu

<http://www.interware.hu>

POMPEI

★ ÉLFÜSTÖLT HELYEK...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Arxel Tribe
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.pompeigame.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

„Lassú léptekkel közeleg az istenek bosszúálló haragja, de a megtorlás késlekedését kiegyenlíti annak súlyosságával.”

Latin szállóige

A szlovén - olasz - francia illetőségű Arxel Tribe olyan játékokat fejlesztett már, mint a The Ring, ami egy Richárd Wagner opera átírata. Itt a Nibelung legenda bizarr techno-fantasy köntösben kerül feldolgozásra, vagy vegyük példának a tavaly év végén a boltokba került Faustot. A nagyra vágyó varázsló történetét egy romantikus horror kalandjáték keretei közé illesztették. Ezt a játékot már a francia székhelyű Cryo kiadó dobta piacra, amelyik mint köztudott, a napjainkban kicsit visszaillesztett népszerűségű kalandjátékok még mindig elkötelezett zászlóvivője. Ők olyan sikeres alkotásokat tudhatnak maguk mögött, mint az Atlantis sorozat vagy az Ubik. Nagyjából fél éves munka után (ami sajnos meglátászik a végeredményen, de ezt majd később) az Arxel kirukkolt a legújabb játékkal, ami nem más, mint a címben említett Pompei.

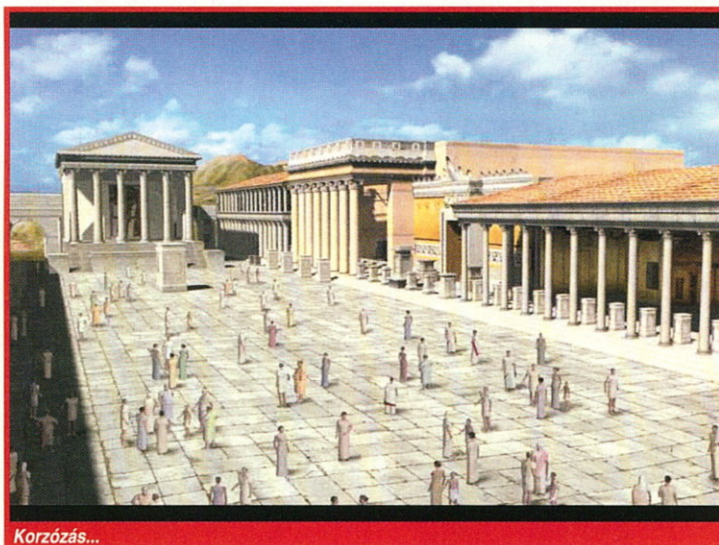
A játékkal egy trilógia első része kerül a kezünkbe. Ez ugyan nem derül ki magából az intróból, csak a melléke-

sen elolvasott reklámszöveg után tudtam meg. A történet szerint Adrian Blake híres skót régész magára vonja az istenek haragját, pontosabban a babiloni Istár istennőjét. Vagy a görög Aphroditéét, vagy a római Vénuszát, kinek melyik mitológia tetszik jobban oda helyettesíthető valamelyik név, tetszés szerint. A Hölgynek az az isteni ötlete – persze, hogy isteni, mi más is lehetne – támadt, hogy ennek a szegény régésznek mindenképpen be kell bizonyítania a szerelem felsőbbrendűségét. A vágy istennője tehát elrabolja hősünk kedvesét, Sophiát. Visszadobja messze az időben, történelmi korokba, hogy mit sem tudva

jótekingony homály fedi kivéve az el-sőt, ami az ókori Római Birodalomban, az I. században játszódik. Sőt a szemfülesebbek azt is tudják melyik városban, ugye? Nyert, igen Pompejiben (az angolban, sőt általában más nyelvekben nincs ott a "j", de a magyarban igen, – ezért csak



Szövők, 2004. 79AD
Szívünk hölgye



Korzózás...

igazi énjéről éljen ott. Adriannak pedig követnie kell őt a múltba, megtalálni majd újra és újra meghódítania Sophiát. Hogy mégis mely korokban kell majd kutatni hölgyünk után, még

akkor nem írom bele, ha a játékra utalok).

Az pucér néni átka

A bevezető képsorokon a következő történet bontakozik ki: Adrian 1918-ban, egy jereváni barlangban feküdt lázalmoktól gyötörve, amikor egy áttetsző, meztelen női alak jeleni meg előtte... *Beteg vagyok. Reszketek a láztól. Bolond voltam, hittem a jele nének. Istár volt az és így szólt: - Nem hiszel bennem, és abban hogy a szerelem reinkarnálódhat életeken át. Bíradsz leszek és megátkozlak, hogy korokon át keresd, amit elutasítasz. - Egy éve történt ez, ebben a barlangban, ugyanezen a hegyen. Megbetegedtem, magas lázam volt. Fel kellett adni a kutatást a korona után. A török kísérők előre látták a halálomat. Istár... az istennő... a fantom megjelent. Azt ígérte meggyógyít, ha szeretem őt, de visszautasítottam nem hittem benne. Én Sophiát szerettem, és válaszoltam. Aztán vége volt, és a láz is elmúlt. A következő nap véget ért a háború. Visszatértem Angliába, Sophiához, a könyvheimhez, a térképeim-*

hez. De az átok egyszer csak beteljesült, az esküvőnk előtti éjszaka szerelmem eltűnt. Őt követtem ide. Az istennő elvette tőlem. Azért vagyok itt, hogy megtaláljam. Biztosan megbolondultam, hiszen már nem vagyok lázas, mégis látom a mosolyát. Delíriumba eshettem...

A következő pillanatban az ifjú régész a fejét fogva tápáskodik fel. Egy római ház udvarában, vagyis átriumában találja magát csupán egy szál tógában. Egy testetlen hang így szól hozzá: - *Nem ismeresz fel. Én vagyok az Istár, vagy ahogy a görögök ismernek - Aphrodité. Pompejiben vagy, Sophiát itt él. Augustus 20 -át írunk, Titus uralkodásának első évében járunk. Őt napon belül a Vezúv kitér, a város elég a forró hamuban és sziklaesőben. Pompeji elpusztul és elfelejtik évezredekre. Négy napod van arra, hogy megtaláld Sophiát és rábeszélj, hogy tartson veled.*

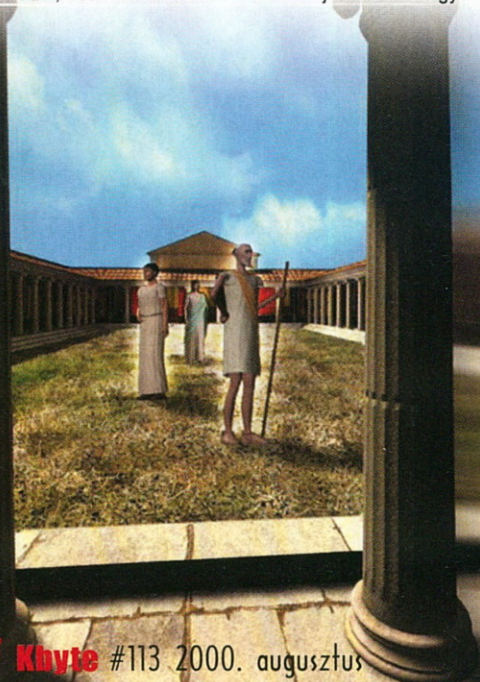
Mit is csinálunk mi itt tulajdonképpen?

Nekem már maga a történet körítése is egy kicsit erőltetettnek tűnt, hát meg maga a folytatás. Ébredésünk után egy ládában talált szerződés felhasználásával sikerül tökéletesen eladni magunkat, mint egy ifjú marsiellie gall, akit házigazdánk Popidius fia, Secundus küldött haza Pompejibe, hogy felvirágoztassa a campaniai bortermé-

Rokon lelkek

Dracula's Resurrection

Az év elején megjelent francia gótikus horror minden tekintetben dicséretet érdemel. Hihetetlen mennyiségű igényesen kivitelezett animáció, látványos panorámaképek, nyomasztó hangulatu komolyzene, pergő és izgalmas történet. Alapműnek lehet venni a kalandjátékok kategóriáján belül. (ld. 576 '00/2 - 79%)





A másik főszereplő

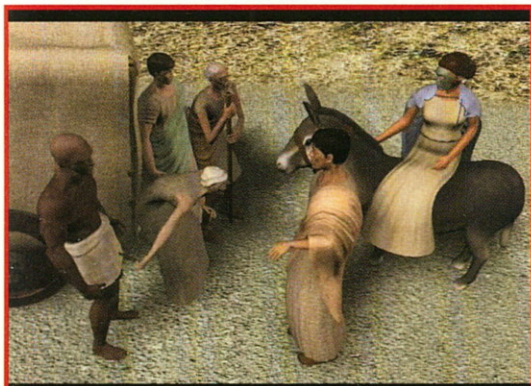
lést. Szerintem azért az egy kicsit furcsa, hogy hipp-hopp az ember majd kétezer évet visszarepül az időben, egy idegen civilizációban találja magát, és még csak nem is furcsállja. Sőt olyan hozzáértéssel kezel mindent, mint a született római lenne.

Tehát, mint köztiszteletben álló római patrícius nyomozhatunk az áhított nő után. Az elkövetkező négy nap során tulajdonképpen gatyába rázzuk az egész várost. Itt segítünk egy kereskedőnek megkötni egy jó üzletet, ott leleplezünk egy fickót, aki cinkelt kockákkal játszott, amott meg az úton magát megmakacsoló számarat bírjuk jobb belátásra. Egyébként legtöbbször talán ez a szerencsétlen állat szerepel, minden nap van valamilyen szerepe, a végén még ránk is sózzák elég drágán, de persze a jókkal együtt ő is megmenekül a pusztulástól. Mindeközben sikerül kideríteni hol is lakik Sophia: Octavius Quartio házában él, mint felszabadított rabszolga és a villa asszonya neveli, mint saját gyermekét. Hogy ne legyen olyan könnyű a dolgunk azt is megtudjuk, hogy a lányt már tíz éves korában odaigérték egy törekvő, felszabadított rabszolga fiának, akinek van egy nagyon gonosz besúgója Octavius házában és minden lépésünket nyomon követi...

A játékot több fejezetre osztották, négy nagyobbra a négy napnak megfelelően és két kisebbre, az utolsó éjszakára, és a pusztulás reggelére. A játék nem időre megy, vagyis a napok csak akkor érnek véget, ha megoldottunk minden ránk kiszabott feladatot.

Pompás város ez a Pompeji

A Pompei látványvilága sajnos kimerül abban a jó ötletben, hogy rekonstruál-



A boldog befejezés: aki jó, az ügyis megmenekül

ták a város régészeti feltárt részeit. A helyszínek előre rajzolt képekre vannak bontva, amelyek teljes panorámaképet nyújtanak. Magukban ezek elég látványosak, de általában elég egy futó pillantás a legtöbb helyszínre. Alig akad egy-két olyan rész a játékban, amikor megálltam gyönyörködni a látványban. A fejlesztők pluszban beleépítettek ebbe egy zoomot is, vagyis oda, ahová nézünk, az előre nyíllal óhatászos közelítésben is élvezhetjük. Pontosabban élvezhetnénk, mert az előre renderelt képekben a zoom során gyönyörű pixelvirágok nyílnak, úgyhogy erről a lehetőségről gyorsan leszoktam. Valamilyen pozitív látványelemként akarták ezt beépíteni, mert gyakorlati haszna nincs, vagyis nem kell használni, hogy mondjuk eldugott



Látod, ők már mindannyian lefeküdtek aludni...

tárgyakat találunk meg. A másik a mozgás. Nekem beletelt egy kis időbe, amíg a minden fázismegjelenítés nélküli békaugrásokba beleszoktam. Ha az ember elindul az egyik irányba, nem lehet tudni, hogy éppen mennyit fog a térben előrehaladni, így az ismeretlen helyeken mindig vad forgolódás kezdődik, helymeghatározás féleleppel. A társalgások során kapunk egyedül külső nézetet, de abból néha többet is, mintha több kameraállásból vették volna fel hősünk beszélgetéseit, ami viszont elég tetszetős. Mindezek közben a figurák végtagjai, és feje meg-megmozdul, mintha finom nyári szellő lengetné azokat. Az irányítás megnyugtatóan

egyszerű. Kurzorunk egy összetekercselt papirusztekerces, ami kinyílik és megjelenik rajta az akciónak épp megfelelő ikon. Lépéslehetőségnél egy nyíl, beszédnél és a tárgyak felvételénél egy nyitott kéz, a tárgyak használatánál a kéz ráfonódik egy gömbre, vagy valami ahhoz hasonló bigyóra. Ezt a bal egérgombbal lehet aktivizálni, a menüt és a tárgyak listáját a jobb gombbal. Ekkor a felső sorban, diszkrétén és áttetszően megjelenik a tárgylista. A használható eszközök viszonylag szépek, ami itt annyit jelent, hogy a legtöbbet első ránézésre fel lehet ismerni, de ha ez nem lenne elég a nevük is megjelenik alattuk. Használni, vagy letenni csak akkor lehet őket, ha muszáj. Vagyis nincs rá mód máshová pakolászni, letenni vagy egymással kombinálni őket. Ha betelik a sor, jobbra tolva az egeret jelenik meg a többi, de hat-hét dolognál úgyszincs nálunk több.



Ki Róma ellen tör...

több szálon fut, a befejezésre számítatlan mód adódik. A fenti állítások közül sajnos egy sem igaz. Nem is tudom, hogy engedhetik meg magának a kiadó, hogy olyan dolgokra hivatkozva próbálja meg eladni a játékot - becsapva a vásárlókat - ami nem fedi a valóságot. De nézzük csak sorjában. Ez nem a szabad lehetőségek játéka, a cselekmény olyan lineáris, mint az ezerműföldes ausztrál autóút. Egyszerűen csak azt lehet megcsinálni ami következik, például csak akkor jelennek meg a szereplők, ha szükség van rájuk. A várost nem lehet szabadon bejárni, csak a negyedik nap végére, akkor is csak úgy a negyedik nap végére, akkor is csak úgy a történetben, úgy nyílnak meg sorban

előttünk a területek. Befejezésből is természetesen csak egy típus létezik, nem számítva azt, hogyha elbukunk a történet valamelyik részén. Ezzel a saját magam által kitermelt tudással felvértezve tudtam egyáltalán némi esetben tovább

Használni úgy lehet őket, hogyha rákattintunk valamelyikre – ilyenkor automatikusan kilépünk a menüből, vissza a játékba – és megkeressük azt a részt az épp aktuális játéktérületünkön, ahol a tárgy már nem átlátó, hanem valóságosnak tűnik, majd odakattintva, ha jót használtunk történetnek valami. A térképet a space billentyű lenyomásával lehet előhozni, majd el is tűntetni, de csak akkor, ha nem kattintunk valamelyik térképnyegedre. Ez azért szükséges, mert csak ekkor tudunk bármit is normálisan elolvasni. Szóval, ha benne vagyunk az egyik részben, csak és kizárólag úgy tudunk kibújni belőle, ha a bal alsó sarokban a dátumra rákattintunk. Ezt az opciót egyébként semmi sem jelöli, én is csak a nagy eszemmel meg a hügom tanácsával jöttem rá.

Mit kapunk a pénzünkért?

A Pompeit úgy hirdetik, mint a szabad lehetőségek játéka. Bejárhatjuk a város utcáit, tereit, házait. A cselekmény



Kétezer éves jelen



Pompeji a pezsgő életű kereskedőváros a Vezúv tűzhányó lábánál feküdt Nápolytól délre, beljebb a szárazföld belsejében. A település ugyanazt élte meg, mint Nápoly és környéke többi városa: eleinte görög volt, majd samnis uralom alatt állt. Azok közé a városok közé tartozott, amelyek lakói az I. században harcoltak a rómaiak ellen a szabadságért. Ezért városi jogait elvesztették és Sulla veteránjait telepítették a falak közé, akik felvirágoztatták a települést.

Pompejiben Itália és a mediterrán világ népeinek számos képviselője élt. A város római colonia lett, Sulla unokaöccse védnöksége alatt állt. A sok veterán megváltoztatta nemcsak a lakosság összetételét, hanem nyelvét, szokásait és intézményeit is. A város külső képe is elrómaisodott; gazdagodott, gyarapodott, kb. 20 000 lakosa volt, közöttük sok iparos és kereskedő. Meggazdagodott polgárai villaházakat építettek. A város karbantartását elhanyagolták, mivel ellenségtől már

százötven éve nem kellett tartaniuk. Amikor a Kr. e. 62-ben a nagy földrengés tetemes károkat okozott az épületekben, azonnal nekifogtak, és még szebbé akarták tenni Pompejít. Ennek a munkának a befejezésében akadályozta meg őket a Kr. e. 79-ben Vezúv emlékeztető kitérőse.

79. év augusztus 24-én délután egy óraker következett be a katasztrófa. A város felett megjelent hamufelhőből szünet nélkül hullott alá a forró hamu és a még forróbb homok, kavics. Három nap alatt 6-7 méter vastag rétegben borította be Pompeji egész területét. Aki a tengerpart felé vette az útját, az úton lelte halálát. Aki házaikba bújtak a gázoktól és gőzöktől fulladtak meg, és így temette el őket a forró hamu.

Pompeji eltűnt a föld színéről, romjai fölött hosszú évszázadok alatt új talajrétegek képződtek. Eleinte csak szórványosan és találomra kutattak a hajdani város elsüllyedt maradványai után, de később tudományosan megszervezett, technikailag tökéletesebb módszerekkel folytatták az ásatási munkálatokat. Sok minden került napvilágra – úgymond – konzervált állapotban, mert a hamueső vastag rétege légmentesen elzárta a betemetett épületeket, tárgyakat, embereket.

Feltáruktak a város utcái, épületei, lakóinak használati tárgyai. A kőbe vésett feliratok, szobrok, freskók, sőt még egy-egy ott pusztult ember vagy állat testének körvonalait is sikerült rekonstruálni, mert ha maguk a testek rég porrá is váltak, formáik világos lenyomatot hagytak a kővé szilárdult hamuban.

A XVIII. század óta többek között a városról, ma már nagyjából háromnegyede járható be. Ez már akkora terület, hogy egy egész nap is kevés minden utcáját bebarangolni.

Csak érdekesség képpen: a Nápolyi Régészeti Múzeumban nemrégiben újra megnyitották a nagyközönség előtt azt a hírhedt kiállítást, ami az ókori Római Birodalom, többek között Pompeji erotikus, pikáns képzőművészeti alkotásait mutatja be. Van egy ötletem hová kellene nyaralni menni...



jutni, az egyébként nehézkes és kicsit gyermekes történetben. De akkor még nem is szóltam a bugokról!

A megszállott játékos úgy érhet egy-egy ki nem javított programhiba, mint egy arculcsapás, a kalandjátékokban a "bogarak" pedig jogosan megalapozott dührohamokat okozhatnak. A Pompeiben két csúnya hibával találkoztam, amelyek egyértelműen a tesztelők felületességére utal. Nem áll szándékomban leírást körmölni ide, de szeretném, ha az utánam indulók kitaposott ösvényen haladnának, és szórakozásukat nem tenné tönkre ilyesfajta csúnyaság. 1. : az első nap, amikor bemegyünk a tavernába, a kocsmárosnak sír a szája, mert olyan

hülye, hogy nem tudja, hogyan kell alkalmi mérleget eszközálni. A párbeszéd során rá lehet kérdezni pár szereplőre és a kosarakra. Ha csak a legvégén kérdezzük a kosaras feladványra, akkor a program feladat megoldása után is beadja a kocsmárost, aki újra utasít, hogy meg kell oldani, de már a felhasználható tárgyak nélkül! Kész elakadás, ezért oldjuk meg a problémát elsőként, aztán beszélgesünk vele. 2. : szintén a kocsmá, a második napon. Valahová az asztal és a szék közé kattintva bukkan elő az addig láthatatlan kereskedő, akivel kockajátékot kell játszani.

A Pompei két CD-ből áll, az első körülbelül kétszáz megát pakol fel, és

előzékenyen megkérdi hogy igényeljük-e a DirectX 6.0 verzióját, ami nagyjából két éve jelent meg. Az intró megtekintése után már nem is lesz szükség az első lemezre, csak a befejező animációnál kéri újra. Az intrót utólag megtekintve ébred rá az ember, hogy végig olyan részletek vannak ide szemezgetve, amik a későbbiekben is újra meg újra feltűnnek. Őszintén bevallva, egyik sem túl látványos, az utolsót is csak az dobja fel hogy jó hosszú, bár annak sincs rendesen vége.

A főmenüben a Play opció és a szokásos Load és Save mellett – amelyek jól és gyorsan használhatóak – találjuk a Visit Mode-ot. Ezt a lehetőséget felhasználva be lehet járni az egész várost (talán ezt írták a reklámanyagban), akárcsak egy virtuális turista. Természetesen itt nem lehet játszani, csak nézelődni. A Preferencesben a hangerőn kívül a háromdimenziós hangzást, és a feliratozást lehet ki-be kapcsolni. A fejlesztőknek piros pont ezért a lehetőségért, jó nagy adag bosszúságtól mentik meg az embert csak az azal, hogy olvasni is lehet az angol szöveget, ugyanis több karakter igen változatos akcentusban beszél a nyelvet, sőt némelyik kifejezetten hadar. A Status menüben az amfora telítettség jelzi, hogy nagyjából hol tartunk a történetben. A játék talán legérdekesebb része mégis az Encyclopaedia.

Egy kis történelemóra

Az enciklopédiát nemcsak a főmenüben, de a játék legelején megszerez-

hető amuletten keresztül is bármikor el lehet érni. Könnyen olvasható, viszonylag egyszerű angol szövegek ismertetik Pompeji és a Római Birodalom kultúráját. Ez a kis fejtájtató jól megszerkesztett, hyperlinkek tagolású és általában a helyszínekhez kapcsolódó oldalon csapódik fel, ha a játék során kulturális segítség szükségeltetik. A történelemről, a társadalomról, a városban imádtott istenekről olvashatunk nagy általánosságban, viszont sokkal részletesebb infókat kapunk magáról a város épületeiről, utcáiról, egyéb helyeiről több mint száz eredeti helyszínen készült fotóval. Tényleg tanulságos és jó móka összehasonlítani a fényképeket és a játékban rekonstruált helyszíneket. A fejlesztők felhasználták a legújabb régészeti kutatásokat a Múzeumok Nemzetközi Szövetségének segítségével, és megpróbálták a lehető legpontosabb képet adni az ókori Pompejiről. De akkor még nem is beszéltem arról, hogy a lakókról is rengeteget megtudtak a régészek: a Pompeiben előforduló fontosabb közéleti személyiségek ténylegesen éltek, és amennyire tudható, azokat a posztokat töltötték be, amit a játékban.

Ha maga a kalandjáték nem is okoz maradandó játékelményt, annyi bizonyos hogy egy teljes, átfogó képet ad egy kétezer éve elpusztult településről, annak minden részletességével. Ha most ott állnék a Fórumon, Pompeji főterén biztos, hogy tudnám melyik épület mi volt, és hogy melyik utcán induljak el, ha valahova el akarnék jutni.

Összességképpen nekem az a benyomásom, hogy ez a game elsősorban tanító célzatú. Megismerteti az embert közelebbről is a történelem egy elég látványos, de nagyon kicsi szeletével. Sajnos csak másodsorban tudnám ajánlani, mint játékelményt. A történet nem túl izgalmas, a zenétől az ember egy idő után falra mászik – végig drámatikus komolyzene szól, de szerintem egy kalandjáték rajongónak nem is kell több csak ennek a fele, ez pedig tényleg nem sok idő. Viszont aki játékorült, és még a történelmet is szereti, annak szívesen ajánlom. Most megyek, és újra megnézem a Gladiátort a moziban.

Balage

külcsín/belbecs

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

summa summarum

Több és igényesebb munkával jó kalandjáték lehetett volna – így csak belekukkantani érdemes

végítélet

70%

Az enciklopédiát nemcsak a főmenüben, de a játék legelején megszerez-

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 650MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

264.900 Ft

ACOMP Zenith

- ▶ Intel Pentium III 733MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

294.900 Ft

ACOMP Xplorer

- ▶ Intel Celeron 533MHz
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó

154.900 Ft

ACOMP Xplorer

- ▶ Intel Celeron 600MHz
- ▶ 8x DVD meghajtó

179.900 Ft

ACOMP Base

Tulajdonságok

- ▶ Intel® Celeron processzorral
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- ▶ SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- ▶ Fax modem 56kbps V90
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Athlon

Tulajdonságok

- ▶ AMD® Athlon processzorral
- ▶ ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
- ▶ 64MB SDRAM
- ▶ 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- ▶ 48x CD-ROM meghajtó
- ▶ 1.44MB Floppy Disk Drive
- ▶ Riva TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM
- ▶ SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ▶ ATX miditorony
- ▶ Microsoft kompatibilis egér
- ▶ Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Base

- ▶ Intel Celeron 500MHz

119.900 Ft

ACOMP Base

- ▶ Intel Celeron 600MHz

129.900 Ft

ACOMP Athlon

- ▶ AMD Athlon 650MHz

179.900 Ft

ACOMP Athlon

- ▶ AMD Athlon 750MHz

194.900 Ft

Az **ACOMP Zenith** egy Intel® Pentium® III processzorral rendelkező csúcs számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATI Fury MAXX, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors 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 merevlemez elegendő kapacitással bármely program számára. Ezzel a géppel bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, a FaxModem használatával.

Az **ACOMP Athlon** egy igen nagy teljesítményű AMD processzorral épülő konfiguráció. Ez a gép minden játékprogramot szerető felhasználó álma. Megtalálható benne az AMD 650 vagy 750MHz-es processzora, a hangkártyák legjobbját 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.

EMPIRE OF THE ANTS

★ NYÜZSGÉS A FÜBEN...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microids
Kiadó: Milla 2000
website: www.microids.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 300, 64MB RAM
3D gyorsító: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

A Milla 2000 nevű francia kiadó több fejlesztő céget felkarolva új üzleti stratégiába kezdett, felbontotta a fátylat a fejlesztő műhelytitkairól. Így került előtérbe a Microids is, akinek fejlesztő műhelyében készült az Empire of the Ants ami-vel az európai piacra kívánunk betörni.

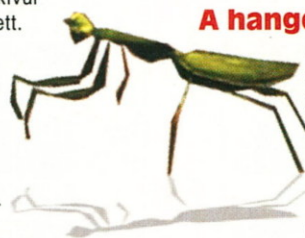
"A hangyák birodalma"... Igazad van, így elsőre nem tűnik valami érdekesnek, de csak elsőre. A játék alaptörténetét Bernard Werber azonos című regénytrilógiája adta amely eddig több mint húsz nyelven jelent meg és a négy-ötmillió eladott példányával igazi bestsellernek számít. Na ez azért nem véletlen! Ha kicsit is foglalkoztál már a hangyák életével, akkor tudhatod, hogy csodálatos, magas fejlettségű civilizációban élnek. Ez a különleges hangya civilizáció még nyomokban sem hasonlít az általunk létrehozott közösségekre. Két ennyire különböző civilizáció itt egy dimenzióban, a Földön egymás mellett, és viszonylagos békében egymással, legalábbis addig, amíg nem a mi lakásunkat szemelik ki élelemszerzésük színterévé.

Ha kicsit is megpróbálsz betekinteni a hangyák társadalmába, látni fogod, miben rejlik társadalmuk nagyszerűsége,

dott csapat. Így külön vannak akik a királynőt gondozzák, vannak akik a petéket szállítják és vigyáznak rájuk, van akinek a boly tisztán tartása a feladata, vannak akik a boly békéjére vigyáznak, és vannak külön támadó katonák. Nos ez így olyan egyszerűnek tűnik ugye? Pedig nem az. Mindez csak a látszat. A felszín alatt kegyetlen harc folyik, de nem a hataloméért, hanem a pusztá létért. Ennek a kegyetlen harcnak lehetsz te is a részese, irányítója ebben a teljesen új, és szokatlan módon játszható játékban.

A játék során mintegy hatvan féle rovarral kerülhetsz kapcsolatba, szinte valamennyi rovarfajttával mely a hangyák élőhelye körül előfordulhat. A játék fejlesztése során az egyes rovarfajok viselkedésének minél tökéletesebb modellezése adta a munka jelentős részét. A mesterséges intelligencia manapság minden játék nagyon érzékeny pontja, de mivel ebben a játékban megjelenő szereplők nagyon is valóságos lények, a viselkedésük minél pontosabb modellezése valóban komoly munkát igényelt. Ráadásul a hatvan fajból legalább húsz hangyaféle, és ezen alfajok viselkedésének különbözőségét megalkotni rendkívül nagy kihívást jelentett.

A történet, amibe csöppensz mivel Bernard Werber könyvének adaptációja részben követi a regény-



A hangok

A játék során végig kellemes zene és az erdő hangjai adják az alaphangulatot, csicseregnek a madarak, brekegnek a békák, ciripelnek a tücskök, zúg a szél a fák között, ha vihar van, dörög az ég, az esőcseppek kopognak a faleveleken. Ha valami fontos történik egy kellemes női hang adja tudtunkra. Játék közben egészen úgy éreztem magam, mintha a fűben hasalnék egy kellemes ligetes erdőben, és onnan figyelném a hangyák szorgoskodását.

trilógia cselekményét, így a tizenkilencedik küldetés végére még az emberekkel is kapcsolatba fogsz kerülni.

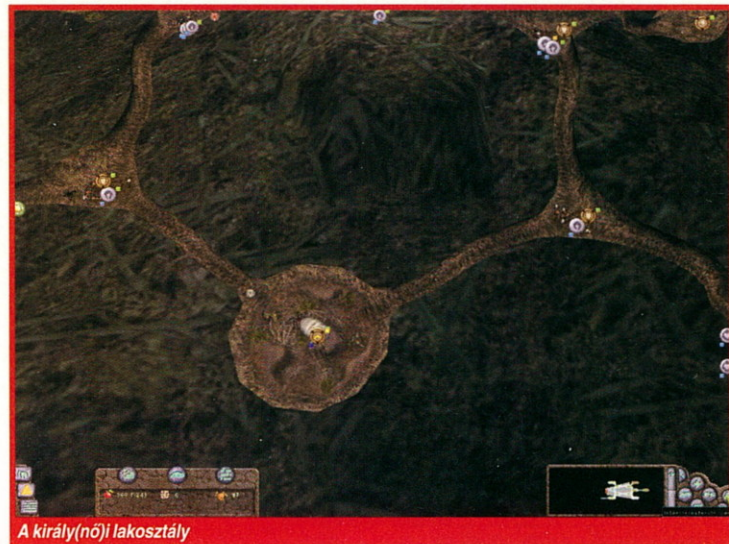
A megjelenés

Az első, ami mindenkinek szembe fog tűnni, az a csodálatos grafika. Amikor elkezdődött a

játék azt hittem még mindig az intró nézem, pedig nem. Ez már maga a játék volt. Egyszerűen nem tértem magamhoz a döbbenettől, hogy mennyire nagyszerűen néz ki minden. Ezt a hatást pedig még fokozta a kameraállítások szinte végtelen beállítási lehetősége. Egyszerűen gyönyörű. A táj, az erdő mikrovilágának kidolgozottsága tökéletes. A hajladozó fűszálak, az elszórt gallydarabok, a szirmukat hullató virágok, a váltakozó napszakok, az időjárás. Mind-mind teljesen élethű.

Az ős beköszöntével időnként villámlik, dörög az ég, esik az eső, és ahogy közeledik a tél, a hőmérséklet is csökken, és a többi rovar visszahúzódik a rejtékhelyére. Az amit végül is itt hiányoltam, az csupán annyi volt, hogy

Na persze ez még nem jelenti azt, hogy ha menetközben az élelem begyűjtés elé helyezed az építőanyag szállítást, vagy a peték szállítását, akkor minden dolgozó fejvesztve rohanni fog az új feladatot elvégezni.



A király(nő)i lakosztály

az évszakok változása a tájon nem vehető észre. Sajnos csak az üzenetekből derül ki, hogy beköszöntött az ős vagy a tél.

Először szépen befejezik amit addig csináltak, és majd csak azután kezdik meg az újabb feladatot. A játék során egyedül a katonáknak mondhatod meg, hogy merre menjenek, mit csináljanak és mikor. A katonák azok, akikkel felfedezheted a boly környékét, megtalálhatod velük az élelem begyűjtő zónákat, a boly továbbépítéséhez szükséges anyagok lelőhelyét, utasíthatod őket járőrözésre, a felbukkanó más rovarok megtámadására, a dolgozóid megvédésére, kirendelheted valamennyit a bolyból, és természetesen bármikor vissza is küldheted őket a Királynő védelmére.

A dolgozóknak csak a területet jelölheted ki, hogy ott számukra fontos dolgot találhatnak, vagy mit és hová építsenek, de hogy mikor azt már nem te döntöd el.

A játékmenet

Ez eddig olyan egyszerűnek tűnik igaz? Pedig nem az. Mivel valós idejű stratégiáról van szó, nem fogod kényelmesen hátradölvé nézni az eseményeket. Ahogy telik egy-egy küldetésben az idő, és ahogy minél

Rokon lelkek

Majesty

Az első olyan RTS amit úgy irányíthatsz, hogy gyakorlatilag mindenki azt csinálja ami a dolga a te beleszólási lehetőség nélkül. (Id. 576 '00/4 - 86%)

SimAnt

Szintén a hangyák életének stratégiáját szimuláló játék, mely ha jól emlékszem, a Sim-sorozat egyik legelső tagja volt. (Id. 576 '92/4 - 90%)



A hangyának nyolc lába van, mégis megbottlik?!

ge, és mitől különleges annyira. A legérdekesebb talán a magas szintű szervezetségük. A tökéletes királyság mondhatnám. A támadó és védelmi rendszerük szinte egyedülálló, és a hangyatársadalom tagjainak specializálódása miatt egy bolyon, egy családon belül minden a leghatékonyabban működik. Szinte minden feladatra megtalálható az arra specializáló-





Az ellenség járőrei

messzebb merészkedsz az "otthon" biztonságától, úgy sűrűsödnek az események. A dolgozóid folyamatosan támadni fogják az avar más lakói, a Királynőnek mindig újabb, és újabb igényei lesznek, elfogy az élelem, elfogy az építőanyag, megtelik a raktár, kevés lesz a hely a tojásoknak, túl sok lesz a hulladék a bolyban, amit el kell szállítani, elfogy a lelőhelyen az élelem és kereshetsz újat. Szóval nem lesz idő a kényelmes nézelődésre, a nyüzsgő mozgó folyamatosan szaporodó család irányítása felügyelete folyama-

Néhány jó tanács

Az első, amit célszerű szem előtt tartani, az a boly nagyságának és létszámának, valamint a felfedezett területnek megfelelő mennyiségű katona csatorba állítása. Minél messzebről szállítják a dolgozóid az élelmet, és a boly építéséhez szük-

séges nyersanyagot, na és mindezt minél több helyről egyszerre, annál több katonára lesz szükséged, mert a többi rovar előszeretettel támadja meg a dolgozóidat az útvonalon, ahol mozognak, és bizony hamar el tudnak így fogyni. Ha nincs dolgozó, nincs élelem, a királynőnek nincs több petéje, nincs utánpótlás, szóval a boly szép lassan kihal. Ha egy lelőhely környékén nagyon megsokasodtak a támadó rovarok, akkor tiltsd le annak a lelőhelynek a használatát addig,



Hangyabó(l)lyok és hangyagírl-ök egy rakáson

tosan le fogja kötni a figyelmedet, ez biztos. Tehát igazi valós idejű stratégia vagy inkább szimulátor? Nem is tudom. Én inkább stratégiának nevezném, bár erősen hajlok felé, hogy a Sim sorozathoz hasonlítsam ezt a játékot. Ami miatt stratégia inkább, az a folyamatos csatározások és az ellenség állandó zaklatásának jelenléte.

amíg a katonáiddal meg nem tisztítod a környékét. A másik legfontosabb dolog, hogy mindig legyen a bolyban és a közvetlen környékén elegendő katona, aki megakadályozza a többi rovar bejutását a bolyba, mert ha oda bejutnak és elérik a királynődet, nagy valószínűséggel megjelenik a "Mission failed" felirat, hacsak nincs tartalékban hercegnő, akiből királynő lehet. Mindig ügyelj arra, hogy legyen elegendő élelem és építő anyag, mert az évszakok változásával a boly élelem fogyasztása is változik, a tél beköszöntével pedig vissza kell hívnod minden családtagot a biztonságot adó bolyba. Ilyenkor ugye mindenki a felhalmozott tartalékokból él.

A kezelő szervek

A játék során egy jól áttekinthető kezelőpanel és a néhány "hotkey" az,

ami rendelkezésedre áll. A kezelő panelen van egy "minimap", amin folyamatosan áttekintheted a területet, amelyet már birtokba vettél, és egyetlen egérgattintással oda ugorhatsz, ahol valami fontos történik. Láthatod a rendelkezésedre álló élelem és építőanyag mennyiségét, a boly létszámát és az előhívható menüben szabályozhatod az építkezést, beállíthatod milyen típusú hangya keljen ki a petékből és beállíthatod a feladatok fontossági sorrendjét, valamint megnézheted a boly életének statisztikáját. Az egérrel mozgatható a kamerát és adhatod ki a parancsokat, de természetesen minden funkció a billentyűzetről is elérhető. A kamerát forgatható, scrollozható, és a zoomolható. Egyedül a nézőpont szöge az, amit nem lehet változtatni. A térképen található egységek ikonja állandóan látható a képernyő azon szélén amerre a jelenleg nézett helyhez képest éppen található, így anélkül is kijelölhetjük például egy egységet támadásra vagy helyváltoztatásra, hogy a kameránk látószögében lenne és ugyanígy akár a kijelölt egységhez is ugorhatunk a jobb gomb megnyomásával. Az egységek új helyének kijelölésére nagyszerűen használhatjuk a "minimap"-ot is, mivel ha kijelölünk egy csapatot, a "minimap"-on is kijelölhetjük a helyet, ahová küldeni akarjuk. Vagy például egy ellenséges rovar megtámadásához elegendő annak megjelenő szimbólumára kattintani, és a kijelölt egység máris megtámadja. Ehhez még csak nem is kell a kameránkat a megfelelő helyszínre vinni. A "minimap"-on a saját dolgozóid fehér ponttal, a kijelölt katonák zöld ponttal, és a többi rovar egy-egy "X"-el van jelölve. Érdekes újítás még, hogy a hangyáid, vagy egy csapat katona állapota jelölve van az ikonjuk mellett lévő kis négyszöggel, melynek színe úgy változik, ahogy a csapat állapota, zöld színűtől a pirosig. Az ugye természetes, hogy a piros szín nem sok jót jelent.

Multiplayer

Természetesen, mint minden ma megjelenő játékban itt is megtaláljuk a multiplayer részt. Lehetőségünk van az interneten, helyi hálózatba kötve, és közvetlen gép-gép kapcsolatban háborút vívni emberbarátainkkal. Multiplayerben egyszerre legfeljebb nyolc játékos küzdhet meg egymással. Egy területen nyolc család versenyezhet az élelemért az építőanyagért és küzdhetnek a bolyok egymás ellen.

Összegzés

Az nem valószínű, hogy ez a játék lesz az év stratégiai játéka, vagy szimulációja de feltétlenül pályázhat az egyik legkülönlegesebb játék címre. Végül is a sok, egy kaptafára készült játék között úditó színt a játékipiacon az újfajta irányításmódjával és a sok újítással. Furcsának találtam, hogy nem tudtam a nehé-



ségi szintet állítani, és bizony már a harmadik küldetésben is 10 perc után bent volt az ellenség a bolyban, ami miatt hamar kezdhettem előlről. Tehát nyugodtan kijelenthetem, hogy nem egy könnyű, lazán pár óra alatt végigjátszható játékkal állunk szemben. Akinek lesz hozzá türelme, annak bizony meg fogja mozgatni az agysejtjeit a feladvány, hogy hogyan élje túl a boly azt az első



időszakot, amíg nincs elegendő katona kétszenlében a védelemre. Az egy CD-n lévő játék mellé adalékként egy elég részletes enciklopédiát is kapunk a játékban megjelenő összes rovar fajtáról, ami rovarani tudásunk hiányosságainak pótlására sem rossz segítség. Ja és még egy kis adalékként csak hogy tudjátok, amíg-e cikket elolvastok a földön talán született 100 ember... – és körülbelül 1 milliárd hangya.

Clemi

Külsín/belbecs

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

summa summarum

RTS rajongóknak ajánlott, de felejtsek el, amit eddig a műfajról tudtak

végítélet

75%



WARLORDS BATTLECRY

★ FAJ-GYŰLÖLET A SÖTÉT KÖZÉPKORBAN

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Strategic Studies Group
Kiadó: Mattel
website: www.warlordsbattlecry.com
Minimum konfiguráció: P233, 64MB RAM
Ajánlott konfiguráció: PIII 300, 128MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

Egyszer volt, hol nem volt, az óperenciás tengeren is túl, ahol az álmok könnyen valóra válthatók, egy maréknyi lelkes fejlesztő belevágott, hogy elkészítsen egy olyan játékot, amely alapjaiban megváltoztatja a Real-Time stratégiák világát. Persze nem is kell mondanom, hogy sikerült nekik – miért is ne sikerült volna, hiszen a játék kitöltötte az addig éktelenkedő űrt, amely a számítógépes játékok közt terjengett. A Warcraft (mert hiszen erről van szó) világszerte Fantasy és RTS rajongók egész hadát szegezte hosszú órákra a monitor elé, hogy újra és újra megvívják dicső harcukat. Orkok az emberek ellen – ezek a mesebeli, mitológiai lények, mintha csak egy régi könyvből léptek volna eléink, hogy mindenre elszánt, gyilkos seregeikkel romlásba és pusztulásba döntsék az emberi civilizációt.

Mára ez természetesen már történelem... a folytatást mindenki ismeri, hiszen ki ne játszott volna még a Blizzard klasszikusával. Négy évvel ezelőtt kijöttek a második résszel, ami szép volt, jó volt, és bár nagyszerű játéknak bizonyult, az első rész színvonalát sajnos nem ütötte meg...

A nagy sikeren felbuzdulva természetesen a fejlesztők mind kijöttek (és kijönnek ma is) saját Warcraft klónokkal, ki több, ki kevesebb babért aratva. A műfaj is több alirányzatra szakadt, így segítve azoknak, akik többet, vagy egy kicsit mást akartak. Olyan klasszikusok születtek a RTS piacán, mint a Settlers, vagy az Age of Empires, ami szinte már nem is hasonlít elődjéhez, de legalább olyan ismert és népszerű lett.

És természetesen születtek génhibás, életképtelen klónok is, amik annak rendje és módja szerint eltűntek a súlyesztőben.

Persze a műfaj túlélte minden kudar-

cot, és manapság a Fantasy Real-Time stratégiák kedvükre válogathatnak a jobbnál-jobb progik között. Törvényszerű azonban, hogy időről-időre megjelenjen egy-egy olyan játék, amely sárba tiporva a rajongók érzelmi világát, a sárba földig alázza a műfajt.

Hogy mindezt miért mondtam most el? Szerintem már ki is találtátok. A Warlords Battlecry sem más, mint egy Warcraft klón, de hogy több, vagy esetleg kevesebb – nos ez is hamarosan kiderül.

R.P.S.G.

Role-Playing Strategy Game: Így jellemezte a Blizzard a (reméljük) hamarosan megjelenő Warcraft 3. részét. Ez annyit tesz, hogy olyan stratégia, amely kihasználja a szerepjáték nyújtotta előnyöket. Valami ilyesmit akartak a SSG fejlesztői is összehozni a Warlords Battlecry-ban. Nem csupán

beütés miatt is, ezért érdemes a Tutorial-lal kezdeni. Itt minden fogás elsajátítható, és egyből szembe-tűnnek a sokat emlegetett RPG elemek, de ezekről majd később.

Ha már mindent tudunk, amit a kezdetekhez tudni kell, nosza, vágjunk bele!

Kezdeképpen választhatunk campaign, single player, ill. multiplayer játékok közül. A campaign a Warlords Battlecry történetének végigjátszása. Itt csak az emberi fajt választhatjuk, és egyre nehezebb küldetések végre-

jelszót is, ami a multiplayer játéknál kap szerepet.

Ezek után kiválaszthatunk egy már meglévő terepet, vagy ha akarjuk, a terepviszonyok kiválasztása után a játék generál egyet. Összesen 6 hős-



Ork ostromgyűrű a human várkastély körül



Egy hirtelen sült ork rendel!

egy fajt képviselünk, hanem önmagunkat. Ez így kicsit furcsán hangzik, ugye?

Nos, tulajdonképpen ez annyit tesz, hogy ezúttal a játék kicsit személyesebbé válik, egy bizonyos hős, egy vezető az, akit képviselünk – és rajta keresztül a népünket. Ő (vagyis mi) a játék főszereplője, ő viseli az általunk kitalált nevet, ő irányítja a sereget.

Természetesen az élete fontosabb mindenkiénél, már csak azért is, mert személyiségének és képességeinek fejlődését nemcsak figyelemmel kísérhetjük, de befolyásolhatjuk is. De talán ne szaladjunk ennyire előre, hiszen van itt pár alapvető dolog, amit jobb tisztázni az elején. Először is az Options menü. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: a hang, a kép, és egyéb beállítások rogyásig. Amit itt nem lehet beállítani, az már nem is létezik, hiszen még a vér fröccsenését is ki- ill. bekapcsolhatjuk, tetszésünk szerint. Ez már egy jó pont a proginak, hiszen elég ritka az ilyen alapos beállítási rendszer.

A kezelés némileg eltér más stratégiáktól, márcsak a szerepjáték-

hajtása a feladatunk. Be kell valljam, némelyik küldetés bizony igen komoly kihívást jelent, az ellenség elég kemény tud lenni, és számomra ez is egy jó pont!

A single player tulajdonképpen nem más, mint egy a számítógép által előre eltervezett, vagy kívánságunk szerint véletlenszerűen legenerált terepen való háború. Itt már szerencsére bármely fajt választhatjuk, választék pedig van bőségesen:

emberek, tündék, erdei tündék, "sötét" tündék, orkok, minotaurusok (?), élőholtak, törpök amerre csak a szem ellát. Itt is találkozhatunk egy szerepjáték beütéssel – hősünknek arcot választhatunk, természetesen fajától függően. A hős létrehozásánál beírhatunk egy

helyezhetünk el a térképen, beállíthatjuk mindegyiknek, hogy milyen képességek legyenek, milyen természeti források legyenek a közelében, és más finomságok.

A multiplayer módról igazán nem tudok mit írni, ugyanis amikor ki akartam próbálni, a neten nem találtam egyetlen Warlords szobát sem(!). Azt hiszem ez nem véletlen...

Mellékszöveg

Maga a játékmotus igen egyszerű, ahogy azt már megszokhattuk az ilyen típusú játékoknál. A legfontosabb dolog a természeti erőforrások és kincsek kitermelése. Négyféle anyagot kell bányászni, ezek közt tulajdonképpen semmi különbség sincs – bizonyos dolgok felépítéséhez az egyikből, más dolgokhoz a másikkal van többre szükség, úgyhogy mindegyikből termelni kell, nincs mese. A bányákat nem tudjuk felépíteni, már meglévő bányákat kell "átkonvertálni" a mi oldalunkra. Ezt egyébként a későbbiekben bármilyen épülettel is megtehetjük, így könnyen és gyorsan lehet előnyt szerezni. Ez a képesség többnyire a hősünk kiváltsága, de bizonyos fajoknál más, alárendeltebb lények is képesek erre.

Az építkezés hasonlít az Age of Empires féle szintlépéses rendszerre:



Nem kell félni a szarvaimtól, nem bánt a bácsi...!



A nagy fehér mágus térdig gázol a hullákban

az épületeink egy része, de a főépület mindenképpen szintet kell hogy lépjen (bizonyos mennyiségű nyersanyag le-szurkolása ellenében), különben meg-reked a technikai fejlődésünk. De a Warlords Battlecry nem csak ebben hasonlít az AOE-re: a különböző had-erők előállítására is hasonlóképpen mű-ködi. A lovassághoz előbb lovardát, az íjászokhoz íjászkiképzőt kell építe-ni, szükség lesz piacra, és persze min-denek előtt kovácsműhelyre is, hogy legyen, aki elkészíti a fegyvereket.

Ugye milyen ismerős?

Építhetünk falakat, tornyokat, ahová íjászokat elhelyezve növelhetjük a to-rony hatékonyságát. A bányák kiter-melését is növeli, ha odairányítunk pár parasztot. Ha úgy tartja kedvünk, kereskedhetünk is, bár én valom, hogy ha valamiből kevés jutott Neked, ne habozz, vedd el! Ugyanez érvé-nyes a diplomáciára is, akinek van kedve hozzá, csinálja – én jobb szere-lem az ilyesmit kenyértörésre vinni:)

Egy dolog van itt még, amiről tudni kell, hiszen az eddigiek egyszerűek voltak, mint a karikacsapás – száz és száz programmal tapasztalhattunk hasonlókat. Ez pedig az a bizonyos szerepjáték vonás.

Ez tulajdonképpen nem más, mint hősünk személyének lépésenkénti, fo-lyamatos formázása. És ez sajnos nem olyan sok, mint ahogy elsőre hangzik. Tulajdonképpen nem is áll többől, mint néhány varázslat megtanulásából, és bizonyos specifikálódásokból.

Például választhatunk, hogy milyen képzést akarunk: harcos, varázsló, ilyesmi – aztán a későbbiekben ezen belül tovább orientálódhatunk, például a harcoson belül is lehetünk mágikus beállítottságúak.

Rokon lelkek

Warcraft

Minden Fantasy Real-Time stra-tégiák atyja, egy igazi klasszikus. Érdekes, hogy a Warlords: Battle-cry egyszerre próbál hasonlítani az első, a második, és a még meg sem jelent harmadik részhez is. (ld. **576** '95/1 – 89%)

Majesty

Az első olyan RTS amit úgy irányíthatsz, hogy gyakorlatilag mindenki azt csinálja ami a dolga a te beleszólási lehetőség nélkül. (ld. **576** '00/4 – 86%)

És tulajdonké-ppen ennyi az egész: van itt még min-denféle szentbeszéd morálról, meg ilyen fennkölt dolgokról, aminek semmi köze a játékhöz. Ha egy szerepjátékban, ahol pár fős csapattal kell véghezvinnünk egy küldetést, és csökken a szereplők morálja, az

teljesen rendben van, de egy stra-tégiában több, mint valószínű, hogy nem ez fogja eldönteni a harc kimenete-lét, hanem az erőfölény. Ahol több a fegyver, ott az erő, ez a stratégiai ősi, mindenki által ismert törvénye,

ennek a műfajnak minden egyszerűségevel együtt. En-nek ellenére a Warlords Battlecry nem fog a kedven-ceim közé tartozni. A játék nagyon lapos, semmi újat, semmi izgalmasat nem tudott hozni az RTS-ek világába, ez az egész sze-repjátékos "izé" sem tudott semmi ízt vinni bele. Való-szerű, hogy a

Warcraft 3 leendő babérait akarták volna elorozni ezzel a húzással, hiszen a Blizzard előre beharangozta, hogy az új epizód szerepjáték eleme-keket fog tartalmazni, ahol hősokeket irá-nyítunk, és rajtuk keresztül alárendelt-



Igy lehet az épületeket rövid úton a magunkévá tenni!

val). Mindezt sajnos ellensúlyozza a menürendszer csúnyasága – az egész olyan képregényszerű: tarka, csiricsaré, nem ilyen játékhöz való. Persze nem muszály velem egyetér-teni, biztosan van olyan is, akinek pont ez tetszik. A másik, ehhez hasonló dolog a zene és a hanghatá-sok ellentmondása: míg a hangeffek-tek, és a karakterek hang-jai, az épületekre jellemző zajok azok kijelö-lésénél nagyon jól el vannak találva, a zene baromi gyenge, nem is értem, hogy tehették be egy komoly szán-dékkal megjelenő játékba.

Sajnos az egész játékra ez a kettős-ség jellemző: amint találtam valamit, ami tetszett, rögtön sikerült valami másnak lehervasztania a mosolyom. Maga az irányítás egyszerű és könnyű (mint a legtöbb esetben ebben a műfajban), van néhány jól eltalált megoldás, pl. kijelölhetjük a hősünket a Ctrl+H billentyűkombinációval is, ami nagyon hasznos. De a küldetések közti videók meg halál bénák...Szóval értitek? Amit nyerünk a réven, az el-megy a vámon. Lehet, hogy a War-lords Battlecry-nak csak időre lett volna szüksége. Talán jót tett volna neki, ha megvárja a Warcraft 3-at, hiszen más hibájából tanul az okos. Bizony, így nem lettünk gazdagabbak semmi-vel sem, bár igaz szegényebbek sem, hiszen gyenge RTS-sel Dunát lehetne rekeszteni. Azt javaslom, hogy mi csak várjunk türelmesen a Warcraft 3-ra, és ha addig csurran-cseppen valami jófajta stratégia, hát csapjunk le rá – a Warlords Battlecry-t meg tegyük el mélyen a fiókba...

VargaB.

nem hiszem, hogy szükséges lenne ilyen dolgok belekeverése, mint a morál. Ha a mo-rál vérszesen leesik, akkor annak csak egy oka lehet: hogy éppen vesztesre állsz – de semmi-képp sem fordítva!

Illetve van itt még egy dolog, amit ne-mes egyszerűséggel "Quest" névvel illettek, ami ugyebár kalandot jelent – de sajnos semmi köze a kalandhoz. A "Quest" nem más, mint néhány a tere-pen elhelyezett ládikó és műemlék, ahonnan speciális felszereléseket szed-hetünk össze, ha megfelelünk a feltett találókérdésre. Minden küldetés előtt felvehetünk egy hőst a csapatunkba, ez-zel is emelve seregünk ütőképességét.

Tulajdonképpen eddig tartottak a War-lords Battlecry szerepjáték vonásai, és valljuk meg, ez bizony nem sok. Valószí-nűleg akkor sem vesztettünk volna sem-mit, ha kihagyják a játékból az egészet...

A szomorú tények

Szeretem a stratégiai játékokat,

jeiket (hm. Ismerős...), és lesznek minotauruszok is (hát szerintem ez azért több, mint véletlen). Egy kicsit most kétségeim is támadtak a Warcraft 3-mal kapcsolatban, de bízik benne, hogy ott majd jobban meg lesznek valósítva ezek a dolgok.

Azt hiszem, épp a játék hihetetlen gyengesége miatt nem is sikerült multiplayer módban játszanom, hiszen ki is játszana épp ezzel, amikor annyi jó ilyen jellegű progi van a piacon.

Kár a Warlords Battlecry-ért, hiszen van néhány jó vonása: a figurák nagyon jópofán, szépen meg vannak rajzolva, egy kicsit olyanok, mintha átmenetet képeznének az Age of Empires karakterei és a Warcraft 2 bumfordi alakjai között. A terep is szép, a növényzet aprólékosan kidol-gozott. Figurákból sincs hiány, a csont-vázon át a vámpíron keresztül a sár-kányig minden megtalálható (a sár-kány számomra különösen tetszetős volt, nagyon szépen ki van dolgoz-

külsín/belbecs

LÁTványosság	■■■■■■■■■■
JÁtszhatóság	■■■■■■■■■■
SZAVATosság	■■■■■■■■■■
ZENE BONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

A „még egy bőr lehúzásá”-nak tipikus esete

végítélet

72%

STAR TREK: CONQUEST ONLINE

★ KEVERJÜK ÚJRA A STAR TREK-PAKLIT!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Genetic Anomalies
 Kiadó: Activision
 website: www.conquestonline.com
 Minimum konfiguráció: P75, 8MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P266, 32MB RAM
 3D gyorsító*: –
 Multiplayer: Internet

Amikor hallottam híret, hogy egy kizárólagosan online Star Trek stratégiai játék van készülőben, nagyjából valami olyan dolgot képzeltem magam elé, mint a MicroProse-féle Birth of the Federation. A szokványos fordulónkénti játémenetre számítottam, hadi üzemekkel, gyárral, katonák kiképzésével, hadjratok szervezésével.

Be kell valljam: tájékozatlan voltam. Noha egy Star Trek mozit sem hagyok ki, nem vagyok olyan nagy rajongó, aki mindent gyűjt a témával kapcsolatban, így nem volt róla tudomásom, hogy már létezik Star Trek ConQuest játék – csak épp nem CD-formátumban.

A Star Trek ConQuest eredetileg egy kártyás játék, azon belül is a "gyűjtögetős" fajtából. Utóbbi pedig azért kell kihangsúlyozni, mert ez a megjelenés az online változatra is ugyanúgy érvényes. A játék megvásárlásával, illetve későbbi regisztrálásával ugyan hozzájutunk néhány paklihoz, amivel elindulhatunk, de ha a legjobbak ellen akarunk kiállni, új kártyákat leszünk kénytelenek kérni – és ezeket már nem adják ingyen.

A lapjárás

Nna, most hogy így sikerült elriasztanom mindenkit a dologtól, azért illene elmondani, hogy mit is lehet ezekkel a virtuális paklikkal művelni. Bár kártyákkal kell játszani, a játék szabályai – számomra legalábbis így tűnt – a sakkhoz állnak közelebb. Túl nagy marhaságot egyébként biztos nem mondtam ezzel, mert a nyeréshez az egyik út pontosan az, ha úgymond sakk-mattot adunk az ellenfélnek.

A Star Trek univerzuma ezúttal egészen miniatűr változatban látható. Van egy bolygó, ami a sajátunk, van egy másik bolygó, ami az ellenfelünké (mert ha még nem mondtam volna, ezt a játékot egyszerre ketten játsszák), és ezek között pedig van az ún. semleges zóna, ami egy vagy három planétából áll (a kiválasztott térképtől függően). Ennyi csupán az egész "sakktabla" – itt kell megie-

gyeznünk: ehhez a játékhoz nem szükséges semmiféle 3D-kártya, vagy bivalyerős processzor.

Nem kell túl magas IQ-szint annak kitalálásához, hogy a sakkfigurák szerepét a kártyák töltik be. Alapvetően ötféle pakli létezik: Föderációs, Borg, Klingon, Romulán, és vegyes. A választásunk a hadseregünk összeállítására lesz kihatással.

Az elsődleges célunk a semleges zóna birtokba vétele, ugyanis minden egyes meghódított bolygó plusz kontrol pontokat hoz a konyhára. Jogos a kérdés: mik is azok a kontrol pontok? A játék során valamennyi cselekedetünkért kontrol pontokkal kell fizetni, legyen az a mozdulat egy új "kártya" lerakása, az egységek mozgatása, vagy támadás. A kontrol pontokat fordulónként kapják a játékosok: a szülőbolygókért alapban 6 pont jár, a semleges zóna helyeiről pedig változó mennyiség folyik be – hacsak nem a játék egyszerűsített változatát játsszuk, aminél az utóbbiak mindig fixen 3-at érnek. A kontrol pontok halmozódnak, tehát ha egy fordulóban nem csinálunk semmit, a pontjainkat továbbvisszük.

Az egyszerű me- netek

S ha már az Basic verzió szóba került, hát logikus, ha először az alapokat ismerjük meg, s csak utána fogunk neki a komolyabb (Advanced) játékoknak. A Basic játékban három fázisból állnak a fordulók. Az első fázis a lapok lerakása. A képernyő alján láthatjuk a 40 darabos paklinkat, amiben hajók, személyek és eszközök egyaránt szerepelnek. Minthogy a különböző lapok "benevezéséhez" különböző mennyiségű kontrol pontok szükségesek, nem kezdetünk például rögtön egy Ambassador-osztályú csillaghajóval. A személyek lerakásakor először azok mindig az anyabolygóra kerülnek, illetve a hajók pedig a bolygó körüli pályára. (A térképen könnyen megtalálhatjuk őket, hiszen mind a zónához, mind a bolygóhoz tartozik egy-egy címke.) Fontos, hogy a személyeket majd csak azokra a hajókra tudjuk felsugározni, amelyek az adott

bolygónál vannak – tehát kezdetben az otthonunk mellett. Más a helyzet az eszközök elhelyezésével. Hajóknak, vagy személyeknek bárhol adhatunk cuccokat, függetlenül attól, hogy azok a galaxis melyik pontján tartózkodnak. Extra phaserekkel láthatjuk el

például az embereinket, vagy photon torpedókkal szerelhetjük fel egy támadó hajókat – ilyesmikre kell gondolni. Még a bezsupolt személyzetnek is adhatunk dolgokat. Amikor rákattintunk egy hajóra, az információs ablakban megjelenik a "Crew" ikon, és ezzel nézhetjük végig, kik tartózkodnak a fedélzeten. Ha például invázióhoz készülődünk, így adhatunk fegyvert a katonáink kezébe – de már csak az emberek lesugárzásánál is ezzel nézhetünk be a hajókba.

Az új lapok lerakása után a támadás fázisa következik. (Az előző fázist le kell zárni.) Ahhoz, hogy két hajó harcba tudjon keveredni, egyazon régióban kell lenniük. Több hajóval is támadhatunk egyszerre – azonban csak ha jelen van több gépünk is. A támadó hajókat csoportokba rendezhetjük, mire színes vonalak mutatják, ki-kivel fog megküzdeni. Persze az ellenség ugyanúgy támadhat, sőt ellentámadást is végrehajthat. Amennyiben van még hajónk a térségben, és az előtte még nem vett részt másik támadásban (legalábbis a fordulón belül), az ostromlott hajó védelmére kelhetünk vele. Ez azért kifizetődő, mert így eldönthetjük, melyik hajó kapja be a találatokat. A sérülések nagysága a harcban résztvevő hajók tulajdonságai szerint kerülnek kiszámításra. Minden hajónak négy fő jellemzője van: mennyibe kerül az előállítás, mekkora a tűzereje, milyen erős a pajzsa, és hogy



Egy ilyen „ördögszekérrel” csak elbánnik ez az Enterprise-utánzat



hányat léphet fordulónként. A tüzéző mindegyik hajónál egy intervallummal van meghatározva. Azon belül véletlenszerűen sorsolódik ki az egyes találatok súlyossága, ami aztán az ellenséges egység pajzsából vonódik le. A pajzsok nem regenerálódnak, tehát egy hajó addig tart, ameddig a pajzsa – legfeljebb extra pajzsok felszerelésével növelhető az élet-tartamuk.

A bolygókon ugyanúgy vannak csaták, mint az űrben, s nagyjából ugyanúgy is zajlanak, mint az űrben, csak épp személyek a főszereplők. Ugyanúgy minden szereplőnek megvan a maga tüzereje és a szívóssága. Viszont amint megfigyelhetjük, a személyek statisztikájában egy tulajdonsággal több látható: ez pedig a tekintély. Vannak olyan személyek, mint például a követek, akik szinte semmit nem érnek a harcban, viszont a tekintélyük miatt hasznosnak tudnak lenni. Egy semleges bolygót például csak úgy tudunk elfoglalni, ha legalább egy olyan személy tartózkodik a felszínen, aki rendelkezik tekintély ponttal. (Ha már a bolygó körül a saját színtünk látható, utána továbbállhatunk vele, de egy forduló ott kell tartózkodnia.) A tekintély továbbá még egy szempontból is rendkívül fontos – de erről majd a haladó játéknál ejtünk szót.

A Basic játék fordulóinak a harmadik, s egyben utolsó fázisa az egységek mozgatása. Ebben a fázisban tudjuk a katonáinkat a hajókra/ról fel/lesugározni, illetve a hajókat más régiókba irányítani. Egyszerre csak egy régiót lehet repülni, és ez alól azok a hajók sem kivételek, amelyek netán kettőt léphetnek. A két lépés ugyanis csak arra vonatkozik, hogy miután csatát arka egy hajóval, utána még ki- vagy besugározhatunk személyzetet. Nem árt amúgy megie-

gyezni, hogy egy királyra csak egy bolygóra sugározhatunk.

A játékot végül úgy nyerhetjük meg, ha az ellenség vezére, vagyis a hozzá tartozó "Q", egy olyan bolygón kezd és fejezi be az egyik fordulót, ami nem a sajátja. Amikor a Q idegen területen kezd, azt nevezhetjük tehát sakknak, amikor pedig nem is sikerül ezen változtatnia, az a sakk-matt. A Q nem üthető le (ebben is hasonlít a sakkban lévő királyhoz), ezért csak egy módon kerekedhetünk fölébe: nagyobb tekintéllyel kell rendelkezünk.

A komoly játék

Az Advanced módban jelentősen kibővülnek a szabályok. Először is – amint már a kontrol pontok gyűjtésénél is szóba került – a semleges zónában másképp "adóznak" a bolygók. Ezek a bolygók továbbá még helyi sajátosságokkal is rendelkeznek, amik szintén véletlenszerűen alakulnak ki. Megeshet, hogy például valahol pacifisták élnek, s ezért nem lehet

harcolni: a bolygót így azzal lehet megszerezni, hogy ki tud magasabb tekintélyű személyeket odacsoportosítani. Előfordulhat aztán olyan is, hogy egy bolygó atmoszférája káros az embereinkre. Mindenesetre akár kellemes, akár kellemetlen a bolygó helyi hatása, csak az után tudjuk meg, hogy már odasugározunk valakit – a felderítés tehát egy újabb adalék.

Az Advanced játék legfontosabb része, hogy "bejárjuk" két új fázis. Az első, az "Aukció" a kirakodást követi. A játék első fordulójában a fázis ugyan kimarad, de utána annak fontosabb szerepet kap. Az Aukcióhoz külön egy tízes pakli tartozik, s abból sorsolódik ki egy-egy lap. Bármilyen szerepelhet az Aukción, kivéve a Q-t – "királyból" ugyebár mindkét félnek csak egy lehet. Ami csak ebben a pakliban fordulhat elő: eseményeket is beadhat a gép. A fázisnak azért Aukció a neve, mert a dolgok árverésre kerülnek. Aki több kontrol pontot tud felajánlani, az viszi el az adott cuccot. Az események különböző jópofaságok lehetnek: például szabadsághozhatjuk az ellenfelünk egy katonáját, mire az kimarad három fordulóból.

Rokon lelkek

Star Trek: Birth of the Federation

Egy abszolúte régi vágású stratégiai játék, ami szintén Star Trek témába vág, és szintén fordulónként játszódik, de bűvös kártyák helyett inkább hadmozdulatokkal és diplomáciával kell kombinálni. (ld. **576**/00/7 – 64%)

Magic the Gatering

Hogy kerül ez a játék képbe? Végül is valóban nem sok köze van a Star Trekhez. Viszont ez is egy kártyás játék számítógépre vitt változata – még ha nem is online. (ld. **576**/97/4 – 92%)

Igaz, van úgy, hogy közel sem ennyire kellemes az az esemény: mint amikor betegség támadja meg az egyik magas rangú személyt, s annak jelentősen csorbul a tekintéyle. Az ilyen kényszerű eseményeket persze egyik fél sem akarja, úgyhogy ez esetben azért lehet licitálni, hogy ki NE kapja meg. A szavazás ekkor titkos, úgyhogy csak egy ajánlatot lehet tenni. Aki pedig szűkmarkúbb volt, az nem elég, hogy megkapja a "rontást", de ráadásul még el is veszti a felajánlott összeget.

Az Aukciónál gyakran olyan esemény is jelentkezhet, ami mindkét félre kihatással van: mint például amikor két fordulón keresztül le van tiltva az úrutazás. Az ehhez hasonló eseményeknél értelemszerűen nincs miért licitálni, ezért ezek azonnal bekövetkeznek, és jön a következő fázis...

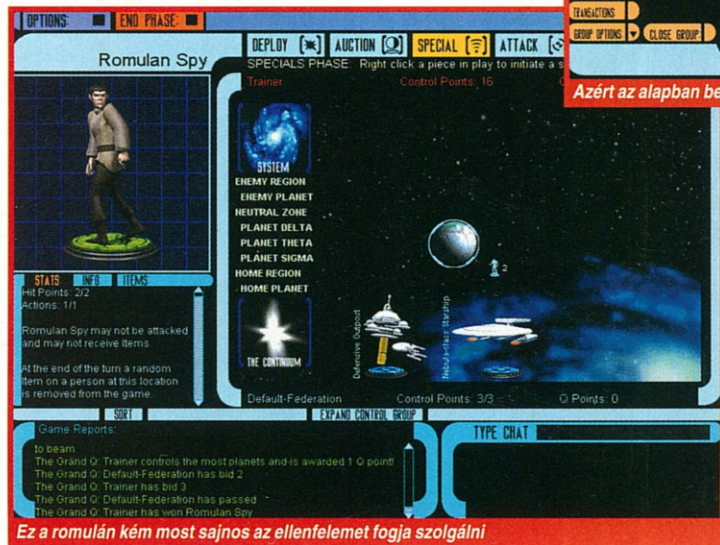
A következő fázis pedig a Speciális mozgások fázisa – ez a következő újdonság. Az Advanced játékban

hatnak Q pontokat. Nem csak maguk a Q-k képesek ilyesmire: például a 001-es Borg kocka termel egy Q pontot, ha sikerül elpusztítania egy ellenséges hajót. Hogy mely egységeinknek van ilyen tulajdonságuk, azt az egységek (lapok) tulajdonságai között találjuk meg.

Mint ahogy az Advanced játéknál már igencsak hosszadalmas minden egyes kör, a játék maximum 20 fordulót tart. Ha addig senki sem szedi össze a 10 Q pontot, akkor az nyer, akinek több van belőle. Ha egyenlő a Q pontok száma, a területi fölény a mérvadó. Ha pedig ez utóbbi is meg egyezik, akkor a kontrol pontok kerülnek össze számításra. És ha netán-tán

mérnököknek is megvan a maguk haszna, hiszen növelik a hajók hatékonyságát. Aztán ha már mindent tudunk, kísérletezhetünk saját pakli összeállításával. Tulajdonképpen ez utóbbitól remélik a játék alkotói az "örökké" tartó szavatosságot: amiért mindig újabb és újabb "sakkfigurákat" lehet felfedezni. Jó, persze nem adják őket ingyen, de idővel lehet cserélni másokkal – és ettől lesz igazán online a játék.

A játék grafikai és egyéb paramétere-



Ez a romulán kém most sajnos az ellenfelemet fogja szolgálni

sokkal fontosabb szerepe van a különböző személyeknek lévén, hogy egyesek rendkívüli képességekkel rendelkeznek. Nos ezeket a képességeket tudjuk kamatoztatni a Speciális fázisban. A személyiségek között megtalálhatók a Star Trek univerzum leghíresebb szereplői, és ezek persze mindig tudnak valami extrém dolgot. Worffal például hergelhetjük az ellenséget, mire a közelében mindenki kénytelen lesz támadni (különböen elveszti őket az ellenfél). Ha a Borggal vagyunk, és van egy királynőnk, asszimilálhatjuk vele az ellenfél csapatának egyik tagját. Van olyan Q, akivel pedig azt is meg tudjuk csinálni, hogy Q pontot szerzünk, avagy Q pontot veszünk el az ellenféltől (kontrol pontokért cserébe). Igaz is: még nem volt szó a Q pontokról!

Az Advanced játék Q pontokért zajlik: aki 10 Q pontot összegyűjt, az nyeri a játékot. (Jóllehet sakk-mattal továbbra is ugyanúgy lehet nyerni.) Q pontot legegyszerűbben úgy kaphatunk, ha egy forduló végén mi uralunk több bolygót. (Ha egálban vagyunk az ellenféllel, egyik fél sem kap semmit.) Továbbá – amint az imént is szó volt róla – bizonyos egységek is előállít-

még az is egyenlő, akkor a játék döntetlen.

Összegzés

A szabályok ismertetésével nem tudom, mennyire sikerült megértenem a játék lényegét, de sajnos gyanítom, hogy az információhalmaz csak zavart keltett az érdeklődők fejében. Mindenesetre nem kell megjáéjdeni: a dolog nem annyira bonyolult, mint amennyire első blikkre tűnik. Egyébként is egy nagyszerű oktató rész gondoskodik a kiművelésünkről. A fentieket pontról pontra magyarázza el a program – anélkül tovább sem enged minket egy-egy leckénél, hogy minden egyes utasítást maradéktalanul végre nem hajtottuk. (Hogy ne kalandozzunk el a tárgytól, még az amúgy "legális" lépéseket sem tehetjük meg.) Az irányítás pedig pofonegyszerű: a bal gombbal nézelődhetünk, a jobbal cselekedhetünk.

Az mondjuk tény, hogy a tanulóssal rengeteg idő elmegy, s nem kis fáradtságba kerül profi játékosná válni. Ez azonban ugyanolyan, mint hogy szakozni sem két nap alatt tanul meg az ember. Először ki kell tapasztalunk, hogy például a látszólag értetlen

iról nincs mit beszélni. Ahogy egy sakktabla is mindössze 64 négyzetből áll, úgy ennél a programnál sem volt lényeges az esztétikai szempont. A szokásos Star Trekes, színes menürendszerrel van megoldva a program. Hangokból lehetett volna egy kicsit több is, mert csak néhány akciót kísér valami zaj, s a játékmenet lassúságából adódóan csak minden második percben hallhatunk valamit.

A Star Trek – Conquest – külsín ide vagy oda – egy remek kis társasjáték, de nem tudom, mennyien vágnak rá online-ban. Már csak a megfelelő partner megtalálása is gondot jelenthet: főként a kezdők jobban teszik, ha előre megbeszéljük egy hasonló tudású haverval, mikor menjenek fel a netre, különben csak pazarolják a másik játékos idejét – meg hát a sajátjukat is. Ami azt illeti, szerintem az Internetes kapcsolatot inkább a minél több résztvevős játékoknak érdemes szentelni, úgyhogy részemről nem nagy jövőt jósolok ennek a programnak. Persze ahogy a vak is mondja: majd meglátjuk.

V.Z.

KÜLSÍN/BELBEC

LÁTVÁNYOSSÁG ■■■■■■■■■■

JÁTSZHATÓSÁG ■■■■■■■■■■

SZAVATOSSÁG ■■■■■■■■■■

ZÉNEBONA ■■■■■■■■■■

summa summarum

Online kártyás játék
– előreláthatólag nem fog tömegeket vonzani

végítélet

66%

MIDNIGHT RACING

★ NESZE NEKED NEED FOR SPEED!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Inca Gold
Kiadó: Bright Star Games
website: www.brightstargames.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 400, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, Glide
Multiplayer: LAN

Egy forró nyári éjszakán, a napi idegességet felejtvé, mikor az ég tiszta és tele van csillagokkal, előtted a város milliónyi fényben úszik. A szabadság érzése által felszított vágy és egy 300 lóerős sportkocsi, lent az üres utcán. Csak egyetlen dolgot tehetsz....

Semmi előzetes, semmi demo verzió, egyszer csak itt volt. A program eddig még sohasem látott izgalmas, és realisztikus éjszakai vezetés szimulátor. A sebességhatárokat igazán elfelejthetjük, ez az igazi adrenalin sokk, végre átélhetjük, milyen lehet 200 mérfölddel óránként vezetni, a sötét éjszakában. A fejlesztő csapatról, ami az Inca Gold nevet viseli, eddig semmit nem lehetett hallani. A játék mérete megdöbbentő, teljes installálás mellett is csak 18 Mbyte. Ekkora méretben még ilyen színvonalat nem láttam. A program nem tartalmaz pre-renderelt intrót. Viszont amit az első két képernyőn láttam, az önmagáért beszél. Az Twilight 3D és az Inca Gold feliratok még sohasem látott minőségben jelennek meg. Az eddig nem nagyon szellőztetett Twilight 3D engine, még a PSX2-ön látható Gran Turismo 2000-et is kenterbe veri.

Ilyen mesteri módon kidolgozott autókat még egyetlen PC-s programban sem láttam. A menürendszer abszolút szokatlan, mindamellett nagyon designos, a beúsztatásos effekt nagyon jól illik a háttérhez. Egy idő után viszont idegesítővé válik, hogy meg kell várunk az aktuális szöveg beúszását. Sajnos 640x480 pixel a maximális felbontás és ennek a megváltoztatására nem nyílik lehetőség. A színmélységet szintén nem tudjuk módosítani.

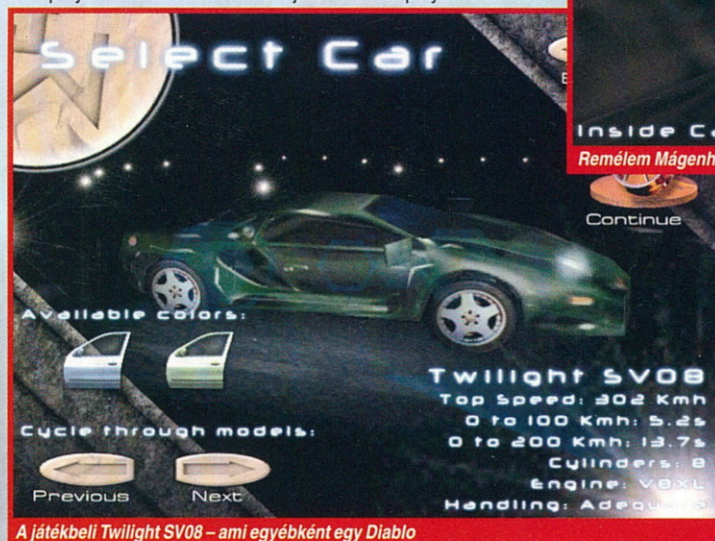
A programot játszhatjuk Single és Multiplayer üzemmódban. A többjáté-

determinált, vagy egerrel, vagy billentyűzetről játszunk. A billentyűzet nem konfigurálható. Az autó irányítása a kurzor gombokkal történik, még a különféle nézőpontokat az F1-F12 gombokkal változthatjuk.

Pályák

Single player módban az összes pálya választható. A pályák 1-től 10-

Intenso Usolta pedig egy Lamborghini Countach. A Brightstar LGOS Chevrolet Corvette, a lockolt kocsik egyike az ISUZU tanulmányautója, amelyet a



A játékbeli Twilight SV08 – ami egyébként egy Diablo

kos üzemmód, csak IPX protokollon keresztül érhető el. Az Game Options menüben a controller beállításon kívül, a grafika minőségét, három lépésben módosíthatjuk. A negyedik menüpontban az IPX hálózati paramétereit állíthatjuk be. A kezelőgombok kiosztása előre

ig számozottak, a sorszám növekedésével nő a kanyarok és a közlekedésben résztvevő járművek száma. Championship módban a verseny teljesítéséhez mind a 10 pályán győznünk kell. A pályák nem igazán változatosak, csak a pálya alakja és az emelkedők váltakozása különbözteti meg egymástól, az egyes pályaszakaszokat.

Autók

Sajnos a játékhoz egyetlen autógyártó cég sem adta a nevét. De a formákból következtethetünk az adott autó típusára. A Twilight SV08, eredetileg Lamborghini Diablo, az

Mission to Mars című filmpozsban láthattunk. A másik lockolt autó nem más, mint egy Mini. Kevésbé érthető az, hogy az aktuális kiválasztott autó miért csak két színben létezik. A panelen a kiválasztott gépkocsi adatait is megtanulhatjuk, gyorsulás, végsebesség, motor úrtartalom stb.

Sebesség és Adrenalin

A verseny indítása nagyon érdekes, nem beszámolóra és nem is lámpára indul a verseny, hanem egy repülőrajtszerű, "ott vagy és nyomd a gázt" logika szerint. Kicsit hiányzik az időmérő kör, ennek hiányában mindig az utolsó rajthelyről indulhatunk. A verseny nagyon élvezetes, tényleg átélhetjük az éjszakai ámokfutás érzését. A sebességet valóban nagyon jól érezni az autóban, de egy esetleges "padkázás" esetén az autónk nem sérül, és vidáman folytathatjuk utunkat. Igazi nagy kárt, csak a frontális ütközés tud okozni. Egy kisebb szalagkorláthoz való csapódás, némi külsérelmi nyomot hagy csupán. A játéknak van egy nagy hibája, a lelógó távvezeték mindenben átlátszik, már két kanyarral sejtethető, hogy ott távvezeték lesz. Az autókban nincs hátramenet, így a fordulási manővereket elég nehéz megvalósítani. Némi probléma van az autók törésével kapcsolatban, ugyanis néha megtörténik a lehetetlen (Megtörjük a versenyzőtársunk kocsiját és az, csodák-csodájára kisimított karosszériával halad tovább a karambol után.) lehet, hogy ez a Christine számítógépes interpretációja? Van egy másik a töréssel kapcsolatos érdekesség, ha



Remélem Mágenheim doktor nem sérült meg a menetben



Rokon lelkek

Viper Racing

Remek kis Need for Speed-konkuren-cia tavalyról, amelynek főszereplői a Dodge Viperek. (ld. 576 '99/4 - 92%)

Ford Racing

A Ford-gyár által szponzorált játék, amelyben felvonul a Ford márkanév majd' összes képviselője. Ez tök szép is lett volna, ha nem akadnak némi gondok a kezeléssel. (ld. 576 2000/1 - 63%)



de nem előznek meg, hanem épp ellenkezőleg, rajtak akarnak áthajtani. A kamionosok nagyon szeretnek felmászni a dombokra, ez persze lehet, hogy csak szeszital által befolyásolt vezetőknél történik meg. Egy kicsit keveslem a közlekedő járművek palettáját, tíz típusnál megáll a játék, van mentőautó, kamion, személyautó és a választható versenyautó típusok. Érdekes dolog, hogy autónk gond nélkül hatol át az útszéli lámpatesteken és bokrokon. Némileg zavaró, hogy 180-200-as tempóról hirtelen nullára fékeződünk, ha egy kicsit nekinyomjuk az autót, a sávokat elválasztó korlátoknak. Az intró futta-

elcsépeltek, a muzsika mintavétele maximum 8kHz lehet, amely körülbelül egy mobiltelefon átvitelével egyenlő. Nem igazán értem, miért nem lehetett egy CD-minőségű zeneszámot berakni a játékba, pedig a CD-n még maradt 630 Megabyte kihasználatlannul.

tása néha végtenné válik, ilyenkor a kilépést kell választanunk, mert hiába klikkelünk a Skip gombra az intrót a program mindig előlről kezdi lejátszani. Talán ezúttal egy kicsit túl erősre lett méretezve a védelem, olyannyira, hogy a játékot nem tudjuk futtatni. A zenét eléggé

A játékban észrevehető kisebb hiba, amelyet Én szűnyog effektusnak neveztem el. Ez a következőképpen néz ki, a pályán előttünk 3D-ben szét-szórva fehér pontokat láthatunk, ha közelítünk feljűk, akkor azok helyzete is módosul, szerencsére ez a hiba csak az első pályán található. (Bár lehet, hogy a pixelek tényleg rovarok?)

Ami nagyon tetszik az az örült nagy sebesség. Bármikor megeshet veled, hogy miközben 300-al sűvítesz az úton, előtted egy kamion hirtelen előzésbe kezd. Ezután Te pedig már csak a rendszámtáblát figyeled, méghozzá igen közelről. További érdekességek: a szembejövő sávól néha átjönnek a te sávodba, neked pedig korrigálnod kell, vagy bekövetkezik, a nagy bumm.. Láthatunk még óriási baleseteket, néha a mi hibánkból eredően. Ez a játék olyan, mint a válós élet az utakon, sohasem tudod, hogy az előtted lévő, vagy a



Twilight 3D



Egy új versenyző a szorítóban, ez az engine nem kapott akkora propagandát, mint a többi igen elterjedt társa, amit talán azzal magyarázhatók, hogy a hivatalos premier június 30.-án lesz. Manapság csak Unreal, Serious Sam, QuakeIII, Max-Fx ami még okozhat némi meglepetést. Az engine pontos neve Twilight 3DGE, amellyel egy dramatikus áttörést próbáltak magyarázni a 3D-s enginek piacán. A fejlesztésnél szempont volt a sokoldalúság, hiszen nemcsak 3D-s játékokhoz, hanem különféle CAD alkalmazásokhoz is kiválóan megfelel, az olcsóság a könnyű használat és a hordozhatóság a különféle platformok között. Támogatja a Visual C++ compilerét, Win32 alatt (Windows95/98/NT) és a Watcom C++

fordítóját. Minden elterjedt grafikai fájlformátumot támogat ezek: JPG, BMP (OS2/WIN), PNG, TGA, PCX, CEL, PPM, LBM, IFF (ILBM/HAM/HAM8/EHB/24), XBM és GIF. Egyetlen API sem lehet teljes a jó videó driver támogatás nélkül, ezért a fejlesztők minél gyorsabban szeretnék az összes elfogadott 3D hardvert támogatni. Néhány dolog az engine főbb jellemzőiből:

- Virtuális device driverek.
- Robusztus Voodoo/Rush, Direct 3D és OpenGL driverek plusz külön optimizált fileterek PowerVR, PowerVR2 és Voodoo2 kártyákra.
- Perspektíva korrekció.
- Subpixel és -texel konverzió (solid, smooth motion).
- Monokróm és RGB dinamikus fényforrások.
- Z Bufferelés.
- Dual textúrázás, konfigurálható és sokoldalú textúra kombinálás.
- Kód, alpha-blending és átlátszóság.
- Mip mapped vagy Tri-linear texture filtering.
- Point sampled vagy Bi-linear texel reads.

Az API-ba a következő programok, 3dimeziós objektumait támogatja: Teljes Newtek Lightwave (LWS és LWO) importálás. Teljes Autodesk 3D Stúdió támogatás (A Midnight Racing objektumait is a 3D stúdióban tervezték.). Néhány effekt a sokból: Lense flares, particle systems, bump mapping, displacement mapping. Hardware független RGS átlátszó karakterek megjelenítése. Amint a fentiekből láthattuk, ez a grafikai engine mindazt megvalósítja, amit most a legnépszerűbb 3D vezérlők (G-Force, Savage 2000) nyújtanak, csak ép-pen szoftveres emulációval és ami tényleg meglepő ezt mind örületes se-bességgel csinálja. Ezzel a motorral felszerelt játék még egy Voodoo2-öt is majdnem a G-Force szintjére emeli. (Itt persze nem a poligonszámra és a maximálisan kirakott textelszámra utaltam, csak az effektokra.) Az mellékelt képek egyike (Wipeout jellegű) egy voodoo2-ről lett lementve. Állítólag a közeljövőben 19 új játék fog ezzel a motorral felvértezve a piacra kerülni. Remélem majd a játékok színvonala is a grafikai motor tudásához lesz méretezve, és akkor még nem is beszélünk a felhasználói programokról.



másik sávban haladó mire készül. Nagyon jól megvalósított, ahogy a szembejövő autó fényszórója elvakít, valóban nagyon realiztikus, továbbá a program segít megbecsülni a szembejövő gépjármű sebességet, ami az előzéseknél életfontosságú.

Végezetül, a játékot azoknak ajánlom, akik szeretik a száguldást és nem a szimulációt, figyelik elsősorban, egy ilyen kivitelű árkád játékban. A színvonalon nagyon sokat dobott volna egy jobb minőségű zene. Remélem meg sok programban találkozhatunk ezzel a varázslatos Twilight 3D engine-el.

KeFe

KULCSÍN/BELBES

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

SUMMA SUMMARUM

Aki imádja a száguldást, az ezt is imádni fogja!

VÉGÍTÉLET

80%

TEST DRIVE 6

★ HA MÉG MINDIG NINCS MEG A JOGSID...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Pitbull Syndicate
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Nem tudom ki hogy van vele, de nekem néha az az érzésem támad, hogy vannak olyan dolgok amelyeket nem egyszerűséggel nem érdemes erőltetni. Jelen vizsgálódásom tárgya ama nagyszerű autó szimulátorként elhíresült program, amelynek fejlesztéséhez manapság illel egy kis név. De ugorjunk vissza egy kicsit az időben... Még a 80-as évek végén történt meg az az eset hogy az akkoriban csúcsmoделlnek számító C64-es gépre megjelent egy igazán élvezetes, tökéletesen játszható és végső soron izgalmas autó szimulátor. A program különlegessége abból adódott, hogy végig szerpentineken és szakadékok mellett vezetett utunk, és nem elhanyagolható szempont volt az sem, hogy ha esetenként nem a megfelelő sebességgel hajtottunk, akkor fánkbabáló-rendőrök vetek üldözőbe minket. E nagyszerű programnak nem sokkal később megjelent a folytatása, szebb grafikával jobb irányíthatósággal és több lehetőséggel. Elkészült az Amiga változat is, évek múlva megjelent a harmadik rész immár csak PC-re. Sokévnnyi szünet után az Accolade elhatározta, hogy megjelenteti a negyedik részt, ám a program nem aratott valami nagy sikert. A jó bornak nem kell cégér alapon, egy évvel később megjelent az ötödik rész. A siker természetesen ott is elmaradt, azonban ez nem akadályozta meg a fejlesztőket abban, hogy az ezredforduló-t követően kiadják a mára már kissé stílusvesztett Test Drive 6-ot. Tegyük hozzá: új kiadással a háttérben...

Nem minden arany, ami fénylik

A program a maga nemében igényesen elkészített, azonban szemmel láthatólag rövid idő alatt összedobott csetepaté. Kezdjük rögtön az autóválasztékkal, természetesen itt is lehetőségünk van régebbi és újabb autókkal versenyezni. Elsőként az újabakat sorolnám fel: Jaguar XK-R, egy nagyon meglepő autó: az Audi TT, Lotus Esprite, Elise, valamint a Nissan Skyline. A rallyautóként elhíresült Subaru Impreza és 98-as kiadású Dodge Viper ami a maga nemében még mindig gyöngyszemnek számít. Idetartozik még a Shelby Cobra 427 nevezetű járgány is, és ne feledkezzünk meg a Vantage autókról sem, amelyek között található egy feltúrozott Project Vantage példány is. Leginkább a futurisztikus autók kategóriájába sorolnám az Atlantique nevezetű autót. A régebbi modellek között megtalálhatjuk a Ford Mustang 428 CJ-t, egy Ford GT 40-est és a Dodge Charger furgont, valamint a Plymouth Cuda-t is.

Vannak megnyerhető járgányok is, ezek közül néhány: Aston Martin, TVR, a készítőik szerint összesen 40 autó választható a játékban. Én alapból csupán 13-at fedeztem fel.

Megszokhattuk eddig a Chevrolet modelleket is, azonban ebben a játékban hiába keressük őket. Ha kiválasztottuk a számunkra leginkább megfelelő darabot, eldönthetjük, hol óhajtjuk széthajtani négykerekű barátunkat. (Erre csak képtelenem kerül sor!) Összesen 7 helyszín van a játékban és ezek is csak körpályák, ami alatt azt értem, hogy nem egy kijelölt útszakaszt autózunk végig hanem köröket kell lerónunk a rendelkezésre álló idő alatt. A helyszínek név szerint:

Egyiptom, egy kinézetre nagyon kellemes pálya azonban a vékonyabb szakaszoknál könnyedén elakadhatunk. Soron következő az England Raceway ami Angliában terpeszkedik, és mint a nevéből is látható versenypálya, rengeteg akadállyal. Ha már Angliánál

tartunk akkor érdemes megemlíteni a London Bwd-t is. London belvárosában autókázhatunk, ahol alkalmasint eszeveszett forgalom is akadályoz minket, de a hasonszőrű versenytársainkat is a továbbjutásban. Egyébként meg az egyik legszebb pálya. Végighajthatunk Írországra is (Ireland), ám végtelenségig nyúló utakon kívül szinte semmi különös sem fogunk felfedezni. Ezt követi a Pelton Raceway ami igazándiból a régebbi autók szerelmeseinek fog élvezetet okozni. A Cape Hatteras a

változatosság kedvéért került be a repertoárba. Sárdagonyázáson és poros földutakon vezet az utunk. A legszebb pálya végül, de nem utolsósorban Róma (Rome). Itt aztán kedvünkre mókázhatunk, azonban érdemes figyelembe venni a fák mellett megbújó járókocsikat, amelyek alkalmasint vinnyogó-sziréna hangot hallatva üldözőbe vesznek minket, vagy valamely versenytársunkat. A városi pályákon régi és újabb

háztömbök mellett haladunk el, és hébe-hóba el van vetve néhány tereptárgy is. Gondolok itt többek között az út mellől közepére lehelyezett padokra és székekre, és nem feledkezzünk meg a kedves faládákról sem, melyeknek ugyan jelentősége nem nagyon van, csupán idegesítő motívumként szerepelnek a programban. Külön csemege az út mentén látható reklámtáblák elmosódott arcúlat. Szinte lehetetlen kivenni belőlük a mondanivalót. Vannak továbbá megnyerhető pályák is, többek között: Paris, Hong-Kong, Carib-szigetek, Maui, és Tahoe.

Ugorjunk a közepébe, de rögtön!

A programban lehetőségünk van Single Playerben és Practice-ban (gyakorlás) nyomulni, az erősebb idegzetűek ugyan kipróbálhatják a Challenge Cup-ot is, azonban túl sok sikerélményre ne számítsanak. Kezdjük rögtön a Single Playerrel:

A feladat annyiból áll, hogy megszerezve a

pole pozíciót, az idő ellenében kell célba érni megakadályozva azt, hogy holmi fakabátok megbüntessenek minket. (Minden egyes büntetés pénzlevonást jelent) Utunkat nagymértékben akadályozza a szemből jövő, és előttünk haladó forgalom, valamint a szétszórt tereptárgyak. A Challenge Cup-ban csupán az összesített idő a fontos, a helyezésekre nem kell feltétlenül figyelmet fordítanunk (fura...) Ezt követi a Championship Cup, értelemszerűen itt már bajnokság szinten megy a dolog. Minden



Itt még együtt vagyunk



Esőcseppek a szélvédőmön...





Kétfénnel izgaltak rá az ezüstnyílra

autó színét is átfesthetjük tetszőlegre. Ha elegendő összeget szedtünk össze alkalomadtán, lehetőség nyílik nagyobb fogadásokra is, azonban itt a tét is nagyobb, és az alkotó szellemű játékosoknak javallott ilyen esetben a nehézségi szintet minimumra venni.

Grafika meg egyebek, avagy a fekete leves

Na, ennyi pozitívum után lássuk a feketelevest, vagyis a töménytelen mennyiségű hírkávé. A játék grafikája magunk között szólva nem üti meg a kívánt mércét. Gondolok itt többek között az út szélén sorakozó fákra, melyek egyetlen textúra-lapból állnak, és ha véletlenül elmegyünk mellettük akkor észrevehető hogy a szó szoros értelmében ráfordulnak az autóra! Néhol láthatunk kerítéseket, és a pálya mentén elszórva feltűnnek a bámeszködők is. Természetesen nem mozognak, és ha jobban szemügyre vesszük őket, akkor feltűnik, hogy egyetlen pixelfoltból állnak. Ez önmagában is elég mosolygató, ám ne hagyjuk figyelmen kívül azt sem, hogy nem 1995-öt írunk. Most pedig térjünk rá a komolyabb hibákra. Hogy lehet az, hogy egy autó-szimulátornak belső nézetből NINCS műszerfala? Sajnos az alkotók nagyon fősvények voltak, hiszen ha jól emlékszem, a negyedik részben volt ilyen. Ez mellett eltörpül az a tény, hogy menet közben összesen 3 kameranézetet használhatunk. Ezek közül egyetlen egy sem használható úgy, hogy rálásunk rendszeren a pályára. A legtávolabbiával is csak a képernyő felét látjuk rendszeren, hiszen az alsó részt teljesen eltakarja a kocsis hátsó fele. Az árnyékok mindössze annyiból állnak, hogy a kocsis jobb oldalát egy fekete

pixel-



folt tarkítja. Egy-egy nagyobb ugratást követően (természetesen belsőnézetből) láthatjuk a felhőket, de csak egy darabig, mert előtűnik a kék textúra, ami arra enged következtetni, hogy a programozók nem nagyon voltak grafikus kedvűkben. Szomorúan konstataltam azt a

helyzetet is, hogy egy erősebb útközézésnél félreboruló autón nagyobb sebességgel egész egyszerűen áthaladunk. Ha pedig közelről szemléljük a dolgot akkor (mint a mellékelt ábra is mutatja) beleolvadunk az előttünk füstölő autóba. Magyarán mondván összezecsúsznak a textúrák. Néhány esetben megfigyelhető, amint a melléttünk haladó autó a földtől néhány centiméterre halad meghazudtolva ezzel a fizika törvényeit. Az autók kidolgozottsága, még a legjobb felbontás és minden grafikai effekt



Az út közepén a legbiztonságosabb!

alkalmazása ellenére is hogy némi kívánnivalót maga után. Teljesen legömbölyített autók, folyamatosan ismétlődő effektekkel. Ha még hagyján hogy a forgalomban (traffic) haladó autók nincsenek kidolgozva, nem mozog a kerékük, nem haladnak szabályosan, stb. De azért illett volna legalább a játékos autójára kicsit több figyelmet szentelni. Ezek után lássuk, hogy milyenre sikerült a játszhatóság, valamint az irányítás:

Magunk között szólva engem kissé meglepett amint egy ugratást követően, a földet érés után a kocsis az elejére ugratott. Ehhez tartozik még ama nagyszerű felfedezés is, hogy ha verseny közben elérünk egy nagyobb sebességet, akkor az autó teljesen irányíthatatlanná

válí. A rendőrökről nem is beszélve, hiszen ha gyorsabban haladunk, akkor abszolút tehetetlenek, és ugyanez vonatkozik az előttünk haladó forgalomra is. Ha beleszállunk egy civil autóba, akkor az nagy dirrel-durrall felrepül a levegőbe, majd 20 méternyi borulás után kisiklik az út szélére, mintha valami sítalpon haladna és a továbbiakban magában füstölög. Az autók, amint azt már megszokhattuk, egyáltalán nem sérülnek, és ugyanez vonatkozik a mi autónkra is. (Azért igazán megcsinálhatták volna a sérülést legalább Need for Speed szinten). Említést teszek még arról, hogy a városban keresztelődéseknél örült sebességgel mennek keresztbe a forgalmi autók, ám mi nem tudunk elkanyarodni arra, mert egy láthatatlan vonal megakadályoz bennünket a továbbjutásban.

És végül az összekép

Nem tettem még említést a



Egy taxi és egy pad rohant velem szembe

Rokon lelkek

Test Drive 5

A ladikszimulátorként elhíresült ötödik széria hasonló kivitelezésben, tövig lerágott csontalommal. (nem teszteltük!)

Need 4 Speed 5

Az NFS sorozat legfrissebb darabja. Kiváló grafikával és extrákkal, főszerepben a Porsche-kl! (ld. 576 '00/4 - 87%)

hard). Ki-be kapcsolhatjuk a rendőroket (Cops) és a forgalmat (Traffic). Lehetőség nyílik a futamok után visszanezünk ügyködésünket is (Replay) szintén 3 kameranézetből.

Játszhatunk hálózatban összekötött gépekkel, és modern kerestűl is küzdhetünk. Véleményem szerint nem sok élvezetet lel aki erre vetemedik, de hát ahogy szokták mondani: próba-szerencse... Játszhatunk azonban osztott képernyőn is, de ehhez nyilvánvalóan egy erőműre lesz szükség.

A program természetesen az Arcade verzióba tartozik. Tehát a realiztikus körülményektől illik eltekinteni minden esetben.

Végezetül elmondanám hogy a Test Drive 6 csak rajongóknak és gyűjtőknek ajánlott, hiszen sajnós ez a rész sem lett jobb, vagy rosszabb összességében a többinél.

De azért a mai színvonalat nézve nem éri el a kívánt szintet. Még a legkisebb mértékben sem.

Szakács Péter

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	████████████████████
JÁTSZHATÓSÁG	████████████████████
SVAVATÓSÁG	████████████████████
ZÉNEBONA	████████████████████

summa summarum

Kíváncsian várjuk a 7. részt - reméljük, nem lesz ekkora bukás

végítélet

69%

DUKES OF HAZZARD

★ A VIDÉKI FOLKLÓR DISZKRÉT BÁJA...

SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Engineering Animation
 Kiadó: Southpeak Interactive
 website: www.southpeak.com
 Minimum konfiguráció: PII233, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: PII300, 64MB RAM
 3D gyorsító*: Direct3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Istenem, de rég is volt már, amikor elmaradhatatlan vasárnap délutáni program volt a Hazárd Megye Lordjainak a megtekintése. Alig vártuk, hogy izgul-

lapra tartozik, hogy a mai tiniknek – akik a hétfői adásszünnetet még hírből sem ismerik – valószínűleg nem jelent olyan sokat a dolog. A mexikói szappanoperák tömege és a még ostobább amerikai családsorozatok között elveszik ez a cím: csak egy a sok közül. Nézzük, a filmsorozat alapján készült játék fel fogja-e kelteni a legfiatalabbak érdeklődését, vagy ez is csupán egy a sok közül?

A Játék

Amúgy érdekes dolog, hogy ebből a közkezdelt komédiából eddig sosem készült játék, hiszen keresve sem lehet jobb licenct találni egy autós balhéhoz. A Dukes of Hazzard nagyjából ugyanarról szól, mint a Driver, csak épp jóval prózaibb környezetben. (És sajnos nem csak attól prózaibb a környezet, hogy a témából adódóan vidéki földutakon játszódik a történet – na de az értékelést hagyjuk a végére.)



A versenyeken nem árt gyűjteni a nitrot – ezt azonban most elkerültem

hassunk Bo Lordért és Luke Lordért (a régi szinkronban Lordokká avaszták őket), no meg a narancssárga autójukért – vagy netán a tökkelütött Rosco seriffért. (Én például mindig a seriffnek szurkoltam, bár tudtam, hogy állandóan kitolnak vele a fiúk.) Hazárd megyében – noha csak egy jelentéktelen kis amerikai porfészek – mindig történt valami: erről hőseink gondoskodtak. Autójukkal kocsironcsokat, házakat, sőt folyókat ugrattak át bravúrosan, míg a nyomukban szírenázó rendőrségi verdák kivétel nélkül mind a roncsstelepen kötöttek ki. De valójában nem is kéne múlt időben beszélnem. Mert valamennyire aktuális a dolog: mostanában újra ismételtetik a sorozatot. Az már más



Az öreg Jesse is volt valaha fiatal...

Tehát Bo és Luke Duke-ot személyesítjük meg, akik minden erőfeszítés nélkül mindig valamilyen kalamajkába keverednek, de a hűséges autójuk segítségével könnyedén kivágják magukat a

kényes helyzetekből. Többféle küldetés váltakozik, melyek nagyjából az alábbiak szerint oszlanak meg. A leggyakoribb az, amikor időre kell eljutnunk valahová. A tájékozódás nem gond, mert az elágazásoknál mindig le van zárva a rossz út – aki ennek ellenére behajt a másik irányba, az magára vessen. Inkább a leszorításunkkal próbálkozó Rosco és



Addig jó, amíg a kellemetlenkedő furgon csak a tükörben látható

situációk köszönnek vissza, mint anno a TV-képernyőn. Hazárd megyében (mellesleg ha valaki nem



Rosco seriff nem éppen arról híres, hogy kíméli a kincstári járgányt...

Enos okozhat bosszúságot, vagy még inkább a felbukkanó autós haramiák. Üldözőink addig nem hagynak nyugtot, amíg teljesen szét nem törnek a kocsiukat. Ha a küldetésben éppen nem minket kergetnek, akkor nekünk kell üldöznünk másokat. Az ilyen feladatok emlékeztetik a leginkább a Driverre az embert. Nem az a lényeg, hogy megállásra kényszerítsük a delikvenst, hanem hogy annyiszor nekimenjünk, hogy az autója felmondja a szolgálatot. Ugyanúgy, mint a Driverben egy kijelző mutatja az ellenfél sérülését is. Végül a küldetések harmadik típusa az, amikor versenyzünk. Értelemszerűen ebben az esetben a győzelem a cél.

Nyugodt, vidéki élet

A játék sztorija a filmből ismerős mederben csordogál. Ugyanazok a

tudná, a valóságban nem létezik ilyen nevű megye Georgia államban) megállt az idő – s ezt így is szeretik a helybeliek. A legtöbben farmerkodásból élnek, s általában mindenkinek megvan a kisebb-nagyobb zugszeszepődjéje. Ami a kulcsszereplőket illeti, Bunkó főnök, pontosabban eredeti nevén Hogg főnök a pénzt félti, s ezért rossz néven veszi, amikor valakik kirabolják a helyi bankot.

Rokon lelkek

Interstate '76

Kissé vad körkép a szintén a '70-es évekből, szintén négy keréken. Noha a játéknak nemrég jelent meg a '82-es kiadása, még mindig inkább az eredeti rész tekinthető az autós akciójátékok etalonjának. (ld. **576** '97/5 – 98%)

Driver

Nagyvárosi krimi, autós üldözések, nagyon ütős amerikai benzinfalók: erről szól a Driver. Az egyik legsebbebb, és legjobb autós játék PC-re. (ld. **576** '99/11 – 93%)



Aki nincs rajta a stáblistán

A Hazárd Megye Lordjainak volt egy szereplője, aki még csak meg se volt említve a sztárok között, mégis nagyobb népszerűségnek örvendett (örvend), mint maguk a Duke fiúk. A sorozat fénykorában havi 60.000 rajongói levélnek több mint a fele Lee Táborkról, vagyis a fiúk autójáról kért dedikált fotót. A Warner Bros. Television az aranytojást tojó tyúkot találta meg General Lee "személyében". A



New York Times egy cikke szerint 1981-ben a sorozat különböző licencjogaiból 125 millió dollár folyt be, s ebből 100 milliót köszönhetek "neki" – jelentős summát képezett önmagában már csak az az összeg is, ami az autó 1:25, illetve 1:16 méretarányú modelljeinek eladásából származott.

A General Lee maga is egy Duke-nak számít a sorozatban: minden kalandjukat együtt élék át vele a fiúk: "ő" is önálló karakterrel rendelkezik, van neve is, és ugyanolyan elnyúlhatetlen, mint a hús-vér Duke-ok.

A sorozat indulásakor hét vagy nyolc autót jött szóba, mint General Lee. Hogy miért pont a '69-es Dodge Charger lett végül kiválasztva, az nagyrészt a show szülőatyjának, Gy Waldronnak köszönhető. A déli származású Waldron 1975-ben készítette el Moonrunners című művét, s annak a filmnek a mozzanatait, illetve a karaktereit ültették át a TV-sorozatba – de jócskán módosítva. Az eredeti film szeszcsempészkről szólt, illetve a nyomukban loholó szövetséges ügynökökről. Paul Picard, a TV-s producer egyet értett abban, hogy a Duke fiúknak egy gyors autóra van szükségük, csak hogy nem a szeszcsempészés miatt. Az sem volt vita tárgya, hogy egy régebbi típus kell: valami olyasmi, ami jól passzol a déli életmódhoz. Waldron volt végül is az, aki ragasztotta a '69-es Dodge Chargerhez.

Ez teljesen érthető: a déli államokban igen közkedveltek az ún. stock car versenyek, különös tekintettel az Atlanta 500-ra, a legrangosabb NASCAR versenyre, s történetesen 1969-ben 54 NASCAR versenyből 22-öt nyert meg a Dodge Carger. Miután a kocsit ma már jól ismert narancssárga színét megválasztották, a "rajszám" okozott sok fejtörést. Amint Picard visszaemlékszik: "Gy dupla számjegyet akart, valami rendhagyót. Végül ő javasolta a 01-et." A konföderációs lobogó eleinte a motorháztetőre volt betervezve, s csak később került fel a tetőre.

Az első öt bevezető epizód forgatásánál egyszerűen a helyi használtautó-kereskedésekből szedték össze a "generálisnak valókat". Ám minthogy mindegyik részben különleges kaszkadőrmutatványokat mutattak be a kocsival, idővel komoly kihívást jelentett, hogy mindig legyen kéznél egy General Lee. Összesen 85.000 Dodge Charger gördült le a



Chrysler Corporation futószalagjairól, s ebből több mint 300 lett felhasználva a Dukes of Hazzard forgatása során! Ahogy Paul Baxley, a kaszkadőrök vezetője elmondta: "Amint egy autó ugratott, azzal be is végezte. A becsapódás teljesen tönkre teszi az autó szerkezeti egységét, még ha annak nincs is látható jele. A forgatáson még furikázáshoz sem használunk olyan autót, ami egyszer már ugratott. Ha pedig egy felvétel nem sikerül, újravesszük, de már egy másik autóval."

Ahhoz, hogy az ugratások során az autó ne álljon fejre, a csomagtérben ólommal teli ládákat helyeztek el ballasztként. 200-300 kilósakat a rövidebb ugratásokhoz, illetve 500 kilósakat a hosszabbakhoz. Technikailag is számos módosításon ment át mindegyik "Lee jelölt". Alaposan feltuningolták a motort a nagyobb gyorsuláshoz,

Összekötte a kellemetlen a hasznossal mindjárt megvádolja a Duke fiúkat, noha azoknak semmi közük az egészhez. Csak azért keverednek az ügybe, mert a rablók pont az öreg Jesse kocsiját szúriák ki a meneküléshez – ráadásul az autót a bácsikájukkal együtt rabolják el. A játék összesen 27 küldetése több epizódra oszlik: ezek közül

az első foglalja magában az említett bankrablói üldözését. Természetesen most nem akarom elmesélni az egész játékot ezért a többi nyolc epizódról csak annyit, hogy néhányszor Hazárd megye rendőrei, vagyis a jó öreg Rosco, és a bamba segítje, Enos elől kell meglógnunk, aztán színre lép egy új szereplő Jesse múltjából, aki



gázos lengéscsillapítókkal növelték az autó kezelhetőségét, újfajta – belsővel is rendelkező – radiál gumikat szereltek fel a biztonság érdekében, s kikötötték a lábbal működtethető kézfék zárszerkezetét – utóbbinak volt köszönhető, hogy Bo és Luke szinte minden részben csinált egy-egy rendőrkanyart, ami után Rosco és Enos csak a port nyelhetette.

Az autó jellegzetes felszerelése volt még a "Dixie" dallamkürt is. Külön történet tartozik hozzá. Amikor a stáb az első részek forgatásához utazott, egyszer csak elhúzott mellettük egy kocsi, ami a "déliék himnuszának", a Dixie-nek az első 12 hangjegyét "dudálta". Picard és Waldron azonnal egy

180 fokes megfordulást hajtott végre, és üldözőbe vette az autót, ami tele volt fiatalokkal. Miután sikerült megállásra kényszeríteni őket, csak hosszas "rábeszélés" után voltak hajlandók felnyitni a motorháztetőt, és megválni a becses darabtól. Mint később kiderült, a kürt valójában

kereskedelmi forgalomban lévő cucc volt, s a srákok az eredeti ár ötszörösét kapták meg érte. Végül még egy érdekesség. A rajongók nyilván nagy becsben tartják, hogy nagyrészt maga Bo (John Schneider) és Luke (Tom Wopat) ült a General Lee volánja mögött. John Schneider 16 éves korában egy különleges autós iskolában tanulta ki a vezetést, hátha egyszer versenyeznie kell egy filmben – s milyen jól tette: csak két évet kellett várnia, hogy hasznosítsa a tudását. Mindkét színész nagyszerű vezetőnek bizonyult: a farolásokat, a kipördüléseket és a halálpontos lefékezéseket mind maguk csinálták. Igaz, amint az autó a levegőbe emelkedett, azonnal a kaszkadőrök ültek a helyükre – a stúdió nem engedhette meg a kockázatot, elvégre a "négykerekű Duke-fiúval" ellentétben belőlük nem lehetett másikat keríteni.

valami miatt bosszút esküdt, és elrabolja Daisyt – hőseink unokahúgát. A különféle akadályok leküzdésén kívül a legvégső cél az, hogy a fiúk vissza tudják fizetni a farmjukat terhelő jelzalogot Hogg főnöknek – innen a "Racing for Home" alcím.

A történet elég jól sikerült pre-renderelt számítógépes animáció-

kon elevenedik meg. Az autók klasszul fénylenek, az árnyékhatások igen jól sikerültek. Ugyanez mondjuk nem mondható el a szereplők arcáról: nem elég, hogy némelyik snitten a kocsihoz képest mindkét Duke-nak hatalmas vízfeje van, ráadásul Luke például kancsal és lóképű. Viszont vigasztalhat minket, hogy a hangjuk jól el van találva. Jóllehet az lenne a furcsa, ha ez nem így lenne, hiszen Luke, Rosco, Enos és Cooter (plusz még a mesélő) hangját az eredeti színészek kölcsönözték.

Természetesen úgy lett volna az igazi, ha újra munkába állítják a régi TV-s stábot (hiszen valamikor négy évvel ezelőtt is leforgattak egy "újraélesztett" epizódot), de hát lehetlenséget nem kívánhatunk az alkotóktól. Nehéz lett volna FMV betétekkel megoldani az ügyet, lévén, hogy az öreg Jesse és Hogg főnök (illetve az őket megszemélyesítő két színész) időközben már távozott az élők sorából, meg aztán a Duke fiúk ábrázatán is sokat kellett volna munkálkodnia a sminkeseknek, hogy visszavarázsolják egykori hamvas vonásaikat.

Szóval összképileg azért elég hangulatosak a köztételek. A sztori egyszerű, ám pontosan olyan, mint a TV-showban: mindig jön valami fordulat. A snittekből csak a jó kis kimeredő képeket hiányoltam, ami a korabeli sorozatoknak oly jellemző hangulati eleme volt. Ja és még valami nem igazán tetszett: sajnos nem illesztették össze szorosan a filmbetéteket a játékkal. Az egyik bejátszásnál például Bo és Luke késve érkezik a helyi autóversenyre, mire betöltődik a játék és mit látunk? Szépen ott állunk a rajtnál, s még csak akkor indítják a mezőnyt.

A rendelkezésre álló technika

Jó dolog, hogy a kerettörténetből adódóan tulajdonképpen nem csak a General Leével (hőseink jól ismert kocsijával) furikázhatunk. Egynéhány küldetésnél vezethetjük Hogg főnök hófehér Cadillacját, aztán beülhetünk Daisy dzsipjébe is, és minthogy a történet felénél a General Lee felújításra szorul, egy ízben a szerelőnk, Cooter teherjárgányával megyünk a roncstelepre anyagért. A legötletesebb rész talán az, amikor Jesse egy elbeszélésében kell szerepet vállalnunk, s a '30-as években találjuk magunkat, természetesen a korabeli járgányokkal.

A játékmenetét illetően nem szóltam még a felvehető extrákról. A játéktér tetején különböző használható cuccok rajzolódnak ki. Kezdetben csak a népszerű "Dixie" dallamkürt van ott, de ha felveszünk ládákat (amelyek az út

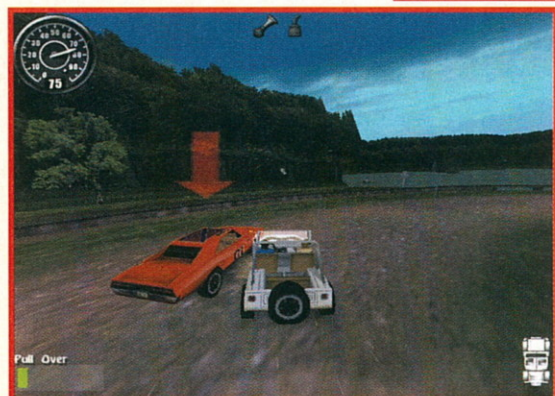


„Tessék, félrehúzódtam! Így jó?”

felett lebegnek), a dudáláson kívül mással is ráijeszthetünk a jóakaróinkra. Ilyen például az olajfolt generáló, ami az üldözők lerázásához ideális. Az egyik küldetésben meg nyíllal kilőhető dinamitokat találhatunk, s azzal az ellenségünk lepárlóit robbanthatjuk fel. Minthogy a saját kocsink is tropára mehet, nagyon hasznos tud lenni a felvehető "azonnali javítás bonusz" is – ezt egy franciakulcs jelképezi. A legtöbb láda mondjuk egyszerűen Nitrot rejt magában. Mivel – amint említettem – a küldetések nagy része időre megy, ezeket feltétlenül ajánlatos felvenni, és persze használni is.

Hazárd megyei látónivalók

Nos akkor jöjjön a kritika. A bevezetőben már tapasztalható volt a részemről némi keserű szájíz, és ennek sajnos megvan a maga oka. A jó kis amerikai járgányok hangulatából semmit nem ad vissza a program. Legalább olyasmit vártam volna el, mint a Driverben, de sehol sincs ahhoz az élmény. Főhőseink frankó áramvonalas kocsiját sikerült szögletessé



Valaki ellopta General Lee-t – úgy tűnik, elfelejtettük bezárni az ajtót

formálni, s amilyen baró az animációk során a dühörgő motor hangja, olyan béna játék közben. A külsőségeknél már csak az autó viselkedése bémá. A Driverben remekül érezni az autók tömegét: ahogy nehezen fordulnak, nehézkesen kilengenek. Ellenben itt aztán az élethűségnek a legkisebb jele sincs. Semmi szükség kicsapni az autó farát (és nem is lehet), mert elég, ha elengedjük a gázpedál gombját, s mindenféle kicsúszás

nélkül azonnal lelassulunk annyira, hogy be tudunk venni akármilyen kanyart. A fékét tulajdonképpen nem is kell használni. Amúgy elég jól fognak a fékek. Csak azt csodálom, hogy a két Duke nem "figyel ki" a szélvédőn: egy másodperc alatt

lassulunk le 100-ról 0-ra. Persze mindjárt érthetővé válik a dolog, ha bekukkantunk a kocsiszekrénybe. Felborul a kocsi, mire egy pillanatra belátni az oldalsó ablakokon. És mit látunk? Hát nem a Bo fiú vezet a kocsit! És még csak nem is a Luke! Hanem a láthatatlan ember... Képtelen vagyok felfogni,

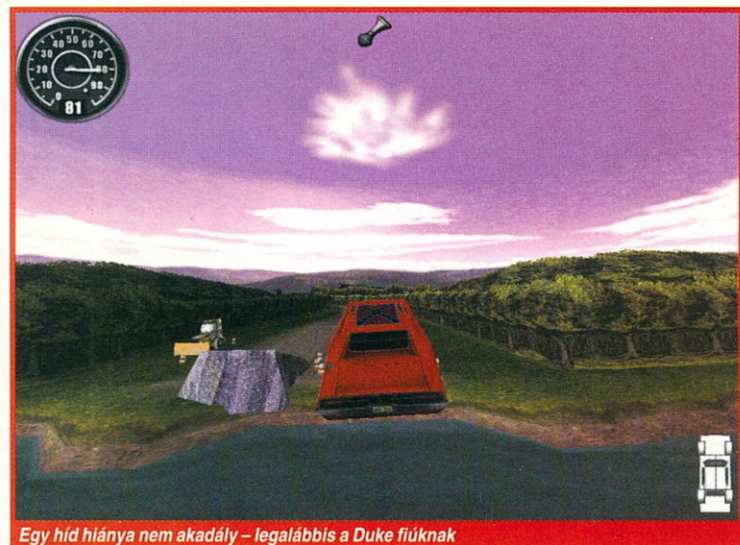
Hazárd megye székhelyéből legalább egy kisebb utcát felépítsenek. Szánalmasan néz ki, hogy amikor odamegyünk például a bankhoz, a város mindössze két épületből áll – a többit a képzeletünkre bizzák. (Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy két szatócsbolt áll az út jobb és bal oldalán egymással szemben...)

Annyira gyenge a terep kidolgozása, hogy egyáltalán semmi közúti hangulata nincs, és a civil forgalom is nagyon gyöker. Már ha egyáltalán civil forgalomnak lehet nevezni azt az egyfajta autót, ami időnként szembe jön velünk. Igaz, az az egy viszont

probléma, hogy nagyon rövid. A bejárható útszakaszok nagyon kicsik. Tulajdonképpen egyetlen úthálózatból áll egész Hazárd megye, s ez a hálózat bizony nem túl kiterjedt. Minthogy a küldetések igencsak egyszerűek, maximum 3-4 percig tart egy menet. Az egész játékot kevesebb, mint 4 óra alatt



Isten óvja a szeszfőzdeket a „Lordok” nyilaitól



Egy híd hiánya nem akadály – legalábbis a Duke fiúknak

hogy ha egyszer már a belső kiképzést ábrázolták, miért nem lehetett forszírozni a két Duke fiút is. Annál is inkább rejtélyes, mert amikor Hogg főnök nyitott járgányával, avagy Daisy dzsipjével megyünk, akkor

meg fura módon telt a poligonokból soförre is. A tájak kimunkáltsága szintén nagyon felületes munkáról tanúskodik: mintha nem is a PC-verzióval, hanem egy PlayStationnel játszanánk. Közvetlenül az út mentén vasos falakat képeznek a fák – vagy legalábbis amit annak kéne nézünk. De továbbmegyek: a grafika még PlayStation-ön sem állná meg a helyét. A grafikusok arra nem voltak képesek, hogy

mindig úgy időzítve, hogy lehetőleg egy beláthatatlan kanyarból előszáguolvva frontálisan rohanjon belénk, mintha csak az is a martalócok közé tartozna. Hazárd megye, pontosabban annak az úthálózata persze úgy van megtervezve, hogy időnként a filmben látott "ugratós" jelenetekre is sor kerüljön. Ez még rendben is lenne, de az igénytelenség itt is megmutatkozik. Mert például mi történik, ha elvétjük az ugratást a folyó felett? Talán jön egy közjáték, amiben Bo és Luke kievickéldők az autóból? Na nem, az nyilván túl sok munka lett volna. Helyette egyszerűen megáll a játék mielőtt még a vízbe érnének, s bejön a "game over" menü. Az pedig még randább, amikor netán egy ellenfél esik a vízbe. Hiába is próbálkozunk a rosszfiúk vízbe szorításával: ha bele is esnek, hirtelen megjelennek valahol más-hol, mintha mi sem történt volna.

Kilenc epizód három óra leforgása alatt
A játékkal végül az a legnagyobb

végigjártam – de ha levettem volna a nehézségből, valószínűleg feleannyi idő is elég lett volna. Ezek után minden bizonyosan hihetetlenül hangzik, de minden hibája ellenére azért mégis tetszett a játék – különben nem is játszottam volna végig. Valószínűleg a nosztalgia lehet az oka.

A Dukes of Hazzard egy elég gyenge eresztés, de a sorozat kedvelőinek azért kedves darab. Bármilyen jelentéktelen is mint játék, azért a jellegzetes déli életérzés, a country zene, és az egyszerű történetmesélés ugyanazt az ízt kölcsönzi a játéknak is, mint amit a TV előtt ülve érezhettünk. Akik nagy rajongói voltak a sorozatnak, nyilván hasonlóan fognak érezni. Meg ki tudja, talán a multiplayer opció is csábítani fog egyeseket. Utóbbi sajnos nem volt alkalmas kipróbálni, mert a tesztes időszakában még egyetlen működő szerver sem találtam, és még az MSN Gaming Zone-on sem volt semmi felhajtás.

V.Z.

külcsín/belbecs

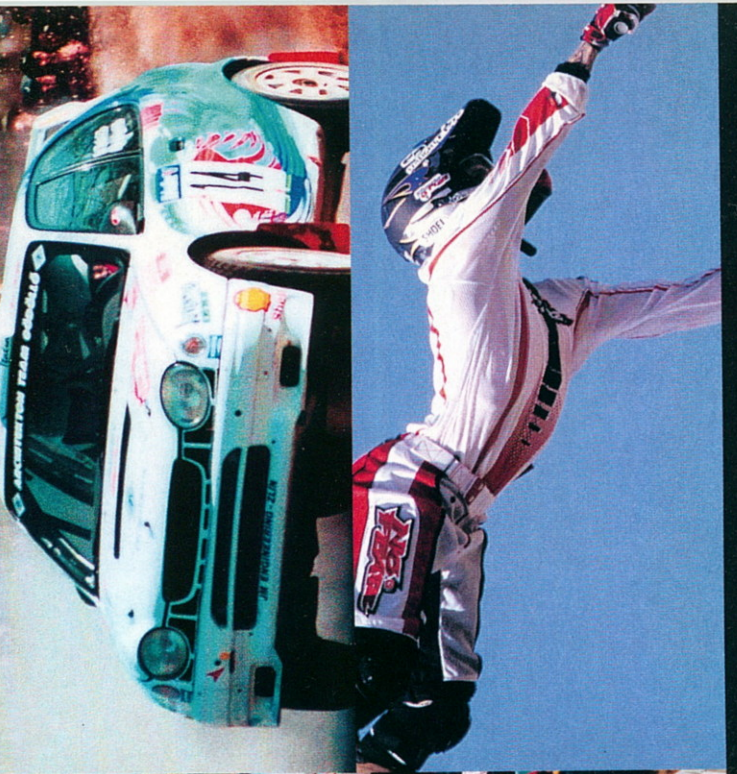
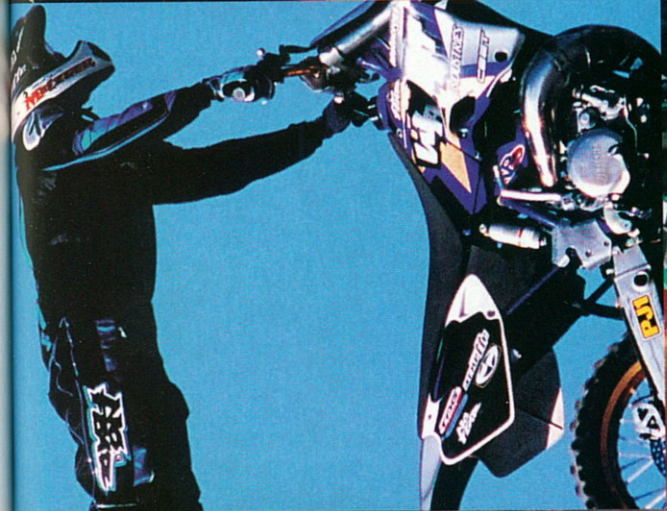
LÁTVÁNYOSSÁG ██████████
 JÁTSZHATÓSÁG ██████████
 SZAVATOSSÁG ██████████
 ZENE BONA ██████████

summa summarum

A régi TV-sorozat első számítógépes feldolgozása sajnos alulmúlja a várakozásokat

végítélet

71%



NO FEAR

36-1/382-09-00 / www.nofear.com

SUBMARINE TITANS

★ TITÁNOK HARCA – A TENGERSZINT ALATT

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ellipse Studios
Kiadó: Net Games Inc.
website: www.subtitans.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 450, 128MB RAM
3D gyorsító*: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

gú "Real Time" stratégiai játék. Az eltelt tíz hónap alatt sorra készültek a játékkal foglalkozó weboldalak, egymás után jelentek meg a "Screen Shoot"-ok a "Desktop Wallpapers"-ok és különféle "Prewiew"-ek. Az Ellipse Studios igyekezett folyamatosan fenntartani az érdeklődést a készülő játék iránt, aminek meg is lett az eredménye, hiszen mire a játék elkészült a játékszer-
 verek készen álltak az Interneten játszani akaró RTS rajongók népes tábora-
 nak fogadására.

A játék alapötlete tulajdonképpen nem új keletű, hiszen itt is a szokásos receptet alkalmazta a fejlesztő csapat, vagyis termelj különböző nyersanyagot, fejleszd



Plazma párbaj percek

A hoi tengerészek! Vagy inkább tenger alattiak? Hát nem mindegy az biztos, de ami most következik, attól a lélegzeteték is eláll, és nem csak azért, mert a víz alá megyünk, hanem azért is, mert egy olyan játékról olvashattok ezeken az oldalakon, ami az én meglátásom, és az internetes fórumok tanulsága szerint is egy újabb színfolt a "Real Time" stratégiai játékok piacán. Egy olyan játékról lesz most szó, ami szenzációs újtásaival és lélegzetelá-
 lító látványvilágával biztosan tudom, hogy mindenkit magával fog ragadni, aki leül vele megismerkedni.

1999. Szeptember 6.-án jelentette be először "Ellipse Studios" és a "Net Games", hogy szárnyai alá vette a kis orosz fejlesztőcsapat által megálmodott "Submarine Titans" projectet. Ez év januárjában megkezdődtek a játék béta tesztelése és az első publikus demo verzió, április 10.-től volt elérhető az Interneten, majd július 10.-én elkészült a játék végleges verziója. Tíz hónap megfeszített munka és az eredménye egy hihetetlen látványvilá-

a tudományodat, építs ki minél nagyobb bázist, és a seregeddel szerezd meg az uralmat mindem terület felett, felhasználva ehhez a diplomácia és a kereskedelem eszközeit is.

Röviden így lehet legjobban összefoglalni a játék lényegét, de azért a dolog korántsem ilyen egyszerű, hiszen ha az lenne, nem lenne ekkora visszhangja az RTS rajongók népes táborában. Talán a "Red Alert" sorozat méltó

ellenfelével állunk most szemben? Nos kijelenthetem, hogy ha nem is kerekedik a "Submarine Titans" a "Red Alert" fölé, de erősen megingatja a trónját, ebben biztos vagyok. Az alaptörténet 2037-ben Clarc Comet csillagász bemért egy hatalmas meteort, ami a számításai



Nemsoká' készen van – jöhetnek lerombolni



Torpedóval támadó tengeralattjárók tömkelege tiporta telepeinket...

alapján, 2047-ben fog a földdel össze-
 ütközni. A jóslata bevált, és a katasztrófa szinte teljesen letörölte a föld felszínét, és csak néhány tízezer túlélő maradt.

Ez a kevés túl-

szárazföldön maradtak. Megkezdődött a harc a világ megmaradt részének uralmáért. A tenger mélyén élők nagyobb létszámuk miatt erősebbek

élő is annak köszönhetette a szerencsését, hogy a tudósok felismerték a veszély nagyságát, és időben hozzáláttak a tenger mélyén és a felszínen, a föld mélyén biztonságos bázisok kiépítésének. Az a kevés túlélő a berendezett földalatti barlangokban és a tenger alatti bázisokban talált menedéket, a földet súlytó felborult időjárás elől. Először 12 év kemény tél következett, majd hirtelen óriási forrás, aminek következtében a föld pólusait borító hó és jégpáncél is felolvadt megemelve ezzel a tengerek vízszintjét mintegy 15 méterrel. Ez pont elég volt ahhoz, hogy a föld még megmaradt városai is víz alá kerüljenek. A túlélők két csoportra szakadtak, a "White Shark" nevű táborra, akik a tenger alatti bázisokon éltek, és a "Black Optopi" nevű táborra, akik a

voltak, de a létszám fölényüket ellensúlyozta az, hogy a szárazföldön élőknek jobb fegyvereik voltak. Mivel azonban a tenger mélyen úgy látszott jobb életkörülményeket lehet kialakítani, a szárazföldiek is elkezdtek a tenger mélyén a bázisaikat kiépíteni. Közben a White Shark csapat rátalált a becsapódott meteor darabjaira, amit "Corium-276"-nak neveztek el. Ennek az ásványnak a segítségével a tudomány óriási fejlődésnek indult. A bázisaik kiépítése közben a Black Optopi csapat is talált egy új ásványt, amit ők "Corium-2110"-nek neveztek el. Rájöttek azonban, hogy ott, ahol ez az ásvány a legnagyobb mennyiségben található a kutató és bányász hajók sorra eltűnnek. Elkezdtek kutatni ennek az okát, és megtalálták a tenger mélyén élő idegenek populáció-

Rokon lelkek

Command & Conquer

A nagy űs, az első, amiből mind a mai napig merítenek ötleteket az RTS fejlesztők.

Klasszikus darab. (Id. 576 '95/10 - 93%)

Metal Fatigue

Új kor, új szellem, és ebben is csak a gépekkel találkozunk, nyersanyaggyűjtés, bázis építés és a konkurencia legyőzése volt a cél. (Id. 576 '00/7 - 90%)

ját, akiket ők "Silicon"-nak neveztek el. A Black Optopi csapat tartva az idegenek támadásától, hozzálátott a bázisainak megerősítéséhez, védelmi fegyverek kifejlesztéséhez és megépítéséhez, vagyis felkészült a háborúra. A White Shark csapat minderről mit sem sejtve kezdte meg a támadásait a háborúra már felkészült Black Optopi ellen, mit sem sejtve az idegenek jelenlétéről. Itt kapcsolódunk majd mi be a történetbe, amiben bármelyik emberi csapat irányítását választhatjuk.

A beállítás

A játék rendszer követelményeit, ha megnézzük, mindenkinek feltűnhet a minimum és az ajánlott konfiguráció közötti óriási különbség. Ennek a mértéke a magyarázatot rögtön a telepítés után megkapjuk, ha elindítjuk konfiguráció beállító programot, ami jelen esetben nem a játékon belül található, nagyon ötletesen, hanem egy különálló program. Hogy ez miért remek ötlet? A válasz egyszerű. Ha valaki egy gyengébb gépre teszi fel a játékot, még az elindítása előtt be lehet állítani egy gyengébb gépigényhez a játék tulajdonságokat. Például kikapcsolni az árnyékot, beállítani a kívánt felbontást, kikapcsolni a menüanimálást, ki lehet kapcsolni a videó lejátszását, be lehet állítani hogy szóljon-e zene, illetve a winchesterről vagy CD-ről szóljon, ki lehet kapcsolni a hang effektusokat, be lehet állítani a 3D hangszát, hogy egyáltalán legyen-e illetve "DirectSound" emulációval,

vagy hardveres gyorsítással szolgáltatók meg a hangokat, és itt lehet kibekapcsolni az automatikus mentést. Az automatikus mentést egyébként melegen ajánlom kikapcsolni, mert a gép a leg lehetetlenebb időpontokban menti a játékállást, és egy vesztesre álló küldetés elmentését, nem igazán célszerű újra betölteni. A minimális hardver erőforráshoz igazítva a beállításokat, így már egy gyengébb gépen is nagy valószínűséggel el fog indulni a játék, ugyanis a játékban a beállításokat nem a jól megszokott helyen a főmenüben találjuk (onnan valahogy kimaradt), hanem a játék közben előhívható "Settings" menüponton belül. Itt gyakorlatilag ugyanazokat a beállításokat találjuk, mint a már említett külön beállító programban, kiegészítve még néhány lehetőséggel. Így például a hangbeállításoknál a zene hang-

ereje, a hang effektusok hangereje, a képernyő beállításoknál az üzenetek sorainak száma és az üzenet sebessége. Itt állítható még be a játék sebessége, és a képernyő görgetési sebesség. Bizonyára csodálkoztok, hogy nem említettem meg a játék erősségi szintjének beállíthatóságát. Ennek az oka az, hogy ilyen beállítási lehetőség nincs, illetve helyesbíték, van de itt a mesterséges intelligencia az "AI" beállítására van lehetőség, amiről később még részletesen fogok szólni.

Látvány és hangzásvilág

Az Interneten megjelent előzetesek és a hírek

nem hazudtak, amikor a játék grafikájáról azt írták, hogy fotorealisztikus robbanások, vulkánok valós 3D táj, barlangok, víz alatti alagutak, kőszirtek, és a háttérnek korallzátonyok és más tenger alatti növények, valamint tengeremlények élővilága, mint például



Tucatokba tömörült tülérő

a ráják, a halrajok, és a cápák biztosítják az életszerű látványvilágot. Csak tátottam a számat, amikor megláttam a játéktérrel.

Szinte érzetem, ahogy

a tenger fenékén vagyok. A szelíd félhomály, a mélységen épphogy átszűrődő napfénytől, a vízben halak úszkálnak, medúzák lebegnek, a kőveken rákok araszolnak, elektromos rája úszik méltóságteljesen, és a cápák járőröznek, a repedésekből buborékok szállnak a felszín felé, a víz alatti korall telepeken szinte látszik hogy élnek, egyszerűen tökéletes. A mélyben lévő hegyvonulatok szakadékok, barlangok mind-mind tökéletesen élethűek. Talán a tengeremléyi

lebegéssel szóródnak szét a vízben. Mindez háromdimenziós izometrikus nézetben, ami négy lépésben zoomolható, és négy lépésben forgatható, az égtájak szerint. A játékban látható tengeralattjárók, épületek, a környező táj, a sziklák, a korallszirtek, az élőlények kidolgozottsága, még teljes ráközelítésnél is tökéletes. A játéktér ugyan nem mondható valami hatalmasnak, de végül is itt a hangsúly a részleteken van és a pergő eseményeken, de erről majd kicsit később.

A játék hangzásvilága is igazán különleges. Nem a jól megszokott véletlenszerű, pályánként változó zenét halljuk a játék közben, hanem egy teljesen újszerű megoldással találkoztam. Játék közben kellemes semleges zene szól, ami egy kis idő után, már szinte fel sem tűnik, hogy halljuk, és ha valami történik, azaz valamilyen akció kezdődik, például megtámad az ellenség egy hajót, vagy épületet, akkor a zene átvált egy dinamikus vérepszdító zenére. A fejlesztők ezt úgy fogalmazták meg, hogy dramatizált zene szól a játék alatt, ami teljesen igaz is, a hangulat teljessé tételét a zenével valóban sikerült megoldaniuk.

A játékmenet

Az indítás után egy nem túl hosszú de remekbeszabott intróval kezdődik a játék. A bevezető képsorok, mintha egy mozifilmből lennének összevágtva, mindez nagyszerű kísérő zenével. Az intró után, egy tengeralattjáró vezető ülésében találjuk magunkat. Az ablakon kinézve két oldalt egy-egy tengeralattjáró lebeg mellettünk, előttünk pedig az ablakon kinézve delfinek úszkálnak a vízben. Hihetetlen de a hajó, amiben ültem lassan mozgott a vízben, ahogy az áramlatok mozgatták és szegyen ide szegyen oda, kissé megszedültem. Az irányító pulton találjuk a főmenüt, ahol kiválaszthatjuk, hogy szóló, vagy hálózati játékot akarunk játszani. Hálózati játékot választva, játszhatunk helyi IPX alapú hálózaton, soros kábelben összekötött gép-gép kapcsolaton, modemem keresztül, illetve az Interneten keresztül felkapcsolódhatunk a játékszerverekre. Itt említem meg, hogy a játéknak saját szervere is működik, amit a program automatikusan megtalál, ha fel vagyunk kapcsolódva az Internetre.



Menü csendélettel...



Számtalan szörnyeteg szórja szitkait...

félhomály az, amit kicsit néha zavaró lehet, de könnyen meg lehet szokni. A kilőtt lövedékek látszanak, ahogy a cél felé haladnak, a torpedók és a rakéták például víz alatti buborék sugarat húznak maguk után, és a robbanások nyomán szinte érezni a lökő hullámok terjedését a vízben. Láttam már filmen víz alatti robbanást és itt pontosan ugyanolyan volt a robbanás látványa. A nagy nyomás miatt a robbanás mintegy lassított felvételleként látszanak, a felrobbant épületek és hajók darabjai lassú

A szózó játékot kiválasztva, először el kell dönteni melyik oldalon állunk a három csapat közül, majd választhatjuk a lineáris szálon futó "Champaign" módot, vagy az előre generált 23 különböző küldetésből álló "Battles" módot. Ezt a módot választva a 23 előre beállított pálya közül tetszőlegesen kiválaszthatjuk bármelyiket, de választhatunk véletlenszerű pályát is, és akkor a gép ajánl fel egy pályát. A kiválasztott vagy véletlenszerű pályákon a start előtt a küldetések sok tulajdonságát be lehet állítani, egészen a mesterséges intelligencia szintjétől az induló technikai fejlettségi szinten át a rendelkezésre álló nyersanyagig, sőt a pályán található ellenfelekkel fennálló viszonyunkat, azaz a diplomáciai kapcsolatot. Az így választható, vagy kapott pályákon az ellenfelek száma és a játéktér mérete is változó, például van olyan pálya, ahol két ellenfél vív meg egymással egy 70x70-es méretű területen, és van olyan is, ahol hat induló csapat van egy 100x100-as területen, és ezek közül néhány ugyanahhoz a csapathoz tartozik, tehát például indulásként két White Shark bázis,

feladat van, amikor egy különleges fegyvert kell kifejleszteni és van, amikor csak a bázisunkat kell működőképesen tartani egy adott ideig. Persze attól senki ne tartson, hogy mindez olyan egyszerű lesz, hiszen az ellenfelek sem pihennek, és a beállított mesterséges intelligencia szintjüktől függően, akár néhány perc alatt is képesek fölnék kerekedni, úgyhogy senki ne higgye azt, hogy egy percre is unatkozni fog akár a legegyszerűbb feladat alatt is.

Annál is inkább igaz ez, mivel a fejlesztők bele tettek a játékba néhány olyan furfangos újítást, ami miatt nem fogjuk ölebe tétlenné nézni, amíg a bázisunk és a flottánk fejlődik. Például a tengeralttjáróink lőszerkészlete nem végtelen, nekünk kell folyamatosan a megfelelő mennyiségű torpedók és víz alatti bombák, rakéták gyártásáról gondoskodni. A legyártott tengeralttjárók ugyan rendelkeznek egy induló készlettel, de ha nincs működőképes lőszergyár, hamar elfogy a készletük, vagy ha nincs elegendő nyersanyag, amiből a gyárban lőszer készüljön, csak csodálkozni fogunk, hogy a támadásra kiküldött vagy a

nekiesni, amelyek az utánpótlást biztosítják, így például a "Gold Sublimátor" a "Core Mine" és a "Metal Mine" és a lőszergyár lesz az elsődleges célpontjuk.

Van azonban egy olyan lehetőség is a játékban, ami megkönnyítheti egy-egy küldetés sikeres végrehajtását, ez pedig az "AI" azaz a mesterséges intelligencia-állítási lehetősége. A küldetésekben lévő ellenség mesterséges intelligenciája egy adott szintre mindig beállítható még a küldetés megkezdése előtt, (menet közben ez már nem állítható) így gyakorlatilag ezzel le lehet a játék erősségi fokozatán állítani, de mindezen felül a játék során a saját csapataunk részére, ha szükségesnek látjuk, bekapcsolhatjuk a "Computer Assistant" ahol a számítógép segítségével többféleképpen is igénybe vehetjük. Bekapcsolhatjuk a "Resource asisstant"-ot ekkor a számítógép átveszi ennek a fejlesztés és készlet gyűjtés irányítását, és "Konstruktor" hajók maguktól nekilátanak olyan épüle-



Vízben vadászó vandálok verekszenek

szükséges épületek után azonnal a kutató központ és a lőszergyár valamint a flotta legyártása történik meg. Ezt a segítséget választva, például a legyártott flotta egy része önállóan kezd járőrözni a szektorunk fölött és



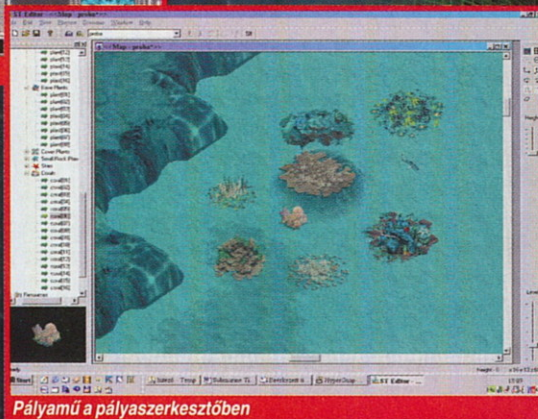
Vízválasztó varázslatok városa

három Black Optopi és egy Silicon bázis kezd meg a harcot. Ezek a pályákon a feladat viszont mindig ugyanaz, a teljes uralom megszerzése az adott területen, az összes ellenséges hajó és épület megsemmisítésével.

Multiplayer játékmódot választva ugyanezekkel a pályákkal találkozhatunk, illetve csatlakozhatunk a hálózatban lévő más gépen indított játékhoz, melyen ezek közül a pályák közül lett valamelyik betöltve, vagy mi választhatunk ki egy pályát, és elindítva azt csatlakozhatnak hozzánk más játékosok.

A "Champaign" típusú játékot választva, egy viszonylag lineárisnak mondható küldetés sorozaton kell magunkat végig küzdeni, ahol küldetésenként más és más feladatot kell végrehajtani ahhoz, hogy a következő küldetést megkapjuk. Itt már nem mindig a teljes győzelem a cél van, amikor egy bizonyos mennyiségű nyersanyag kitermelése és a pálya egy adott pontjára való eljuttatása a

védő flotta egyszer csak abbahagyja a tüzelést, és tétlenül nézi az ellenséges hajókat. A tenger fenéken található nyersanyag készlet sem kifogyhatatlan, úgyhogy arra is figyelni kell, hogy a kitermelt nyersanyagot mire használjuk fel, mert sajnos időnként túl gyorsan fogy, és az ellenség területén található nyersanyag lelőhelyeken kissé kockázatos a kitermelés. Szerencsére azonban a kereskedelemmel a nyersanyaghiány némileg ellensúlyozható feltéve, hogy van elég aranyunk, amit a tengervíz-ből tudunk előállítani, és működik a kereskedelmi központ. Abban viszont biztosak lehetünk, hogy az ellenség, ha megjelenik a bázisotok közelében, először azoknak az épületeknek fog



Pályamű a pályaszerkesztőben

tek üzembe helyezésének, amik a készletek előállításához és a bázis alapvető ellátásához szükségesek, valamint olyan tengeralttjárók legyártásának, amelyek a nyersanyag szállításhoz és az alapvető védelemhez szükségesek, és mindebből a legoptimálisabb mennyiséget. Ha a "Guard assistant"-ot kapcsoljuk be akkor elsődlegesen a háború minél gyorsabb megvívásához szükséges épületek készülnek először, így az alapvető nyersanyag előállításához

védik az épületeket, kísérik a szállító hajókat, a közeledő ellenséges egységeket pedig önállóan megtámadják. Az első küldetésben rögtön ki is próbáltam ezt a lehetőséget, és csak néztem nagyot, amikor a legyártott flotta elindult magától felkutatni az ellenség bázisát, és önállóan nekiálltak támadni azt. Találkoztam olyan lehetőséggel is, amikor csak a bázisunk kiépítését bízhatjuk rá a számítógépre, ez például a "Base assistant" volt. A legérdekesebb lehetőség a "Game assistant" bekapcsolása. Ezzel gyakorlatilag kiadjuk a kezünkől az irányítást, és a gép akár teljesen önállóan is képes lenne végrehajtani a feladatokat zömét. De hogy ne legyenek teljesen megnyugodva, hogy a küldetések most aztán játszva megnyerhetők, azért azt el kell mondanom, hogy

a "Computer assistant" segítségével nem lehet minden pályán bekapcsolni. Maga a játék irányítása a gyakorlott stratégák számára nem lesz újdonság, hiszen kicsit átszabva ugyan, de a jól megszokott funkciókkal rendelkező kezelőpanellal fogtok találkozni. Az irányítás és a különböző parancsok kiadása is egérrel és a billentyűzet segítségével történik. Alapértelmezésben a bal gombbal kijelöljük az egységet, jobb gombbal kiadjuk a parancsot, és ha az egeret rávisszük egy épületre vagy egy hajóra, kiírja a nevét és megjelenik fölötte az állapota. Egy csoport kijelölése után a hajókból állíthatunk össze csoportokat is a jól megszokott "Ctrl+szám" leütésével, és utána könnyedén adhatunk nekik parancsot, ha beütjük a kívánt csoport számát. "Zoomolni" és a pályát forgatni és "Scrollozni" az egérrel és a billentyűzettel is lehet, de összességében elmondható, hogy nagyon kevés billentyű kombinációt kell a játék során megjegyezni.

éghajlatú tengerfenéken akarjuk a pályát elkészíteni. A pálya elkészítése során gyakorlatilag minden a pályán előforduló természeti képződmény és biológiai populáció a rendelkezé-

tához. A játék help file-jában például a játék alaptörténetétől kezdve a technikai fejlesztési struktúrán át a csapatok valamennyi épületének és tengeraltattjárójának és azok rendeltetésének

ben lehet a játékot, illetve a tulajdonságait "átszabni", hogy akár egy teljesen új kinézetű és hangzásvilágú játékot nyerhetünk.

Néhány jó tanács

A játékot még a fejlesztése során, alapos vizsgálat és próba alá vették a bétatesztelők. Az ő általuk felvetett javaslatokat és tippeket a fejlesztők szinte mind beépítették a játékba. Lássunk néhány tippet, amit a küldetések sikeres megvívásához adtak.

Először minden esetben építeni kell egy vagy két "Air extraktor"-t legalább



Nukleáris nagpgolyó robbantásnál...

sűnkre áll, a berendezéshez, de épületet nem tudunk előre elhelyezni az induláshoz, csak a "Konstruktor" hajó kezdő pozícióját adhatjuk meg. Viszont a pálya editorral a játék összes küldetését és a "Champaign" küldetéseket átszerkeszthetjük. A pálya editorral megnyitva valamelyik pályát gyakorlatilag újra építhetjük az előre elkészített tengerfenék kinézetét, bármit hozzátehetünk, vagy elvehetünk belőle, itt már a játékban előforduló valamennyi épület és hajótípus hozzáadható illetve elvehető az induló állásból, sőt a játék teljes zenei anyaga, animációi



...nem csak az ellen, ...

részben elhelyezett utalásra kattintva, rögtön arra a részre ugrik, ahol az utalás részletes magyarázatát kapjuk, mindez természetesen képekkel illusztrálva.

A pályaszerkesztőhöz mellékelte help file (hasonló felépítésben, mint a játék help file-ja) pedig olyan mértékű segítséget tud adni, hogy aki még soha nem találkozott ilyen jellegű programmal, az is könnyedén megtanulhatja a kezelését, és szebbnél szebb pályákat tud készíteni a segítségével.

A játék mellett, hogy ne teljes legyen a kép, illetve a hang, találunk még egy érdekes kis programot, amit nemes egyszerűséggel "Sound Configurator"-nak neveztek el. Nem itt nem a hangkártyánk illetve a játék hangjainak a tulajdonságait állíthatjuk be. Itt egy kicsit másról és többről van szó. A programot elindítva megtaláljuk fa struktúrába szedve a játék valamennyi eseményét, üzenetét, a hozzárendelt hanggal. Ha valakinek nem tetszenek a hangok, illetve a zene, amit játék közben hall, nos ezzel a programmal megteheti, hogy kicserélgeti a hangokat, illetve külső wav fájlokat adhat hozzá a hangzásvilághoz amiket bármelyik eseményhez hozzá is lehet rendelni. Sajnos a hangokat csak importálni lehet, és exportálni nem. De ennek a programnak a segítségével, a hangkártyáról felvehető a gépi hangok.

Ennek a két szerkesztőprogramnak a birtokában, akár úgy is vehetjük, mintha a játék teljes forráskódját megkaptuk volna, hiszen oly mérték-

három "Subcenter"-t egy "Trade center"-t legalább kettő "Tech center"-t egy-egy "Metal extraktor"-t és "Corium extraktor"-t egy-egy "Depot"-val. Ezután építeni kell legalább hét "Gold extraktor"-t és melléjük kíséretnek tíz-tíz "Hunter"-t. A "White Sharks" oldalán harcolva, ki kell fejleszteni alapként a "HF cannon"-t majd a nagyobb hatásvolságú "Medium torps"-ot és harmadiknak a "Sonars"-t. A "Black Optopi" oldalán pedig először a "BO is Splinter torps" majd a "Light laser" utána pedig a "Sonars" kifejlesztése a javasolt.

Ezekkel az alapokkal indulva gyorsabban és biztonságosabban teljesíthetjük a küldetések során kapott feladatokat.

Clemi

Néhány extra

A játékhoz, mint a legtöbb stratégiai játékhoz fejlesztők mellékeltek egy rendkívül könnyen kezelhető, és jól áttekinthető pályaszerkesztőt is. A pályaszerkesztővel 10x10-es méretűtől 100x100-as méretű pályák elkészítését választhatjuk, még azt is beállítva, hogy milyen

a felbukkanó szöveges üzenetek, a küldetések eligazító szövegei átírhatók szerkeszthetők, megjelenési módjuk beállítható. Az így elkészített pályák akár szerkesztés közben is azonnal kipróbálhatók a játékban.

A játékhoz és a pályaszerkesztőhöz a fejlesztők, egy-egy különálló, de tökéletes help file-t készítettek. A help file-okban gyakorlatilag minden megtalálható, amire egyáltalán bárkinek is szüksége lehet, mind a játék, mind a pályaszerkesztő használa-



...de én is pórul járhatok!

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ██████████
JÁTSZHATÓSÁG ██████████
SZAVATOSSÁG ██████████
ZENEBONA ██████████

summa summarum

Gyönyörű látvány, dinamikus hangzásvilág – úde színfolt a stratégiák piacán

végítélet

80%

ALL STAR TENNIS 2000

★ SZERVA ITT!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Aqua Pacific
 Kiadó: Ubi Soft
 website: www.ubisoft.com
 Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
 3D gyorsító: –
 Multiplayer: –

Éppen az előző számban írtam a "Roland Garos 2000" elnevezésű teniszprogramról, és bizony panaszkodnom kellett, milyen kevés programot írnak a "fehér sport" kedvelőinek. Nos ezentúl gyakrabban fogok panaszkodni, mivel kevesebb, mint egy hónapon belül máris kiadták az All Star Tennis nevű játékot, amely remélhetőleg további híveket szerez majd ennek az amúgy nem túl közkedvelt számítógépes játékfajtának.

A játék

A játékban választhatunk egyszerű öszszecsapást, játszhatunk tornát, és elkezdhetünk akár egy egész éves ciklust is. Az érdekesség az, hogy nem csak az egyes, vagy páros küzdelmeit próbálhatjuk ki, hanem szinte teljesen egyedülálló módon vegyes párosban is elindulhatunk. Ennek megfelelően választhatunk női- és férfiversenyzők közül is. Mind a nőknél, mind a férfiaknál találunk egy-két híresebb nevet (valószínűleg az ő nevükre volt pénz), és négy-öt ismeretlen játékost is. A nőknél belebújhatunk Martine, Schett és Maurismo bőrébe, a férfiaknál pedig Kurten, Krajčević, Todd Martint, és Hewitt-et próbálhatjuk ki. Feltétlenül ki kell emelnem, hogy minden játékos a rá jellemző módon játszik, így Kurten nem rohangál a hálóhoz röptézni, és Kraicek, vagy Martin nem kezdenek bele hosszasan alapvonalon folyó labdamenetekbe. Meg kell említeni a ruházatot is, mert a legtöbb eddigi játékban ezt nem vették

figyelembe. Az All Star Tennis-ben egytől-egyig a saját szerelésükben ütik a labdát a játékosok. Ez még nem minden, az ember akkor lepődik meg igazán, amikor játszani kezd. Azon felül, hogy minden játékos a rá jellemző módon játszik, még az általuk kiadott hangok is meglepően hasonlítanak valódi játékosok hangjaira, (különösen a nyögések). A hanghatásokra amúgy sem lehet egy rossz szavunk sem, ugyanis a játék egyik legjobban kidolgozott részéről van szó.

Amiért 10-est kaptam az értékelésben a zenéből

A készítőik rendkívül sok hang effektet vittek gépre, mint például a biztatások egész sorozatát (minden játékosnak külön-külön, és nem csak egy fajtát), vagy megemlíthetem még a

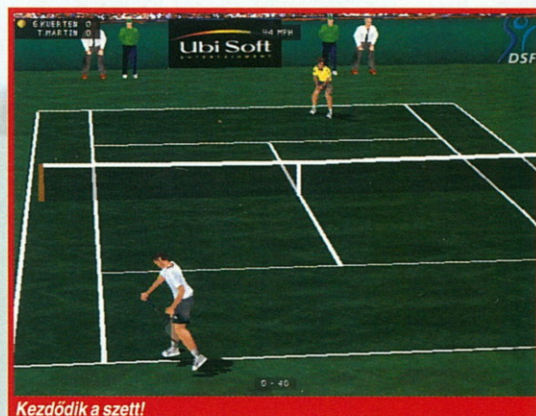


közönség, szokásos reakcióit, mint a felhőrdülések, sikolyok, bekiabálások, vagy a zúgó tömeg. Az egyik legnagyobb meglepetés akkor ért, amikor a döntő játszma, egy kulcsfontosságú labdamenetnél, megszólalt egy rádiótelefon, aminek következtében rögtön ki is estem. Persze nem a telefon rémített meg, de ami utána következett, annyira kikökökített, hogy már nem volt időm magamhoz térni. Ugyanis a telefonra a közönség is egyből reagált, és azonnal hangos mosolyú lányok, és fiúk zaja töltötte be a stadiont, ahol csak a vezetőbíró hosszasan gyözködése után lett ismét csönd.

A szinterek

A játékban tíz tornán indulhatunk, illetve ha csak egy meccset játszunk, akkor ezeknek pályáin játszhatunk. A tíz pályáról (ausztrál, német, olasz, francia, angol, spanyol, holland, orosz, amerikai) általában elmondható hogy jól sikerültek, én egyedül az Egyesült Államokban

rendezett torna centerpályáját éreztem gyengébbnek. A tornákkal kapcsolatban meg kell jegyezni, hogy egyik sem valós, vagyis nem létező tornák nevét viselik. Így a valósághoz csak annyira közük van, hogy valóban van olyan borítású versenypálya az adott országban. Az egyetlen, ami összetéveszthetetlen bármilyen másik versenypályával, az az Wimbledon füves centerpályája.



Kezdődik a szett!

A tornák

Minden tornán legalább négy meccset kell játszunk, ha egész éves szezonot megyünk, akkor

ez a kiemelésünktől függ. Egyesben minél ismertebb teniszszóval vagyunk, annál jobb lesz a kiemelésünk, így később kerülünk össze nagyobb, és nehezebb ellenféllel. Párosban, a két teniszező együttes besorolásától függ a lejátszandó meccsek száma, amit úgy kapunk, hogy a két versenyző egyéni világranglista helyezéseit összeadjuk, és amelyik pára a legkisebb, az az első kiemelt, és így tovább. A készítőik annyiban változtattak a vegyes párosokon, hogy ott mindig négy mérkőzést kell játszunk, kiemelésétől függetlenül, ugyanakkor akár csak egyesben vagy párosban, a kiemelés itt is megszabja milyen nehéz ellenfelet kapunk az első pártalálkozón. A kiemelés a legelső verseny előtt (természetesen, ha egy egész idényt megyünk, erre csak akkor van szükség) a megadott rangsorolás alapján történik, utána a versenyeken szerzett pontok döntenek. Minden torna után a győztes tíz pontot kap, a második hetet, a legjobb négy közé jutottak négyet, aztán kettőt, és aki az első fordulón nem jut túl, az ne is reménykedjen pontokban.

Az irányítás

Az irányíthatósága a játéknak eleinte igen kacifántosnak és átláthatatlannak tűnt, amit azonban az idő múlásával

remekül megcáfolt a játék. Hét billentyűt kaptam kulcsszerepet, melyek mindegyikét mi választhatjuk ki. A hét billentyű közül három az ütések fajtáját határozza meg, négy pedig a játékos irányítását szolgálja. A négy mozgást előidéző gomb, és még egy "ütő" gomb kombinációjával tudjuk a labdát oldalra, hosszan vagy röviden megütni.

Az ütések kapcsán ismét ki kell, hogy térjek a játék hanghatásaira, mert ez ezen a téren is sikerült kiválóra megalkotni. A készítőik mind a szabad téri, mind a fedett pályákon kidolgozták a labdának leginkább megfelelő hangot, minden ütéstípusnak is megvan a maga speciális hangzása a játékban. Külön érdekességként említeném az irányíthatóság kapcsán azt is, hogy a játékban a labda, akár csak a valóságban eltalálhatja a játékosot.

Összefoglalva a dolgot, az All Star Tennis felveszi a versenyt a mai számítógépes tenisz elitjével, bár a készítőik talán túl nagy hangsúlyt fektettek a hanghatásokra, és jóval kevesebbet a játék lényegére, a grafikai megjelenésre, és az irányíthatóságra.

Szőcske



Az olcsóbb helyek nézői már igen elmosódottak...

KÜLCSÍN/BELBECS

LÁTVÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SZAVATOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENÉBŐL	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

SUMMA SUMMARUM

Jó kis teniszprogi – kár, hogy pont az hiányzik, ami az ilyen játékokat élvezetessé teszi

VÉGÍTÉLET

72%

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		



Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen 100, Ft/db (+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rőzsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

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,-		

ULTIMATE GOLF

★ ULTIMÁTUM A GOLFŐRŰLTEKNEK

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ubi Soft

Kiadó: Ubi Soft

website: www.ubisoft.com

Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító*: Direct3D, 3DFX

Multiplayer: LAN, Internet

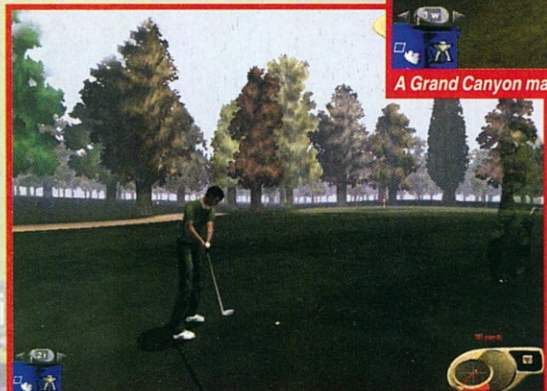
A Ubisoft legfrissebb alkotása legfeljebb a vérbeli golfrajongók és sportszimulációk szerelmeseinek nyújthat (korántsem) felhőtlen élvezetet. Bár az előbbiek gondolatnincsnek hazánkban különösebb nagy számban. Nekik külön élvezetes lesz a program elején lefutó kis FMV-s filmecke. (Leszámítva, hogy amatőr játékosok szerepelnek benne.)

A program grafikai elgél kellemes,

azt azonban te-
gyük hozzá hogy
ezt a 3D kártyák
által nyújtott re-
pertoárnak kö-
szönhetjük. (lens
flare, bilinear filte-
ring) Az Ultimate
Golf rendre hasz-
nálja ezeket az
adottságokat, ám-
bár az az érzé-
sem, hogy a prog-
ramozók nem ak-
názták ki teljesen
a lehetőségeket.
Ezt az állításom

támasztják alá a játék közben előfor-
duló textúra hibák, és a szememben
az sem egy jó pont, miszerint a háttér
alkalmasint egy egyszerű textúra fal,
és semmi más. (Elég érdekes volt
látni a Grand Canyon-t vektorlapokból
barna árnyalattal).

Ha már itt tartunk megemlítem,
hogy a program a maga nemében
azért tud néhány kellemes újítást is.
Többek között nem mindennapi
élmény, hogy egy golfprogramban first
person shooter látószögben
kedvünkre sétálghatunk és
bejárhatjuk a pálya legeldugottabb
szegleteit is. A zoom-olás
lehetőségéről nem is beszélve.



A ködös Albion

Hozzáteszem, lövés előtt teljes 3D-s mozgásra van lehetőségünk. A lövést követően 6 féle kameraállásból nézhetjük meg ügködésünk eredményét. Ezek közül szokás szerint csak néhány használható. (bird's view, ball view, person view). A program 3 terep típust tartalmaz, mindegyiken külön-külön 18 pályarészleten játszhatunk. Néhol elvannak rejtve akadályok is, viszont tereptárgyakból kicsit több is lehetne. A pályák elrendezése miatt eshetett meg az a malőr, hogy elől semmi hátul pedig fák és tengerpart is van. Kedvünkre állíthatjuk a lövés erősségét, a szélirányt és az időjárást is. Játzhatunk napsütötte, ködös, és esős pályán, valamint lehetőség nyílik arra is, hogy kijelöljünk magunknak egy zugot, ahol le akarjuk bonyolítani



A komoly golfosok a tyúkokkal kelnek



A Grand Canyon madártávalatból

ténykedésünket. A játékban 8 karakter közül választhatjuk ki az igényeinknek legmegfelelőbbet, ám kreálhatunk saját játékosokat is általunk megadott koordinációkkal kombinálva. 28

fajta ütő közül válogathatunk, ezek természetesen méretükben és hatásukban mind különbözőek. Alkalmassint kiválaszthatjuk, hogy milyen labdát akarunk nyűstölni. 3 lehetséges módozat közül: easyball, medium és hardball. Érdemes kezdésnek a legkönnyebbet választani, mert érhetnek meglepetések mindenkit. Furcsa, de a programban nem találtam egyetlen híres játékost sem. Minden karakter egyszerű szimpla neveken fut. (Halkan megjegyzem, azért a mai világban, amikor a license-ek fillérekbe kerülnek, elég negatív reklámkampányt számít egy ilyen rossz döntés a szoftverkiadó részéről.) A játékosok kinézete és mozgásfázisai ellenben nagyon jók. A mozgások szépen animáltak, és kidolgozottak. Ha sikerül betalálnunk a lyukba, akkor valóságos örműjongsz vesz kezdetét a pályán, egyszemélyes társaságunkkal. Az irányíthatóság viszonylag kellemes, hiszen lövés előtt, ha kicsit túlszállna a labda, egy egyszerű mozdulattal leállíthatjuk eddigi ténykedésünket. A

labda ellövése az egér jobb gombjával hajtható végre, de közben figyelniünk kell az irányra is, mert ha nem tesszük, akkor a játék hajlamos arra, hogy a labdát az általunk megadott ponttól legmesszebb löje el. Szóval az irányítás mindképp profi kezeket igényel. Az Ultimate Golf menürendszere felettébb látványos, és stílszerűen alkalmazkodik a játékhoz. Könnyedén hozzáigazíthatjuk gépünkhöz a pro-

gram legapróbb paramétereit is. Figyelemreméltó részletességgel babrálghatjuk a grafikát és a már említett 3D-s lehetőségeket. (bátrabb játékosok a felbontást akár 1280x768-ig is feltornázhathatják, ám ehhez nem



A karakterválasztó képernyő

mindennapi videokártyára lesz szükség.) A program hanghatásai viszonylag kellemesek, bár a kommentátor nem követi az eseményeket. Szóval madárcsicsergésen kívül nem nagyon fog minket zavarni semmi koncentrációs közben. A játékban lehetőség van gyors mérkőzéseken (Quick Match) kívül gyakorlásra (Practice) valamint bajnokságra is (Championship). Ezen felül játszhatunk természetesen hálózaton is, és nem maradt ki a modemes játék lehetősége sem. Hiányzik ellenben az interneten folytatható játéklehetőség. A konkurens golf-programoknál általában rendre megtalálható eme lehetőség. A háttérzene elviselhető, és lehetőségünk van játék közben a saját CD-nt is hallgatni. Végeredményképp a maga nemében egy tűrhető programmal állunk szemben. Leszámítva a pozitívumok és negatívumok tömkelegét, összességében elmegy, de csak a golfrajongóknak merem nyugodt szívvel ajánlani.

Szakács P.

külsín/belbecs

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

summa summarum

A maga nemében elmegy,
egyébként semmi extra.
Csak fanatikusoknak

végítélet

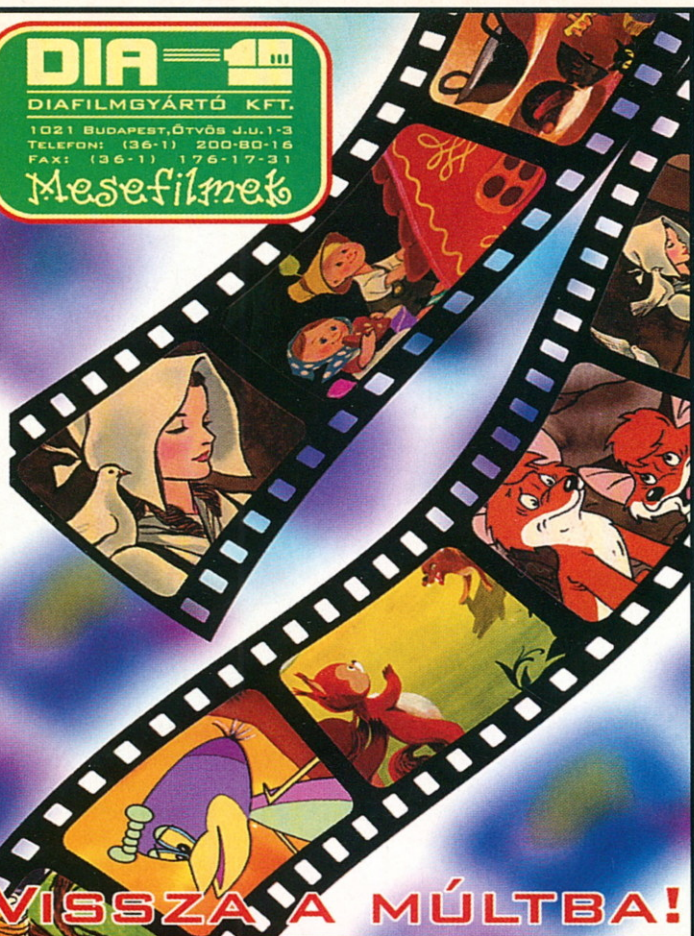
76%

DIA

DIAFILMGYÁRTÓ KFT.

1021 BUDAPEST, ÖTYÖS 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!**S E G Í T S É G !**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. Títel 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,-
10,2 Gb Quantum winchester	21.600,-
9,1 Gb UW SCSI winchester	48.000,-
64 / 100 Mhz SD RAM	16.400,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P3BF BX / ATX	33.600,-
Pentium II 466A Intel Celeron CPU	25.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	120,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	180,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	131.200,-
Pentium II EX , PII 466A Celeron , 32 SD,	
10,2 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 15" 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
vágjuk minden kedves vásárlónkat!Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát
tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

GRAND PRIX 3

★ A NAGY VISSZATÉRÉS... DE VALÓBAN OLYAN NAGY?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: MicroProse
Kiadó: Hasbro
website: www.microprose.com
Minimum konfigur: PII266, 32MB RAM
Ajánlott konfigur: PII400, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Az igazat megvallva nem tartom az elvakult F1 rajongók közé. Úgy értem nagyon bírom a dolgot, de például nem tartom számon, mikor vannak a versenyek, s így többnyire beérem azzal, hogy összefoglalókból értesülök az aktuális eredményekről. Nemrégiben csak véletlenül alakult úgy, hogy történetesen ott ültem a képernyő előtt a kellő időben, vasárnap koradélután. Ez pedig egy igen szerencsés véletlen volt, mert az idei Hockenheimi Nagydíj az elejétől a végéig olyan volt, mint egy összefoglaló – nehéz dolga lehetett a TV-seknek, akiknek utána össze kellett azt sűríteni néhány percre. Ebben az egy futamban minden benne volt, amiért az F1-et szeretni lehet. Bár sokunk kedvence már a rajtnál kiesett, végig hihetetlenül izgalmas volt a verseny: hol a safety carnak kellett bejőnie egy keresztbe állt autó vagy egy keresztbe szaladt néző miatt, hol az eső eredt el, és aztán az a mozzanat, hogy a száraz gumik megkockáztatásával győzték le a címvedő világbajnokot – ráadásul egy olyan pilóta, aki az első Gran Prix győzelmét aratta – az már tényleg zseniális volt. Ezt a versenyt egyszerűen nem volt szabad kihagyni. Mint ahogy az F1 játékok közül sem volt szabad kihagyni annak idején az F1 GP-t, illetve főként annak a második részét. Noha F1-játékból az utóbbi időben nem igazán van hiány, mégis van egy olyan gyanúm, hogy a sportág szerelmesei közül már nagyon sokan várták a Geoff Crammond nevével fémjelzett sorozat harmadik epizódját. Hát bizony sok türelemre volt szükségük, hiszen a fejlesztés már 3 hónappal a másod-

dik rész kiadása után megkezdődött, és csak most érett be a gyümölcse. Vigasztalhat minket a tudat, hogy még így is gyorsabbak voltak az alkotók, mint az előző résszel, hiszen ki hinné, de az első F1 GP immáron 11 esztendeje látta meg a napvilágot. (De ha minden igaz, ezután minden évben lesz új F1GP – "Sir" Crammond ugyanis egy nyilatkozatában valami ilyesmit engedett sejtetni.)

Vissza a '98-as idényhez

Hát igen. Már nagyon ideje volt kirukkolni az új epizóddal, hiszen a legutóbbi rész a korából adódóan egybár semmiféle 3D-kártyát nem támogott, nem is szólvá arról, hogy a

mondjak: az egyik legélethűbb F1 játékot tartjuk a kezünkben. Az 1998-as idény – természetesen a FIA engedélyével – halálpontosan lett átültetve a számítógépünkre. Persze jogos lehet a kérdés, hogy ennek miért kéne annyira örülnünk, amikor pl. az F1 2000-ben már az ideji futamokat is lejátszhattuk. Nos talán a legjobb lesz, ha ezzel kapcsolatban magát Geoff Crammondot idézzük: "Rengeg szezonspecifikus munkát

Bár az F1GP első két részébe főként nem a grafika miatt szerettek bele olyan sokan (bár a maga idején kétségtelenül best volt), azért a szokásos beidegződéseknek engedve talán mégis kezdjük a külsővel. A GP3 természetesen támogatja a 3D-s



Kisebb torlódás a monacói rajt után... talán a többiek is a tájban gyönyörködnek?

játékban modellezett '94-es "felállás" is kissé elavult már. Bármennyire is a legjobb szimuláció volt a maga idején, azóta kénytelenek voltunk valamilyen másik rivális F1-játékot preferálni. De vajon a harmadik rész megjelenésével megint mindenki vissza fog pártolni a MicroProse üdvöskéje mellé?

Ha mondjuk csak a népszerűségét vesszük alapul, annyit már most megállapíthatunk, hogy a játék kiadása biztosan nem lesz veszteséges. De hogy végre valami konkrétumot is

szükséges elvégezni egy igazán élethű szimuláción. Ahhoz, hogy a GP3-at teljes egészében a '99-es idényhez tudjuk igazítani, el kellett volna halasztani a kiadás dátumát, ami nyilván sokak számára csatlódás lett volna. Majd meg fogjuk csinálni a '99-es idényt is egyszer." Az aktuális évről már nem is beszélt a mester: az szinte már tabunak számít a MicroProse fejlesztőgárdája számára. Ugyanis abból indulnak ki, hogy a versenyzők teljesítményét csak akkor lehet élethűen modellezni, ha már megvannak az eredmények. Ennyit tehát az aktualitásról.

Az újítások

Hogy rögtön a közepébe vágjunk, a legegyszerűbb valószínűleg az lesz, ha most elsorolom mik is azok a jellemzők, amikkel igyekeztek felülmúlni a legutóbbi epizódot.



A németek ásza mellett még a régi csapattárs mosolyog

kártyát, de ettől függetlenül van szoftver render is – a felbontás 640x480 és 1024x768 között állítható. Amikor felinstalláltam a játékot, "jó szokásomhoz" híven én is a külsőségeket akartam rögtön megcsodálni, úgyhogy türelmetlenül böktém rá mindjárt a felvillanó Quick Race menüpontra. Nem tudom, hogy véletlenül-e vagy készakarva, de a játék az első indításkor mindjárt egy esős futamot adott be, aminél mindjárt volt alkalom megcsodálni néhány új látványeffektust. Néhány olyan effektust, amelyek egyáltalán nem csicsásak: szemléltető-mást nem holmi "látvány-organizmura", hanem az élethűségre törekedtek. Például nem maszatolódnak el az esőcseppek a kamerán, ellenben rendkívül meggyőző, ahogy az előttünk



Az előzési technikám egy kissé agresszív

haladó versenyzők sűrű vízpárafelhőt generálnak maguk mögött, s ha netán behajtanak ebbe a felhőbe, hirtelen nem látunk semmit. Azt pedig még jobban néz ki, hogy a felázott bitumenen klaszszul tükröződik a táj, s mintha kisebb pocsolókba kezdene gyűlni a víz. Még egyszer hangsúlyozni kell, hogy grafikaiilag főként az élethűséget vették célba, s ezért néhány megszokott





A lóerők mellé néha elkél az embererő is

dolgot hanyagoltak. Emlékszem például a drágalátós bátyám aggodalmaira, aki azt hitte, hogy nem használja a játék a 3D-s hardverét, csak mert a textúrák nincsenek elfilterezve. Nos a 3D-s kártyákkal semmi gond: azok a textúrák direkt nincsenek elmosva. Én speciel ezt nem is bántam: már elegendő van a sok anti-aliasing effektusból, amivel a grafikusok jobbra csak a hanyag munkájukat takargatják. Vétek is lene ebben a játékban mindehova azt a bizonyos homályt nyomtatni: nem árt az néha, sőt egyenesen használhat is, ha a kontúrok megmaradnak. Minek kéne elrontani a szép magas felbontású textúrákat, csak mert néhány a közeli tárgyon meglátszik néhány texel? Engem nem zavar, hogy egy kicsit szögletesek a barázdák az első gumikon. Mint ahogy az sem zavart, hogy nincsenek lobogó zászlók az épületek tetején, nincsenek animált szerelők a bokszbán (csak sima sprite-figurák), nincs safety car sem, s néhány melbourni felhőkarcoló tesztem azt eléggé doboz formájú. Utóbbiak pedig azért nem szúrták a szemem, mert a játék a kevesebb részletért nyújt valamit cserébe: csodás sebességet egy átlagos gépen is. A tájra már eleve csak olyan objektumok kerültek rá, amik nélkülözhetetlenek – mindenféle apró-cseprő részlettel nem akarták fárasztani a proceszszort. A program mellesleg roppant intelligens: már eleve úgy indul az installálásnál, hogy lefuttat néhány tesztet, és beállítja magának az "őszerinté" ideális grafikai paramétereit. Igaz, én ettől függetlenül – már csak kíváncsiságból is – benéztem a grafikai menübe. Nagy meglepetésemre

Rokon lelkek

F1 2000

Mint a címe is mutatja, az F1 2000 az idei szezon dolgozta fel. Szemlátomást sietett is vele az EA: az amúgy remek játék sajnos átlagon felüli hardvert követel, és még bugok is maradtak benne. (ld. **576** '00/4 – 89%)

F1 World Grand Prix

Az Eidos F1 játéka elsősorban ütős grafikájával nyeri meg a játékost, ráadásul meglepő módon még különösebb gépigénye sincs. (ld. **576** '00/7 – 83%)

pedig hiába állítottam fel mindent maximumra, a játék sebessége úgy is élvezhető maradt. A GP3-nál tehát olyan gond nincs, hogy gondolkodnunk kell, mivel csökkentünk a viszszaállító tükör által "látott" képet: merthogy az ilyen apró változtatások csak jelentéktelen sebességcsökkenést okoznak.

Jóllehet hazudnék, ha azt mondanám, hogy az engine-nel maradéktalanul

meg voltam elégedve. A "grafikus motor" sajnos elég gyakran generál poligonhibákat, hogy csak egyetlen példát említsék: a közvetítő kamerák nézetéből néha átlátszódnak a kocsik bizonyos falakon. És sajnos a sima követő nézetnél is előfordul ilyen: mint amikor a monacoi hajtúnyarnál lemarad a kamera, majd az autó után ered, s egy másodpercre "átlyukad" a palánkon.

Az élethű körülmények

A legfontosabb újítás két-ség-

telenül a már említett időjárás tényező. A felázott pálya ugyanis természetesen hatással van az autó viselkedésére is. Éppen ezért minden menet előtt bead a gép az utolsó pillanatban a még végrehajtható változtatásokról egy listát. Ebben a menüben megnézhetjük az időjárás-előrejelzést, s rögtön felszerelkezhetünk kellő típusú gumival, plusz betervezhetjük a bokszbá kiállításokat, stb. Az eső egyébként akár menet közben is rákezdheti, tehát – mint az történt az ominózus hockenheimeri futamon is – a versenyzők menet közben (betervezetlenül) is kiállításra kényszerülhetnek. A kezdők számára nyolc opcionális segítséget építettek be. Vezetés közben bármikor ki/bekapcsolhatjuk a következőket: automata fék, automa-

taváltó, kipörgés meggátolása, sérthetlenség, ideális nyomvonal, javasolt sebességfokozat, gáz- és kormányzárségítés. Ha mind a nyolc be van kapcsolva, szinte el se lehet rontani a kanyarokat: fehér csíkok mutatják az íveket, s csak időben kell félrehúznunk a kormányt. Sajnos a megpördülés gátlással akadhat egy kis gond: ha egy kicsúszás után fordítva megyünk vissza a pályára, előfordulhat, hogy nem enged minket a gép megfordulni. (Még szerencse, hogy a megfelelő funkcióbillentyűvel kikapcsolhatjuk a terhéssé váló "segítséget".)

A Multiplayer lehetőség LAN-on keresztül összesen 4 játékos számára

biztosít rajtkockát, ami a GP2 kétjátékos módjához képest vitathatatlanul fejlődés, viszont azt figyelembe véve, hogy korábban 16 játékosról szólt a fáma, egy kissé elszomorító. A számítógép irányította ellenfelek

és

az autók

dinamikája

tekintetében a Micro

Prose-nál

szerényen csak

úgy fogalmaztak,

hogy 11 év tapasztalat

átgyárták bele a

játékba. A pilóták az élő

alteregőjük tulajdonságaival

való vannak megalkotva: kellően temperamentumosak, s a nehézségi szinttől függően agresszívok. A való élet

mintájára igyekez-

tek a lehető leg-

emberibb vezetési

stílussal felruházni

őket. Természetesen

ennek megfelelően az

ellenfeleink is hi-

báznak, sőt a mi részvételünk

nélkül is gyakran tö-

megkarambolok alakulnak ki, s mi

gyakran már csak

a csetapaté vég-

eredményét látjuk

– amint néhány



kocsironcs ácsorog a sóderágyban, a pálya szélén pedig vadul lobogtatják a pályamunkások a figyelmeztető zászlót. Ilyenkor egyébként az is való élet szabályai szerint történik, hogy a leszakadt szerényen áthajtva a saját kocsink is sérülhet.

Az autók törését rendkívül élethűen sikerült modellezni. A kocsik maximuman kölcsönhatásba kerülnek egymással, sőt a légellenállással is. Az ütközések során nem csupán a szárnyak törnek le: az egymásba akadt kerekkegyetlenül a magasba tudják lökni a szerencsétlenebb versenyzőt. Amennyiben az ilyen incidenseknél a kocsik alá kap a menetszél, akár fel is borulhat, s totálkárosra törhet a járgány. Eközben az sem ritka, hogy az abroncsok leszakadnak, s gurulnak a gumik szanaszét a fűben – az elszabaduló lóerők tehát igen látványosan tombolnak.

Az audioról nem tudok különösebb dicséretet mondani, igaz, rosszat se. A kavicságy ropog, ahogy kell, az ütközések csattanások kísérik, stb. A motor viseléséről az Arrows teamnél felvett 3D-s hang gondoskodik, de őszintén szólva én nemigen vettem észre különbséget a többi versenyjáték, illetve az azokban szereplő autók "orgánumához" képest. Bár lehet, hogy csak botfülem van.

A játék szolgáltatásai

Amit viszont nem lehet nem észrevenni, az a megújult menürendszer. Amikor a játék bejelentkezik egy kellemes FM videó után, először csupán két lehetőség van: azonnal kipróbálhatjuk a játékot egy gyors menettel, avagy továbbléphetünk a főmenüben. A főmenüben rögtön láthatjuk, melyik pilóta, illetve pálya van kiválasztva, melyik üzemmód van aktiválva, és hogy milyen nehézségi fokozat van megadva (a kezdőtől az ászig öt lehetőség adott) – mindezek alatt pedig a játék "indítógombját",



Egy kis szépséghiba: pályamunkásoknak óriásokat szerződtek...



A silverstonei közönség megint dagonyázni fog a parkolóban

illetve az egyéb opciókat találjuk (a szokásos grafikai beállításokat, pálya-rekordokat, és más infokat). Természetesen a felsorolt négy összetevő mindegyikén változtathatunk. Hogy melyik üzemmód van kiválasztva, az kihatással van a többi menüre is: például a versenyopciók között nem változtathatunk az időjárásról, ha teljes bajnokágon megyünk. A pilóták választéka tehát a '98-as

választhatunk.

Az autók felkészítésénél a legfontosabb műszaki paramétereket találjuk – szemléltetést e téren sincs semmi fölösleges sallang. A váltó áttételein bütykölhetünk a nagyobb gyorsulás, avagy végsebesség érdekében, tere-lőszárnyak dőlésszögével növelhetjük a leszorító erőt, és az aszfalt minőségéhez igazíthatjuk a gumik típusát. A szükséges Car Setup képernyőt vagy a már említett közbenső menüben találjuk meg, vagy – amennyiben a bokszból állunk ki – indulás előtt az autóból választhatjuk ki. Minden pályához külön határozhatjuk meg a dolgokat, amiket azután össze is hasonlíthatunk, és el is menthetünk.

Ismét a legjobb?

Azt hiszem, az F1GP3 nem okoz csalódást a rajongói számára.

Tulajdonképpen már hagyományoknak tekinthető, hogy a játék szolgálta-

tásai felérnek, sőt – minthogy személyesen próbálhatjuk ki az autókat – még túl is tesznek egy TV-s közvetítésen. Az élmény ezúttal is nagyon valószínűsnek hat. Tíz különböző

Egy elvakult F1-megszállott véleménye

Két évet késni arra hivatkozva, hogy a jó munkához idő kell, számomra nem megyőző indok. Véleményem szerint az F1GP3 grafikailag (az autók kidolgozottságára, a tájra, a kevés kameraállásra gondolok), és úgy általában a korszerűségét tekintve elmarad az F1 2000-el szemben. Mégsem csalódtam, bár a versenypályákon a múltidézés helyett jobban szeretem a jelenben érezni magam. Apróság, talán említenem sem kellene, de hiányoltam pl. a csapatpattal történő rádiós (de legalábbis táblás) kommunikációt. Ugyanakkor nagy élményt jelentett, ami messze jobb, mint a rokonlelkeknel: az időjárás, és az ehhez kapcsolódó dolgok szimulálása. Említésre érdemes a gumik (Goodyear, és Bridgestone)

teljes választéka, és még a pályákon ritkán használt, a felhőszakadásokhoz szükséges monszun gumik is megtalálhatók. Az esővel járó hatások – ahogy azt V.Z. is említette – nemcsak a kocsirányításában bekövetkező változások miatt, hanem a látványélmény miatt is kiemelkedik az átlagból ezt a programot! Az aszfalt kezdetben pötytyöződik, majd színe a világgoszürkéből egyre sötétebbre vált, és amikor már fekete, akkor a gumicsérés kívül nem árt autónk szárnyait is a maximumra állíttatni a depóban, mert a felin guruló Zsigulit menettulajdonosságait idéző kintlódás a ringben nem volt kedvemre való. Summa summarum: ez a játék két-három éve csúcs lett volna, de hát, a tevé emészt, a karaván pedig halad...

Szöcske

“belső” nézetből vizsgálhatjuk a kocsinkat: többek között hátrafelé nézhetünk, elöl a felfüggesztések alatt bámulhatunk, és így tovább, és természetesen a közvetítő kamerák is veszik az eseményeket. Jóllehet a nézetek nagy része csak a visszajátzásoknál élvezhető, de akkor is nagyon jópofák. (Itt jegyzem meg: a visszajátzás indítása egy kicsit körülményes, ugyanis előbb le kell pauszálni a játékot, s csak utána válik aktívvá az “R” gomb.) Még olyan nézet is akad, ami a pilótánk sisakját figyeli premier plámban: frankón zötykölődik, előre-hátra csapódik emberünk feje. Az pedig külön poén, hogy belülről “személyesen” is érezhetjük a zötykölődést: frankón érezni ahogy a gázra taposva “harap” az autó, vagy ahogy a fékbe állva ki akar törni a nyakunk. Csak azt sajnáltam, hogy a pilótafülkéből nem lehet jobbra-balra nézelődni. Na meg egy kissé hiányoltam az emberem kezét is. Nem tudom mennyi poligonba tellett volna fabrikálni egyet (pontosabban kettőt), de talán megérte volna.

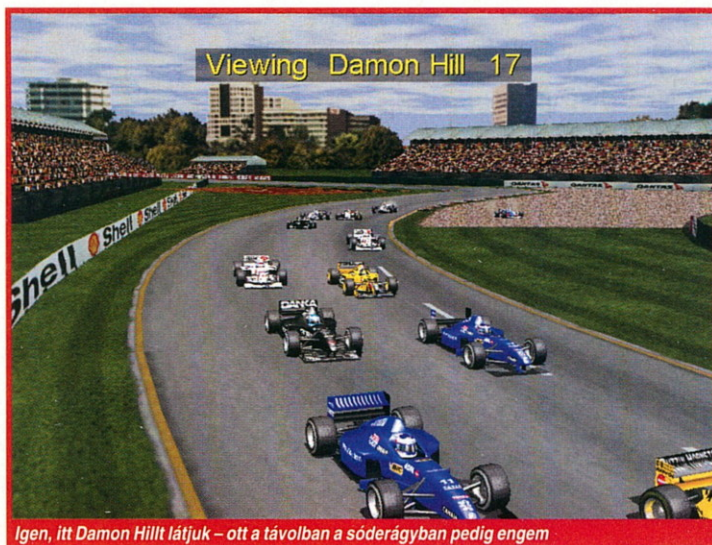
Ha nagyon szőrös szívűek akarunk

lenni, felröhögünk továbbá még más dolgokat is. Például miért nincs Internetes játék? Az pedig szép dolog, hogy az új műszaki trendnek megfelelően megemelték a kocsik orrát, és minden autót a sajátos fényezésével, illetve matricáival díszleget, de az autók formája ettől eltekintve egységes minden csapatnál, ami hát nem éppen valószínű. Más játékoknál ráadásul még általában azt is biztosítani szokták, hogy a játékos saját arculatú autót fabrikálhasson.

Ha értékelni akarjuk azonban a játékot, az ilyen dolgok hiánya nem túl sokat nyom a latba – legalábbis számomra nem. Mindenképpen inkább a realizáltságát kell kiemelnünk. Lehet (sőt biztos), hogy nem ez a legszebb F1 játék a piacon, de az igazi Forma 1-es versenyezéshez ez a játék áll a legközelebb. Az alkotók sokéves tapasztalata a garancia erre, a többéves fejlesztői munka pedig annyiból látszik meg a dolgon, hogy nincs összezsápolva, nincsenek benne olyan csúnya bugok, mint nem is egy határidőre pontosan megérkező, aztán meg “agyonpatchelhető” vetélytárs esetében.

V.Z.

évet tükrözi, így nincs abban semmi különös, hogy jelen van például még Damon Hill is. Érdekes, hogy kettő vagy akár több kedvencet is kiválaszthatunk: ilyenkor működésbe lép az ún. Hot Seat mód. Ez ugyebár eredetileg többjátékos módnak lett kitalálva: menet közben a gép időről időre elkezd visszaszámlálni, melyek befejeztével átadja, illetve visszaveszi az irányítást, s közben átülünk a más-sik kiválasztott pilótá(k)hoz. Hogy milyen időközönként történik a helycsere, az szintén beállítható az opciók között. A teljes bajnoki idényen – ahogy dukál – természetesen a versenyhétvégék egyetlen mozzanatáról sem maradunk le. A pénteki, illetve szombati edzéssel kezdünk, majd jön a kvalifikáció, s a verseny előtt még a bemelegítő kör. Ja persze az egészet át is lehet ugrani, hiszen hátulról indulva csak igazán szép nyerni. A második üzemmód a “Nem bajnoki futam”, aminél csupán egy hétvége kerül megrendezésre. Ahogy más játékokban nevezni szokás: ez itt a



Igen, itt Damon Hillt látjuk – ott a távolban a sóderágyban pedig engem

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
JÁTSZHATÓSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
SAZAVATOSSÁG	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ZENEBONA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

summa summarum

Talán nem a leggyönyörűbb F1 szimuláció – de minden bizonnyal a legjobban játszható

végítélet

92%

SLAM TILT RESURRECTION

★ A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD. DE HOGY!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ganymede Technologies
Kiadó: Brightstar
website: www.brightstar.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 366, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: -

Nem telik el év anélkül, hogy ne kapjunk a kezeink közé egy új flipperprogramot. Az eddigi idők is így teltek el amióta létezik számítógép, vagy konzol. A régi szép 80-as évek végén, amikor még javában hódított a C64 majd később az AMIGA, egymás után jelentek meg a szebbnél szebb flipperek. Ebben az időben tűntek fel az olyan cégek, mint például a Digital Illusions és az Empire Interactive, melyek kimagasló programokat írtak ebben a műfajban. Mi

is, akik akkor még csak épp hogy elkezdtünk ismerkedni a számítógéppel órákon át erőlködünk a gépek előtt a flippereket nyúzva. Minden tréfát félre téve azok, akik ismernek tudják, hogy ma is megszállottan gyűjtöm a régi (ős kori) vagy éppen újabb flippereket. Nem is a játék, hanem

inkább annak összetettsége és szépsége az, ami rabul ejt. Esméletlen az, hogy régebben egy olyan gépből, mint az Amiga volt, mit ki nem tudtak hozni a programozók. Szerintem már az akkori idők legszebb játéka is ezek voltak, és elég volt megnézni az éppen aktuális flippert ahhoz, hogy meg tudjuk mit is tud még a mi kis gépünk. Ezek a játékok egyértelmű, hogy a Commodore szérián éltek az igazi virágkorukat, mert az első pc-s próbálkozások (aki látta őket az tudja, miről beszélnek) sajnos elég gyengék voltak. Ez azért nem volt túl igazságos, mert szegény pc-k akkoriban kezdték el bontogatni a szárnyaikat. Munkára nagyon jók voltak, de a játékok terén még mindig az Amiga és C64 volt az ász. A Digital Illusions csodálatos Pinball Fantasies és Pinball Illusions játéka méltán nyerte el akkoriban a játékosok többségének tetszését. Ennek ellenére nem mondom azt, hogy csak a flipper volt a

hódító a régi gépeken, mert millió nagyszerű játék született még ezek mellett, de az egyik ász ez a stílus volt. Az akkori hardware adottságok azért megkötötték egy kicsit a programozók kezét, de ennek ellenére mindig, minden évben kijött egy, az előzőnél szebb vagy jobb. Ez a tendencia azért manapság sincs más képp, elég ha csak a PSX-et említem, amiből már szinte hihetetlen, hogy mennyit képesek a programozók kihozni. A baj csak az, hogy amíg eddig a flipperek nem éppen a gigantikus gépigényről voltak híresek, azért ez manapság már egy kicsit megváltozott. Sokszor hallottam azt, amikor arról beszélgettek, hogy "az én 486-os gépem már csak a flipper fut, mert nagyon kevés a ram, de bővíteni már nem tudom, mert nem lehet kapni" szöveget. Nos aki mostanság szeretné ugyanezt megjátszani, azt el kell

Nem is beszélve a 32 bites színmélységről, ami még egy lapáttal rátesz az egészre. Amikor először megláttam a Slam Tilt Resurrectiont, nyugodtam mondhatom leesett az állam. Hogy mennyi mindent ki lehet hozni még a 2d-s programokból. Szinte hihetetlen,

nek variációi is állíthatóak. A másik varázslat a zene és a játék hangrendszere. Minden létező szabványt támogat a program az A3D-n át az EAX-en keresztül a Dolby Surroundig és a speckó Ganymede 3D Sound System-ig, amelyet mindenkinek

ajánlok kipróbálásra. Ez egyfajta 3D hangszimulációt képes létrehozni, amelyik még az olcsóbb a 3D hangot egyáltalán nem támogató kártyákon is szuperül működik (azért nem kell egy EAX 2-re számítani, de azért a semminél több). Az egyetlen negatívum az



A grafika szépsége önmagát beszél...

már-már mesés! Ezzel az egy szóval tudom csak illetni a programot. Nem hiába tettek egy zoom opciót is a menübe, mellyel rá lehet nagyítani az asztal bármelyik részére. Még a legkisebb felbontásnál sem lehet látni egyetlen pixelt sem. Akinek pedig megadatik, hogy 1024x768 esetleg a feletti felbontásban is játszasson ezzel a programmal, annak nyugodtan mondhatom monumentális élményben lesz része. A játékon belül annyi állítási lehetőséget találtam, hogy szó szerint el lehet tévedni bennük. Minden egyes apróság állítható. Lehetőségünk van az ütők színét, méretét, formáját állítani. Legalább tízféle módon állíthatjuk azt, hogy milyen módon lehessen az asztalt meglökní. Milyen legyen a bemozgása az asztalnak, mennyinél tiltson le, lehessen-e egyszerre több irányba is meglökní-vagy éppen, hogy mekkora legyen a lökés ereje és az esetleg tovább hasson-e valamelyik irányban. Beállíthatjuk azt is, hogy Amerikai vagy Európai mintára menjen a pontozás és a bonuszok beadása. Az animáció mértéke is több lépésben állítható. Kiválaszthatjuk, hogy a fényforrások milyen szögben és milyen fényerővel világítsanak valamint, hogy a színük milyen legyen. A golyó animációja a legszebb, amit eddig láttam. Visszatükröz minden létező dolgot, aminek a közelébe kerül. Ugyanitt megjegyzem azt is, hogy a nehézségi opciók is több lépcsőben állíthatók. A golyónál beállíthatjuk, hogy milyen gyors legyen, mennyire legyen trükkös a mozgása, és a visszapattnás szögé-

nem más, hogy már normál fokozaton is eléggé nehéz a játék. Néha úgy pattog a golyó, hogy mire észre vesszük hol van, már le is esett. Mindenképpen elkél egy kis gyakorlás, vagy ha bekapcsoljuk a könnyebb fokozaton a segítséget, akkor a golyó nem pottyán le olyan könnyen. Kár, hogy egy cd-n csak egy tábla található, de én mondom a látvány, mindent kárpótolja az embert. Akik gyengébb gépen játszanak azoknak egy kis segítség, ha a táblánézetnél a középsőt választják, mert így az egész táblát látjuk, és az nem mozog. Ezzel is nyerünk egy kis frame-t. Mindenki aki szereti az igényes és szép játékokat, az feltétlenül szerezzé be a Slam Tilt Resurrectiont, Nem fog csalódní.

-Uriel-



Szinte érezni a kriptaszagot...:-)

szomorítanom, mert a flippereket is utolérte a hardware láz. Már az egy-két évvel ezelőtti megjelenő gyönyörű flipper a T-Shock gépigénye is elég megrázó volt, mert emlékszem én még 16 mega rammal nyomultam, amikor ennél a programnál az ajánlott mennyiség 32 megára rúgott. De a sok rizsa helyett, térjünk rá a programra.

Az már említett tendencia a Slam Tilt Resurrection-t sem kímélte. A minimum konfiguráción mindössze 32 megaramot kérnek, amely igazán nem mondható soknak, de ebbe sajna csak egy kisebb felbontás fér bele (640x480x16), ugyanis ha szaggatásmentesen szeretnénk játszani, akkor kénytelenek leszünk legalább 64 megára upgradelni a masinánkat. Azt hiszem a képekből is látszik az, hogy nem éppen "egyszerű" 2d-s játékkal van dolgunk. A grafikai felbontás szinte az égig felhúzható (1600x1200x32!!).

külc sín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENEBONA

summa summarum

Gyönyörű flipper nem csak kezdőknek!

végítélet

81%

CUE CLUB

★ SZOMBAT ESTI LÁZ

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Bulldog Interactive
Kiadó: Midas Interactive
website: www.midasinteractive.com
Minimum konfiguráció: P166, 16MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P266, 32MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: -

Még suhanc koromban sokat járogattam, egy bizonyos hölgy ismerősömmel (egy gyönyörű szőke bombázót képzeljétek el, ismertem! -Sz.JVC.) és a

komákkal ezt a fajta cselekvést gyakorolni. Talán nem is annyira a játék, hanem a helyiség feelingje jelentett élvezetet számomra. Egy kicsempézett és teljesen steril szobában nem is lenne annyira élvezetes a játék, mint egy olyan helyen, ahol a biliárdasztal felett vágni lehet a füstöt. Egy ilyen

játék fő kellékei: egy kis halk zene, emberi moraj a háttérben és az asztalok között cikázó emberké, akik szinte mindig meglökik a kezedet, vagy esetlegesen a dákódat, így az esetleges rontott lökést rájuk kenheted. Már a múltban is sok próbálkozás történt e kiváló játék számítógépes interpretációjára. Már a Commodore C+/4-es számítógépen is játszhattunk egy program-

mal, amely a Hustler volt, és talán a mai szemmel egy kicsit primitívnek tűnhet (Mert az is volt, de a kor technikai szintjéhez képest a maximumot hozta.) de a játék alapja a mai napig mit sem változott, főntről látjuk az asztalt, ezen kívül szabályozhatjuk az ütőerőt, és ha van rá lehetőségünk, akkor krétázhatunk is. Az igazi biliárd játék menete nagyon függ az asztaltól, mivel a lökések végső kimenetelét alapvetően meghatározza az asztalok lejtése, a posztó kopása, szóval aki nagyon "olt van a szeren" mindig a saját kitépasztalt asztalán játszik. Ez igaz-



Robbantás előtt...

zából csak azokra igaz, akik fogadásból játszanak. Aki biztosra akar menni, az soha ne játsszon ismeretlen asztalon, mert a győztes általában mindig a hazai pályán születik. Ha igazán profik

akarunk lenni, akkor kitépasztaljuk az asztal topológiáját, amelyet egy pár tesztlökéssel végezhetünk el. Az már, hogy ki hogyan módosítja az egyes gurításait az asztal egyenetlenségeinek megfelelően, már csak az adott játékos tudásszintjétől függ. Ez az a paraméter, amit még nem tették bele egyetlen biliárd szimulátorba sem, pedig ezzel jócskán megnehezíthetnék az egyes játékosok dolgát. Természetesen a lejtés nem az új asztalokra vonatkozik, de mindig vannak arcok, akik "véletlenül" ráülnek az asztal szélére, vagy éppen meggéberedett testrészeik lazítása okán tornagyakorlatokat mutatnak be rajta. A 3D-s videó kártyák megjelenésével elkészültek az első háromdimenziós biliárd játékok, ahol az asztalt már akármilyen nézőpontból vizsgálhatjuk, és a golyókra egészen ráközelíthetünk. Ennek több előnye is volt, az egyik, hogy a golyó lehetséges útvonaltát a dákó mögül nézve, sokkal jobban kiszámoltattuk. A másik, hogy magára a helyiségre is rálátást kaptunk, így a játéktér már több volt egy

árva asztalnál. Hangulatunktól függően akár többféle "terep" közül is választhattunk. Már csak az esetleges partner (a kis szőke!) látványa hiányzik az asztal mögött. Pl. érdekes lenne a másikat lökés közben egy külső kameraállásból figyelni. Bár a felülről játszott játéknak is van egy nagyon nagy előnye, amely a falról való játéknál mutatkozik meg. A több falról való bejátszást a valódi játékokban nem tervezhetjük meg igazán, mivel az asztal merőlegesen felülről nem látjuk, nem így a számítógépes játékokban, ahol az asztal teljes felületére rálátásunk van.

A mostani program ugyan a 3D-s kategóriába tartozik, de a táblát csak felülről láthatjuk. Az újítás a korábbi programokhoz képest, hogy egy klub keretein belül játszhatunk, itt mindenkinek be kell jelentkezni, ha kedvünk tartja, megadhatjuk az életkorunkat, a szemünk színét, magasságunkat stb. A programban első látásra semmi különleges nincs, a megszokott 8 és 9 golyós (EURO és USA) és Snooker



Igy jár, aki egy Hard fokozatú fickóval áll ki csatázn

módok közül választhatunk. Megküzdhetünk a számítógéppel és a regisztrált klubtagokkal, ezen kívül lehetőségünk van az asztalon egymással összeütozgetni és tologatni a golyókat. A többi programmal összehasonlítva az első szembeötlő különbség a játék grafikájában keresendő, ilyen kidolgozott, és csillogó golyókat még egyetlen hasonló programban sem láttam! Külön extra az asztal felett gomolygó füst, és a különféle színekben pompázó diszkó fények. Természetesen ezek minden jellemzőjét beállíthatjuk az options menüben. A játék kezelése nem hoz semmi újat, ugyanúgy krétázhatunk, mint más programokban az ütőerő és a dákó pozícionálása sem korszakalkotó. A játék teljes menetét videóra rögzíthetjük, és különféle visszajátszási sebességeken tekinthetjük meg. Külön érdekessége a programnak a chat mód, ahol a klub karaktereivel tudunk társalogni, természetesen csak a játék időtartama alatt. A játék készítői a mesterséges intelligenciát is ellátták jópofa beszólásokkal. Nagyon hasznos a

Rokon lelkek

Brunswick Pro Pool 3D

Egy igen híres asztalokat gyártó cég szponzorálta program, amely már full 3D-s grafikával rendelkezik. (ld. 576 '95/4 - 81%)

Arcade Pool II

A Team17 csapat kiváló játéka, amely csak 2D-ben játszható. (nem teszteltük)

célszál végén található kereszt, amely a célzást nagyban elősegíti. A játékon belül választhatunk többféle dákó, és golyókészlet közül. Itt mindenki megtalálhatja a neki legjobban fekvő eszközt. Az asztalok színösszeállítását is variálhatjuk, állítható az intarzia és a filc színe. Az gép által vezérelt ellenfelek Easy, de még Medium állásban is elég bémán játszanak, nem mérk fel a golyó távolságát megfelelően és nagyon erős lökéseket alkalmaznak. Szinte minden lökésnél krétáznak, mintha ez kötelező lenne. A Hard fokozatban éppen ellenkező a helyzet, a dákónkra akár rá is támaszkodhatunk, ugyanis kedves versenyzőtársunk nem fog engedélyezni számunkra egyetlen lökést sem, mint ha egy demót néznénk a gép vidáman egymás után, rakja el a golyókat. Néha, hogy azért az asztal mellett tartanak, láthatunk 2 vagy 3 falas attrakciókat is. Az biztos, hogy mi ilyen sorozat lökéseket soha nem fogunk véghezvinni. (Mivel még esélyt sem hagy a gép.) A játék hangjai jónak mondhatók (kivételesen a mintavétel nem akad semmi kivételtől való.) a zenék is nagyon jól szólnak, egy kicsi Break-Beat beütéssel, ami nem kimondottan illik a biliárdhoz, de szerintem a diszkó fények sem. Végszóként, mindenkinek ajánlom, aki szereti ezt a fajta játékot, amely kellemes kikapcsolódást nyújthat a nyár esősebb napjaiban is.

KeFe

külcsein/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG ██████████
 JÁTSZHATÓSÁG ██████████
 SZAVATOSSÁG ██████████
 ZENEBONA ██████████

summa summarum

Hustler 2000-es börbe
 bújtatva

végítélet

75%

CHIKEN RUN

★ LÁZADÁS A CSIRKEFARMON

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Blitz Games
Kiadó: Activision
website: www.activision.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P266, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: –

Nem tudom, vannak-e olyanok, akik egy gözölgő, illatozó csirkecomb mellett belegondoltak már abba, hogy vajon a szerencsétlen szárnyasnak voltak-e valami tervei a jövőre nézve. Mármost azon kívül, hogy ropogósra sütvé felszolgálják. Bevallom, én sosem morfondíroztam ilyen badarságon, elvégre nem vagyok vegetáriánus. Hogy most mégis feltettem ezt a költői kérdést, az csak a Chicken Runnak köszönhető: a játék főhősei ugyanis pontosan a fentebbi problémával szembesülnek.

A helyszín egy '50-es évekbeli angol csirkefarm. A tyúkok a szokásos életritmuskat élik: tojásokat raknak, keltenek, majd végül valakinek a tányérjában végzik. Úgy tűnik, Ginger élete is ebben a mederben folyik, csakhogy egy nap egy amerikai kakas érkezik a farmra. Rockyval közösen pedig úgy döntenek, hogy változtatnak a sorsukon, s megszöknek, mielőtt még elérkezne a végzetük...

A történetről, vagy legalábbis a címről gondolom már mindenki hallott, aki valamennyire is érdeklődik a nagyvilág dolgai iránt, elvégre nagy szenzációnak ígérkezik a nálunk is hamarosan bemutatásra kerülő animációs film – bár ha minden igaz, mire e sorok nyomtatásban lesznek, már játsszák is a mozik.

Néha a legegyszerűbb ötletekből származnak a legjobb dolgok. A Chicken Run mindössze egy rövidfilm alapötletének indult, s mégis egy mozi lett belőle. Az Aardman Animations már nem kezdő az animáció műfajában (Peter Gabriel Sledgehammer videó-klipje, illetve a Spice Girls Viva Foreverje is

e cég segítségével készült, nem szólva arról, hogy a Wallace és Gromit sorozatuknak két darabja már Oscart is nyert), mégis ez az első egész estés mozifilmjük. Amikor felajánlották a DreamWorksnek az együttműködésüket, mindössze ennyi volt a tarso-lyukban: "Csináljunk egy csirke-szöktetős filmet!" Kissé szurreálisnak tűnik, egy ilyen egyszerű ötletet mindjárt "piacra dobní", de a DreamWorks vevő volt rá. Steven Spielberg rögtön ki is jelentette: "Nagyon tetszenek ezek a csirkék, többé nem is eszem szárnyas húst."

A Chicken Runban (mármint a filmben) az a kü-lönleges, hogy nem a modern számítógépes technikát használták, hanem a hagyományos, ún. stop motion eljárással készült. Igazi bábukat animáltak mozdulatról mozdulatra. (Mint-hogy az emberi szem másodpercenként 24 képkockát érzékel folyamatos mozgásnak, el lehet képzelni, milyen fárasztó lehet animátornak lenni...) A film másik érdekessége, hogy a már kialakult trendnek megfelelően világsztárokat kértek fel a figurák szinkronizálására – az már más lapra tartozik, hogy magyarul persze nem Mel Gibson szólal meg.

Nos a film tehát egy igen szórakoztató darabnak mondható, nem úgy mint a most bemutatásra kerülő játékváltozat. Nem igazán értem, hogyan lehetett egy ilyen játékot 2000-ben önálló alkotásként publikálni. Nagyjából ahhoz tudnám fogni, mintha a filmben csak az ominózus az alapötlet lenne, s csak egy tyúk jelenne meg a vásznon, aki egy kanállal áskálódik a drótkerítés alatt... A játék maximum

egy ötletnek nevezhető, ráadásul még csak nem is egy eredeti ötletnek. Kétféle ügyességi játék közül választhatunk.



És még mondják azt, hogy a csirkék nem tudnak repülni

Az egyiknél a képernyő egyik oldalán láthatók a tyúkólak, amelyek tetejéről lefelé ugrálnak a szárnyasok, s nekünk annyi a teendőnk, hogy egy gumiágy segítségével eldekáz-



gassunk velük a túloldalra, s ott kipattintjuk őket a kerítés fölé... Nem tudom mennyien emlékeznek rá, de a C64-es időkben, a Creatures 2-ben teljesen ugyanez a szisz-téma mindössze csak bonusz-pályaként funkcionált... Eleinte azt hittem, hogy majd idővel legalább valami változik a pályán, de nem. Néha ugyan vált a helyszín, s időközben beesteledik, de a feladat változatlan marad. (Ráadásul utána megint csak kivilágosodik, úgyhogy háttérgrafikából sincs sok.) Persze azért nehezedik a dolog: mind több és több baromfit kell kijuttatnunk egyre rövidebb idő alatt.

Köszönhetően annak, hogy a kövőbb csirkék gyorsabban zuhannak, míg a soványabbak tovább tudnak a szárnyaikkal csapkodni, némi taktikázásra is szükség van. Néha dönteni vagyunk kénytelenek, kit hagyunk lepottyanni, és kit viszünk tovább. Nos ennyi az egész játék. Ha nem sikerül a kvótát teljesítenünk, jön a Game Over felirat, és feliratkozhatunk a hiscore listába.

A másik játéknál szintén bizonyos létszámot kell a pályákról kimenekíteni, csakhogy a csirkefarmot felülnézetből láthatjuk. A tyúkólak labirintusokat alkotnak, s köztük rohangálnak a csirkék. A kiút mindenütt jól látható,

Rokon lelkek

Creatures II.

Ha azt vesszük alapul, hogy ehhez a játékhoz csak 64Kbyte RAM kellett, és tulajdonképpen több élményt nyújtott, mint a Chicken Run, mindenképpen messze meghaladta a korát. (ld. 576 '92/7-8 – 100%)

Pipe Mania

A csőépítés ugyan merőben más, mint a baromfiterelgetés, de legalább ugyanolyan "izgalmas" – főleg hosszú távon. (ld. 576 '90/2 – ?%)

csakhogy az udvar teli van gödrökkel. Emlékeztek még a TV-s "Csőrületre"? Hát a feladat egy kicsit ahhoz hasonló, csak nem csöveket, hanem palánkokat lehet lerakni. T-alakú, kereszt, illetve, egyenes palánkokat ad be a gép (egy hármás "pakliba"), s azokkal kell lefednünk úgy a gödröket, hogy a csirkék a megfelelő irányba kanyarodjanak. A dologban a nehézség, hogy a palánkok elég hamar elhasználódnak (felkiáltójel kezd villogni felettük). A deszkapalánkok rövidebb, a fémek hosszabb ideig tartanak ki. Idővel tehát mindig újakat kell leraknunk, de persze nem mindig jön olyan forma, amelyet szeretnénk, s minél későbbi pályára jutunk, annál gyorsabban jönnek a tyúkok, és annál többet kell megmentenünk.

Hát kérem én kedvelem az ún. retro játékokat, de azért ez már túlzás. Mint látható 8-10 évet kellett gondolatban visszamennünk, hogy valamilyen rokonlelkeket fel tudjunk sorolni. Csupán kétfajta pálya az egész, és milyen pályák azok! Ráadásul milyen csalóka a főmenü is! Elsőnek nem is tudjuk, melyik játékmódot válasszuk, mire rá kell döbennünk, hogy a menüpontok csak mindenféle beállításokhoz, videókhöz, wallpaperekhez és egyéb windowsos "nyalánkságokhoz" vezetnek...

V.Z.

külc sín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Amilyen remek a téma, olyan gyöker a játék

végítélet

52%



Akadályfutás csirkéknek. Az akadályok áthidalása ránk hárul!

ATLANTIS II

★ KALANDOZÁS AZ ÓRIÁSPIXELEK VILÁGÁBAN

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cryo Interactive
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 32MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: –

Ritka a magyar nyelvre lefordított és még ritkább a magyar szinkronnal kiadott kalandjáték. Ennek egész biztosan elsősorban pénzügyi okai vannak. Ennek a játéknak a megszületésében nagyon nagy szerepet játszott a Cryo Magyarország létrejötte, amely talán lát még fantáziát az itthoni játékpiacban. A Cryo egyre jobb programokkal rukkolt elő, természetesen csak az adventure témakörből. Ez talán nem is baj, a többi játék típusból úgy is túlkínálat tapasztalható.

Következzék egy kis bevezető annak, aki nem játszotta végig a program első fejezetét és csak a második részbe, kapcsolódik be. A későbbi atlantidáknak egy, a távoli úrból érkezett erőt kínáltak fel, amelyet Atlantisban a Kocka testesített meg. Hála a Kocka, és a benn rejlő erők rendkívüli hatalmának, az atlantiszi civilizáció villámgyors fejlődéneke indult. A Spitzbergák egyik szigetén a nép kétfelé választotta a Kocka hatalmát – egy fénylő, és egy sötét részre. Ezután háború tört ki a két fél hívei között, amely hadi állapot végén a Sötétséget legyőzték, és egy fémből formázott fejbe zárták. Abban mindenki egyetértett, hogy a hatalom két felét a jövőben is egymástól elkülönítve kell tartani. Néhányan tiltakoztak a fej megőrzése ellen, míg végül a nép két táborra szakadt. A többség Atlantisz szigetére költözött át, a "fejellenes" kisebbség pedig egy másik irányba indult. Miután a Muriában töltött pihenő idején helyreállították a Kocka fénylő részét, Shambhalában megalapították városukat.

Századokkal később, az atlantiszi Creon megtette azt, amit mindenki elképzelhetetlennek tartott: kiásta a

fejét, és ismét a világra szabadította a Sötétséget. Muriában Seth, Atlantisz hőse magába szívta a Fény erejét, majd ismét legyőzte a Sötétséget.

Később Shambhala népe a Sötétség őrzőjévé vált, és ami a Fényt illeti, az Sethről az egyik gyermekére szállt, majd leszármazottai hosszú során öröklődött tovább. A Fény e hordozói már mit sem tudtak különleges erejükről, ámde mind utazók lettek, vagy csavargók: olyasmiról után kutattak, amit maguk sem tudtak volna megnevezni. A shambhalaiak azt szerették volna, ha a két fél, a Fény és a Sötétség újra egyesül. Csak azért nem próbálták ezt végrehajtani, mert félték, hogy a Sötétség esetleg legyőzné a Fényt. Így aztán a különös hatalom e két megtestesülése egymástól igen távol volt: A Sötétség igen erős őrizet alatt Shambhalában raboskodott, a Fény pedig rejtve és

Shambalába, és ott egyesíteni a Kocka két felét. Kalandunk öt fő helyszínén Kínában, Yukatánban,

Az engine

A játék grafikai motorja már a Visitorsból ismert Omni3D™, amely a pre-



A szerzetes bácsi nem nagyon alkoholistá – éppen hogy csak idült...



Az inka teremfoci-kupadöntő felvételei

elfeledetten kószált a világban. Lehetséges volna, hogy a manapság Rák-kód néven ismert képződmény helyén felrobbant szupernova ébresztette fel a két felet?

A játék az első rész vége (a Shambhalai csata.) után kezdődik. A küldetésünk eljutni

Tibetben, Írországbán, és Shambhalában játszódik, ahol 60 különféle karakterrel találkozhatunk utazásaink során. A kezdeti utazások célállomásai közül (kezdetben a hatból, csak három van) mi akár melyiket felkereshetjük. (Tibet, Yukatán, Írország). Az egyes

célállomások, további újabb állomások felé vezetnek minket. Shambhalába pl. csak akkor tudunk eljutni, ha mind a hat darab háromszögletű követ megszeresszük, és beillesztjük a hajóban található körbe. Utazásaink során a testünk mindvégig a hajón marad, és amíg mi asztrális utazásokat teszünk, - amely utazások során, minden egyes alkalommal egy másik ember bőrébe bújhatunk -, az egyetlen dolog, ami elárulja a gazdatestben létezésünket, az a tényően található jel.

renderelt állóképeket, mozgó animációkkal köti össze. Az egy-egy adott állóképen egy 360 fokos látószögű félgömbben tájékozódhatunk. A 360 fokos látószöveget csak egy teljes körbefordulással érhetjük el, néha azonban a 360 fok 180 fokra csökken, és van olyan rész is, ahol csak egy negyed, vagy egy fél gömbben vizsgálódhatunk. (ettől elszédültem, pedig szeretek pörögni – Sz.JVC.) A játék ötvözi a pre-renderelt grafikát a digitalizált arckokkal, amely néhol nagyon jól sikerül, néhol pedig kevésbé. Az forradalmian új Omni synch™ technológiának köszönhetően a beszédhez szinkronizált arcmozgások minden eddiginél élet hűbbek lettek. Vagy csak lehettek volna? A teljesen magyar nyelvű verzióban a szinkronizálás nem sikerült igazán jól, valószínűleg a szavakhoz rendelt, arcmozgást leíró táblázatokat csak angol, esetleg francia nyelvre alakították ki. Főleg a játék elején lévő mesélő-bevezető mester szájmozgása sikerült egy kissé különlegesen. A mester beszéd közbeni ritmikus mozgása nem éppen a levitációra, hanem egy tolfájást leküzdeni akaró férfitestre (ez érdekes hasonlat volt – he-he) emlékeztet. A játék támogatja a 640*480-as és a 800*600-as felbontást, de ennek ellenére a megjelenített kép nagyon pixeles (640*480), ezen a problémán a 800*600-as felbontásra való váltás sem segít. Szerintem az összes renderelt képet 320*200-as felbontásra konvertálták át, és ezt a fix textúrát, feszíti rá a program egy gömbre. A játék menürendszere első

ránézésre egy kicsit idegennek tűnik, még szerencse, hogy a gomboknak saját segítségük van. Érdekes újtás a többjátékos üzemmód, ahol egymás mellett 5 különböző játékos rögzítheti állásait, így az egyes game-erek állásai és beállításai nem keverednek össze. A mentésekkor csak egyetlen pozíció választható, tehát mindig csak egy, az aktuális állásunk menthető el és tölthető vissza. Nem kell aggódnunk a kritikus részek kimentése miatt, a játék egyetlen pozíció választható, tehát mindig csak egy, az aktuális állásunk menthető el és tölthető vissza. Nem kell aggódnunk a kritikus részek kimentése miatt, a játék egyetlen pozíció választható, tehát mindig csak egy, az aktuális állásunk menthető el és tölthető vissza. Nem kell aggódnunk a kritikus részek kimentése miatt, a játék egyetlen pozíció választható, tehát mindig csak egy, az aktuális állásunk menthető el és tölthető vissza.

A játékmenet

Az játék irányítása nem túlzottan szokványos, aki a kurzoros irányításhoz szokott, az most eleget bosszankodhat, mikorra "ráál" majd a keze az egeres működtetésre. A játék csodálatos háttereit látva eleinte, még sokan fognak kapkodni a kurzor billentyűkhöz. Némileg zavaró lehet, főleg a program elején az, hogy nem az előttünk elterülő tájat, esetleg

szobát kell vizsgálnunk, hanem az egér pointer változását. Tehát ne csodálkozzunk azon, hogy mi az ajtóra célzunk, de a program két centivel odébb látja jönnek a szoba elhagyásához szükséges pontot. A terep bejárása eléggé determinált, általában egy pozícióból csak két irányba tudunk elindulni. Egy kissé lassítja a szabad mozgásunkat a pre-rendelet átvezető animáció, a szigeten járva kb. 2 perc, amíg megteszünk egy kört. Szerencsére ez az a program, amelyben nem kell kapkodnunk, ráérünk, semmi sem sűrget minket. Ez talán nem véletlen, mert a tervezők igen trükkös és nagyon nehezen megtalálható helyekre pakolták el az objektumokat. Én az első átszáguldásra a szigeten, a törött koponyának csak egyetlen darabját találtam meg. Tehát

Fogadjátok meg a következő arany szabályt: Ebben a programban járunk mindig tágra nyílt szemmel. Az előforduló logikai rejtvények, pl. puzzle kirakása igazán franciás, e részek kidolgozására és bonyolítására mindig is különleges gondot fordítottak barátaink. Az előkerülő, vagy valaki által átadott objektumok mindig egy kis késéssel érkeznek a kezünkbe ill. az inventory-ba. Néha nem érttem, hogy hogyan került hozzám az a tárgy, amikor annak átadóját már két perce elhagytam.

A program grafikája nagyon igényes nagyon jól visszaadja az aktuális ország berendezési tárgyait, öltözékeit, csak az a fránya pixeles kép ne lenne. Az intróról és az átvezető animációkról, csak annyit mondok, hogy tipikusan Cryo – az ennél a cégnél dolgozó animá-

török munkája felveszi az animációiról méltán híres Square soft alkotásaival. (Csak éppen nem rendelkeznek akkora anyagi háttérrel.) Talán már itt lenne az ideje egy újabb jobb-



Ez a víz tényleg áll, de hangja azért van... Hallga' csak! (-:-)

energíát. Sajnos a játék során igen sokszor kell a lemezeket cserélnünk, mivel a játék 52 Megát telepít fel a winchesterre. Úgy látszik a Cryo-nál az emberek agya, másként viselkedik, mint másol. A mostani nevelteses háttértároló árak mellett egy 4 Cd-s programot 52Mb-s full installal kiadtak, ami a 3Cd-s Diablo II esetében 1.2 Gigabájt. Talán a program készítői a kisebb kapacitással megelégedtek, játékos kedvű emberkére is gondoltak.

Az Atlantis 2 egyáltalán nem unalmas, leginkább a nyugdíjas kalandjáték kategóriába sorolnám. Ezt egyáltalán nem sértő hangnemben mondom, nekem ez a fajta típus még imponál is. Egy igazi kalandjátékban ne kelljen már dobozokat pakolászni és lövöldözni. Bár az annak idején megjelent Indiana Jones kalandjáték akció részei nagyon "bejöttek" nekem. Néhány negatív dolog is akad: A töltési idő elég hosszú, egy szobába belépve tyúklépésben körbejárva a helyiséget, a program a Cd-ről minden egyes lépésnél tölt. Néha a felírozott és az elmondott szöveg nem vág egybe, ez természetesen már csak a magyar változat hibája. Mindenkinek ajánlom, aki szereti a nyugis játékokat, és van is ideje rájuk. (van ilyen manapság?) Remélem valamelyik elkövetkezendő számban minden kedves kalandort megörvendeztetetek egy teljes végigjátszással. (hmmm... – majd meglátjuk)

KeFe

külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
JÁTSZHATÓSÁG	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
SZAVATOSSÁG	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
ZENEBONA	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

summa summarum

Méltó követője az első résznek

végítélet

85%



Fimber tesvér sokkos állapotban – remélem, nem az én látványomtól

ASTERIX & OBELIX TAKE ON CAESAR

★ A PÁRATLAN PÁROS ÚJRA ODACSAP, AHOVA KÖLL...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Tek 5
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

...e. 50-et írunk. A hatalmas Római Birodalom egyre csak terjeszkedik. Julius Caesar seregei miután már meghódították Galliát, immáron Britannia elfoglalását készítik elő. Mi sem természetesebb, mint hogy Caesar a gallokkal kívánja megfizettetni a hadviselés költségeit. Csakhogy egy dologgal nem számol: egy aprócska falu rettenthetetlen lakói nem hajlandók megfizetni a sarcot.

ráadásul számítógépes trükkök tömkelege gondoskodik a képregény hangulatának reprodukálásáért: nem véletlen tehát, hogy minden idők legdrágább francia filmjévé lépett

szokás, a mozivásznonról már ismerős jelenetek kísérik végig a történetet. Dióhéjban arról szól a dolog, hogy Detritus rájön, honnan is származik Asterixék különleges ereje, mire elrabolatja a varázsfőzetüket kutyvasztó druidát a faluból, remélvén, hogy így az majd számára fog előállítani legyőzhetetlen katonákat. Asterix és Obelix persze keresztülhúzza a számításait...



Friss a hal, vagy sem? Döntsen az ököljog!

elkezdí firtatni a halas kofa árujának a frissességét, s ez rendszerint tömegverekedésbe torkollik – nincs ez másként ebben az esetben sem. Asterixet, avagy Obelixet irányítva annyi a feladatunk, hogy megóvjuk az elejtett halakat attól, hogy leessenek a földre. Időnként kiröppen egy-egy hal a tömegből, s nekünk alájuk rohanva tovább kell "passzolnunk" azokat. Meg van adva, hogy mennyit kell megmentenünk és mennyiből, s ennek megfelelően kell teljesítenünk. (A szükséges kvóta a nehézségi szintekhez van igazítva.) Ha egy hal leesik a

földre, nem elég, hogy kárba vész, de még el is csúszhatunk rajta. "Bonuszként" pedig mialatt feltápáskodunk, egy újabb példány pottyanhat a porba. A legtöbb pályán – így például a halas bunyónál is – fontos szerepet játszik az extra erő. Az eredeti történetnek megfelelően Asterix ideiglenes képességeit a faluban előállított főzet biztosítja, míg



A római teknősbéka alakzat mit sem ér egy felbőszült gall ellen...

Talán mondani sem kell, hogy a fentiekben Asterix és Obelix falujáról van szó – 280 millió eladott Asterix képregény (nem szólva az Asterix rajzfilmekről) elegendő biztosíték arra, hogy már mindenki ismerje ezt a két nevet. A frank hon két nemzeti hőse tavaly megtette azt a lépést, amit korábban csak amerikai képregény-figuráknál tapasztaltunk: igazi színészek keltették őket életre. Igazán mulattató látni, miként pofoz szét egy egész légiónyi hadsereget Gérard Depardieu (Obelix) és Christian Clavier (Asterix), hiszen a két gall tudvalegleg rendkívül sajátos stílusban bunyózik. A film igazi világsztárokat vonultat fel. A címszereplőkön kívül ott van például Roberto Benigni, aki a légiók vezérért, Detritust alakítja,

elő – a forgatás végén a költségek 274 millió frankra rúgtak. A képregényből lett film, és a filmből lett játék változata Asterix & Obelix take on Caesar címmel jelent meg – először PlayStationre és most PC-re is. Amint az, az ilyen átiratoknál

A teljes sztori

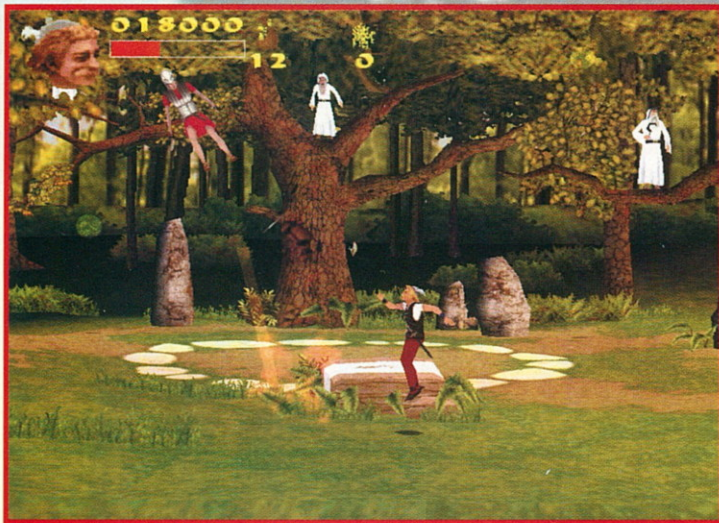
Az elmúlt években számos platformon már több Asterix játékhoz is volt szerencsém, úgyhogy a szokásos formulára számítottam: oldalra gördülő pálya, ugribugri játékmenet. Hanem amikor betöltődött az első pálya, elhűlve tapasztaltam, hogy még az eddigieknél is gyermetegebb játékkal van dolgom. A 3D-ben kidolgozott pálya ugyan gördül jobbra is meg balra is, ahogy kell, de csak néhány lépést mehetünk mindkét irányba. Ráadásul egy gombnyomásra "egységnyiket" mozdul a figuránk, magyarul arról van szó, hogy mindösszesen öthelyre állhatunk be. Hogy ez minek köszönhető, arra a játékmenet ad magyarázatot. A környezet és a feladat típusa változik, viszont egy dolgot kell tennünk mindvégig: elkapni bizonyos dolgokat, és közben kerülni bizonyos veszélyeket. Az első pálya még a falu "békés" hétköznapijairól szól. Valaki



Mint a kép is bizonyítja, Obelix egy igazi cirkuszi látványosság!

Obelixnek csak egyszerűen sokat kell ennie, vagy a csinos Falbalának kell "feltüzelnie". A kulacsokat, a vaddisznókat és a szíveket felvéve megy fel tehát az erőnket kijelző csík, minek hatására jóval gyorsabbak leszünk, illetve majdhogynem sérthetetlenek. Erőnk teljében még elcsúszni sem tudunk. A játék második szintjén hőseinknek az éhező népet kell ellátniuk. Egy jókora "étteremben" játszhatjuk el a





A hivatlan látogatóka Asterix vezeti ki a druidák köréből

pincér szerepét: a szakács folyamatosan hajigálja kifelé az egész disznókat, nekünk pedig azon kell lennünk, hogy azok minél hamarabb az asztalokra kerüljenek, és ne a lábunk alatt rohangáló kutyushoz. (Az asztalok felé mozogva szervírozhatjuk a kaját.) A sültékben szintén meg lehet botlani – ráadásul, ha közben egy másikat viszünk, akkor az is pocskékba megy.

Miután degeszre ette magát a jó nép, Caesar katapultjaival kell foglalkoznunk. Meg kell akadályoznunk, hogy a kövek behulljanak a faluba, minek érdekében szét kell ütnünk valamennyit. Ezúttal különösen nagy szerepe van az extra erőnek, hiszen nélküle hiába nyomjuk az ütő gombot: a kő végül hőszünk koponyáján fog koppanni.

A negyedik helyszín a druidák találkozója. Össze kell gyűjtenünk a varázsbogyókat, miközben római katonák próbálnak elkapni minket – utóbbiak elintézéséhez megint csak szükség lesz főzetre vagy vadkanra. A gyűjtögetés már teljes 3D-ben zajlik, tehát a kis tisztáson tetszőlegesen futkározhatunk.

Panem et circenses (kenyér és cirkusz – kell a népnek) – ahogy a latin mondja: a munka után irány a cirkusz, ahol a mutatványosok szerepét fogjuk betölteni. A



A varázsfőzet migrén ellen is jó – még a katapult sem okoz fejfájást

feladat elég veszélyes: pókokat kell szétcsapnunk, de úgy, hogy a porond közepén egy alligátorokkal teli medence helyezkedik el. A medencén úgy lehet átkelni, ha az alligátorokra ugrunk, ám vigyázat: a dögök egy idő után “megunják a banánt” és lemerülnek.

Ezután következik be az, hogy a rómaiak használni akarják a druidák készítményét. Azon kell lennünk, hogy a saját főzetünket hatatosabbá tegyük – ehhez az egyszarvú tejéből kell kortyolnunk. A helyszín baloldalán először muszáj innunk a szokásos főzetünkéből, mert csak a varázserőnk birtokában mehetünk tejet szűröcsölni. Csak hogy ugyanezt próbálják megtenni a legionáriusok is! Eléjük kell kerülnünk, majd a varázserőnkkel kiütnünk őket. Egy római katona a távolból lándzsákat hajigál: őt is “kezelésbe vehetjük”, de ha sietünk, simán csak át is ugorhatjuk a dárdáit. Rögtön hozzátesszem: ha a lándzsák célba találhatnak, azonnal elveszik a varázserőnk.

Nos ezzel el is érkezünk az utolsó kihíváshoz: a rómaiak már a falu határában vannak, és végső támadást indítanak. A csatamezőn egész századok vonulnak

ellenünk, s közben római katapultok sem tétlenkednek. Ennek ellenére nem olyan veszélyes a csata. Leginkább csak arra kell vigyázni, hogy amikor a rohamra hívó (“Charge!”) vezényszót halljuk a római vezértől, muszáj hátrálnunk egy

kicsit – különben szuronyokba ütközünk.

A lehetőségek

Egy egyszerű játéknak az irányítása is egyszerű: van összesen egy ütő gomb, és egy ugrás gomb. Bár az ütésre nem is mindig van szükség: ha a játékot easy fokozaton indítjuk, hőseink automatikusan fognak öklözni. Az ugrás gomb – mint az már a

pályák leírásából is kiderült – a balesetek elkerülése végett lett beiktatva. A játék nem számol éleleteket, sem életerőt, úgyhogy a legnagyob



Az Unikornistej élet, erő, egészség – de mér' a fáról csöpög???

tragédia az, ha elcsúszunk – elvégre csak

úgy tudjuk elszúrni a feladatokat, ha nem teljesítjük a

kiírt kvótát.

A játéknak két üzemmódja van: a normál játék és az ún. challenge mód. Utóbbival külön-külön játszhatunk a pályákon, s rekordokat döntögethetünk. Nem ér véget a játék egy bizonyos teljesítmény után – pontosabban csak akkor ér véget, ha már túl sokat hibáztunk. Mindkét üzemmódban választhatjuk Asterixet is és Obelixet is, sőt mindkettejüket is – tehát van kétfétes mód is. Utóbbinál egy kicsit szélesebb látószögben látjuk a terepet. Ennek ellenére megeshet, hogy az egyik szereplő lemarad: ilyenkor jópofa módon kiáltoznak egymásnak hőseink.

Allig értékelhető

Hát bizony jobban is fel lehetett volna használni a mozi-licenctet: efelől senkinek nem lehet kétsége. Elképesztően ötletszegény és egy-síkű játékot hoztak össze a Tek 5-

nél: komolyan mondom, a régi kvarcjátékok színvonalára süllyedtek le. Csakúgy, mint hajdanában a kis kvarcképernyőn: néhány fázisból áll a program mozgalmassága – a 3D-s grafika pusztán csak körítés. Baloldalt, jobboldalt, középen kell elkapni valamit: ezeken a lehetőségeken kell “végigzongoráznunk”, és azzal kész...

A játék grafikájától sem lehetünk túl boldogok. A helyszínek még

rendben vannak (jópofa például az éhes csürhe, amint veri az asztalt és óbégat a pincér után), de maguk a szereplők elképesztően silányak! Az animációk közel sem olyanok, mint mondjuk az Asterix rajzfilmekben, ezért nem igazán adják vissza a lendületes pofonok látványát. A legionáriusok kirepülnek a sarujukból, de az effektus nem annyira vicces, mint amennyire lennie kéne. A játék legvégén a többfős csapatoknál ráadásul már ahhoz is lusták voltak a készítő, hogy 3D-ben dolgozzák ki a szakaszokat: csupán 2D-s sprite-okat püfölnélünk.

Az Asterix & Obelix take on Caesar az eddigi leggyengébb Asterix játék – szégyen, hogy pont a filmátírással kellett ezt művelni. Annyira harmatos, hogy azt már nem lehet azzal magyarázni, hogy “az alsóbb korosztálynak készült”. Még egy öt éves gyerek is végigjátssza egy óra alatt: gyerekjátékunk is vérszegény.

V.Z.

külcsín/belbecs

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

summa summarum

Szégyenletesen primitív anyag – 3D-s grafikába burkolt kvarcjáték

végítélet

35%

A MAGIX

★ MINDIG MÁS, DE MÉGIS UGYANAZ...

Úgy gondolom ez a cikk meg érdemel néhány gondolatot! Mint annyi más dologban, a "Fülbe-való" kérdésében is megoszlottak az olvasói vélemények. A "minekezz", és a "húdejóhogyvan!" között tégy most igazságot főszerkesztő! (Megpróbálok.)

A Csevizben már részlegesen említettem, most egy kicsit bővebben elmagyarázom, hogy a véleményünk szerint hogyan fér be "a PC játékokróltek magazinjába" ez a sorozat. A 70-es évek zenéjén nőtem fel, amikor még a zenészek rendelkeztek valódi hangszeres tudással. Nem lehetett sumákolni, ismeretlen fogalom volt a playback fellépés, és még csak eszünkbe sem jutott, hogy a színpadon vonagló ügyeletes macának a háttérből ad a tátozáshoz kíséretet egy bérhang. A Deep Purple, vagy a Black Sabbath koncert felvételeit lelassítva hallgattuk, egy háromsebességű, szalagos (és már sztereó!) Tesla magnón. Csodáltuk, és igazából csak lelassítva hallottuk meg, hogy a vad tempóból kihámozódnak a metronómhoz igazítható szabályos triolák, hogy a polgárpukkasztó hangzásban is mennyire a helyükön vannak a zenészek, és a hangszerek. Miattuk jártunk zeneiskolába, hittük, reméltük, hogy egyszer talán a helyükre léphetünk. Aztán a disco-korszak beközönszönte a lényeg áttolódott a "csomagolásra", és egyre lényegtelenebbé vált, hogy mennyit tud, aki a közönség elé lép. Az elektronika gyors fejlődése pedig odáig züllesztette a slágerzenét, hogy a "félévre szóló sztároknak" többnyire már semmi közük sincs a zenéhez. Nemezszer jegyeztük meg haveri körben, hogy bizony, ha lenne egy "szintink", ennél különb szerzeménnyel is elő tud-

nánk rukkolni talán! Aztán lett egy Amigánk, amin már alkalmunk nyílt bizonyítani, hogy ha zenét még nem is szerezzünk, az utóhangszereleléssel feljavíthatunk nem egy produkciót. A PC-korszak kezdetével sokáig háttérbe szorult a próbálkozás a házi zenélgetéssel, de a mostani technikával már megint ott vagyunk, hogy kikapcsolódásként nem egyszer zenebarkácsolással játszadozunk. Felőtt játékká vált tehát a zene, amit előbb, vagy utóbb mindenki, ha többször nem is, de legalább egyszer kipróbál. A következő, ismertetésre kerülő programokkal már a "szinti" is a kezünkbe került, aki tehát tehetséget érez magában, elkezdheti a bizonyítást!

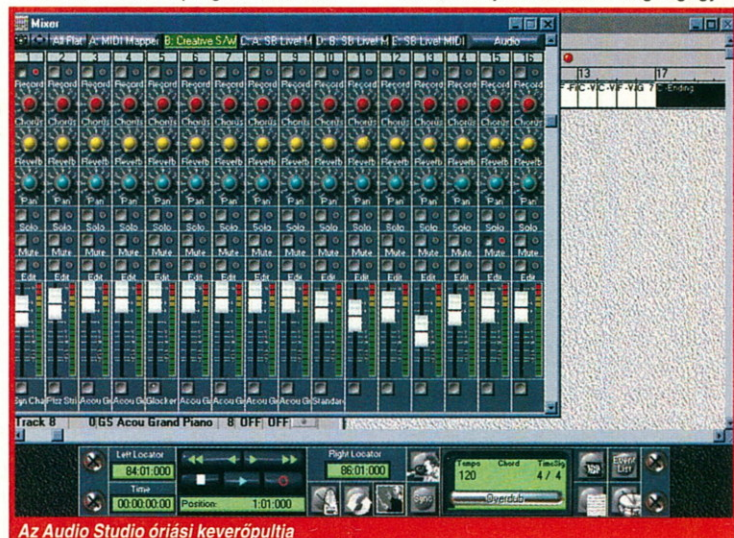
A következő programismertető nem lesz könnyű olvasmány, de ha a végéig nem is, a bevezető részt mindenféleképpen érdemes elolvasni! Érdekes áttekintéssel kezd KeFe a leírását, amely tartalmával illik mindannyiunknak tisztában lennünk. A programjánló pedig már kifejezetten azoknak szól, akik különb zenére vágnak, mint amivel bombázók füleinket nap, mint nap, a különbözö kereskedelmi rádiók...

(Sz.JVC.)

Annak idején mikor kezdett kialakulni a házi számítógépes zene, itt persze nem az ATARI által vezérelt szintetizátorokra gondolok. Az első, és igazi zeneprogramok a Commodore Amigára jöttek ki. Ennek a gépnek már megvoltak az

44kHz-es mintavétel is, de a dinamika és a jel/zaj viszony már/még nem. A mostani hangkártyák 98-100 decibeles jel/zaj viszonyát tekintve, már kissé elavultnak tekinthető. A másik probléma a memória mérete volt. Hiába volt a CD minőségű mintavétel, ha a maximális memória 512Kbyte vagy 1Megabyte. Így az egyes zenékben a hangszerek mintavételi frekvenciáját 10-11kHz-re kellett korlátozni, ez persze a minőség rovására ment. A favorit zeneszerző programok akkori-

A múlt havi E-Jay bemutató után, most is hasonló kaliberű "házi zeneszerző" programokat fogok bemutatni. Az első, a **MAGIX Music Studio**, amely egy harddisk recorder program és egy MIDI sequencer egyben. A második a **MAGIX Music Maker de Luxe V 2000.**, amely ahogyan az elődei is, egy loopokra épülő zene-program. A harmadik csoda a **LiveAct V2000**, amellyel élő produkciót adhatunk elő, az előre rögzített hangmintákból. Utoljára maradt a cég legeg-



Az Audio Studio óriási keverőpultja



Az Audio Studio multitrack panelje

alapvető paraméterei az "igényesebb zenék" elkészítésére. Már rendelkezett 4 audió csatornával, és a mintavétele 44kHz volt maximálisan, természetesen mindezt 16biten. Akkoriban azt mondtuk, hogy ez a CD minőség, (és annak is hallottuk – Sz.JVC.) ma már tudjuk, hogy ez nem teljesen igaz. A 16bit tényleg meg volt, a

ban az ún. trackerek voltak, ahol a rövidre vágott hangszerekből, tehát nem loopokból készítették a zenét. A mostanság népszerű loop based zeneprogramok (Magix, E-jay) már nem egy-egy hangszert használnak, hanem egy szekenciát, amelyet egy, avagy több szakkal egyszerre (Szinkronban és azonos BPM-en) lejátszva kapjuk a zenét. Régen ez csak a memória mérete miatt nem volt lehetséges, mert egy mostani komoly 44kHz-en mintavett dob szekvencia akár fél – egy megabájtot is elfoglalhat, ami az akkori gépek teljes memóriája volt.

szerűbb, de a legjobban használható programja a **Dance Maker**.

A **MAGIX Audio Studio** (A program egyik része.) maximum 16 csatornát kezelő HD recorder. A program egy igen jó használható Wav és Video szerkesztő opcióval is rendelkezik. Bemenetként fogadni tudja az SP/DIF és AES-EBU digitális szabványú jelforrásokat. A multitrack recording lényegében egy házi digitális stúdiót valósít meg. Egy adott zeneszámbhoz a hangszereket, pl. gitár, ének külön-külön játszhatjuk fel, és a 16 csatornás végeredményt, egyszerre játszhatjuk le. Tehát a programunk megfelel egy 16 csatornás stúdiómagnónak. A nem de Luxe verzióban csak 8 csatorna rögzítésére van módunk. Most nézzük a HD recorder funkcióit. A csatornák mintavételezési frekvenciái 22kHz-től egészen 48kHz-ig terjednek, természetesen az adott frekvencia minden csatornára érvényes. Ha rendelkezünk elegendő memóriával, akkor a mintavett sávokat nem szükséges a winchesteren tárolni, praktikusabb a ramban editálni, mivel az jóval gyorsabb. Az SP/DIF vagy analóg bemeneten érkező jelet Osci/Corel ikonra kattintva figyel-



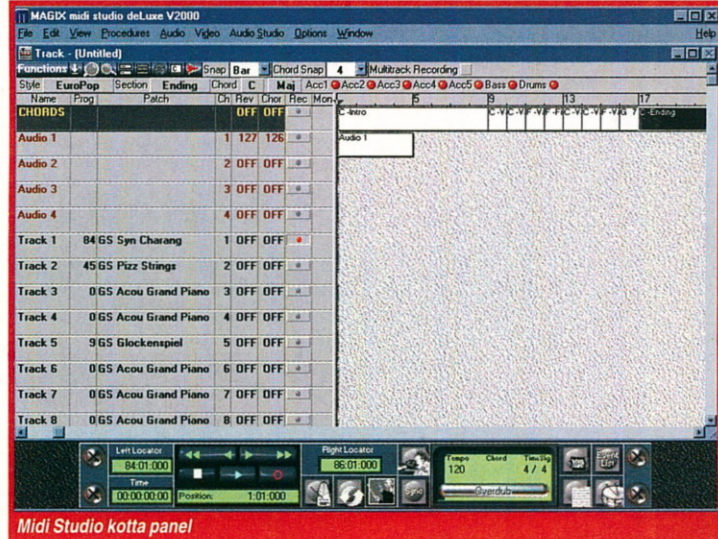
het-jük meg. A monitor ikon kijelölésével a beérkező jelet decibeles skálán is vizsgálhatjuk, így az optimális jelszint belátható, és a torzítások is elkerülhetőek lesznek.

A Media menüben (Avi/MIDI link) egy adott Avi fájlból az audio részt kimenthetjük Wav-be, vagy esetleg egy másik, persze azonos hosszúságú hanggal cserélhetjük ki. A program képes rögtön CDDA track-et grabbelni, így megtakaríthatjuk a digitalizálási időt és a hangminta sem fog veszíteni a minőségéből. A bevitt sávok effektvezérlése is nyílik lehetőségünk (Igaz nem realtime-ban.) használhatunk többek között: dinamika kompreszort, zengetést, visszhangot és a sávokat amplitúdóban normalizálhatjuk is, ez akkor hasznos, ha több hangforrásból készítünk felvételeket és az adott források hangereje nem konstans, ezt az effektet használva a hangmintáink amplitúdója azonos lesz. A program elboldogul a DirectX plug-in-ek használatával is, ez azért pozitív, mert az igazán jó effektek erre az API-ra jönnek ki. Az elkészült, masterelt felvételeinket rögtön Wav fájlba is exportálhatjuk, amelyből elkészíthetjük a saját zenei anyagunkat tartalmazó audio cd-t. A másik program a Music Studióban belül a **MAGIX Midi Studio** lényegében egy midi sequencer, ami 128 Midi csatornát és emellett 16 audio sávot tud kezelni. Természetesen mind a Midi mind pedig az audio sávokon realtime effektek alkalmazhatunk, melyek a következők: Echo, Reverb, Delay, EQ. A Midi

sávokat egyszerűen bedobálhatjuk a szerkesztő ablakba. Az elkészült zenénk mellé akár egy Avi videó klipet rendelhetünk, amely az adott zene BPM számától függően változik. A program rendelkezik külső Midi szinkron opcióval is, amely akkor lehet fontos, ha több számítógépet, vagy Midi-t használó eszközt kötünk össze, így az adott bankok és sequencerek szinkronban tudnak üzemelni. A kotta varázsló segítségével lehet egy adott zenemű komponálásában, amely többféle előre programozott dallamot tartalmaz, a diszkótól a technóig. Az így elkészített alapot, már csak a saját hangszereink

and Drop). Alapból bekapcsolhatjuk a Delay effektet, amely 127 lépésben állítható. Az audio sávra kétszer klikkelve egy menü tűnik fel, ahol az adott sáv színét, összes effektjét, és hangerejét állíthatjuk, emellett még egy háromsávú equalizer is található. A Midi sávra vagy kottára való klikkeléssel, szintén az adott sáv jellemzőit láthatjuk, és itt az

Event, Score, Drum menüpontokkal változtathatjuk. A kotta lépésszámánál 2,4,8,16,32-es értékek közül választhatunk. A saját, vagy még létrehozandó kották szerkesztését szintén a View menüben találjuk meg. A program fő erőssége a Mixer pult, ahol az összes Midi, Wav, Chord jellemzőit állíthatjuk, a zene lejátszása közben. A pult mellett úgy érezhetjük magunkat, mintha egy nagy stúdióban dolgoznánk. A programhoz mellékelt hangminták elég zajosak, és a minő-



Midi Studio kotta panel

alkalmazásával, vagy a kotta szerkesztésével színesíthetjük. Az előre elkészített alapok száma eléri az ezret. A patternek kialakításánál egyaránt használhatunk Midi kottát, vagy a Music maker-ből származó loopot egyaránt. Most nézzük a kottamező felépítését. A mezőben háromféle formátum engedélyezett, ezek: Wav, Midi song-ok és az általunk elkészített kották. A felső 8 vagy 16 sáv mindig az audio (Wav) loopok vagy teljes CDDA sávok számára fenntartott hely. Az adott wav-file elhelyezése egyszerűen egy bedobással kezdődik (Drag

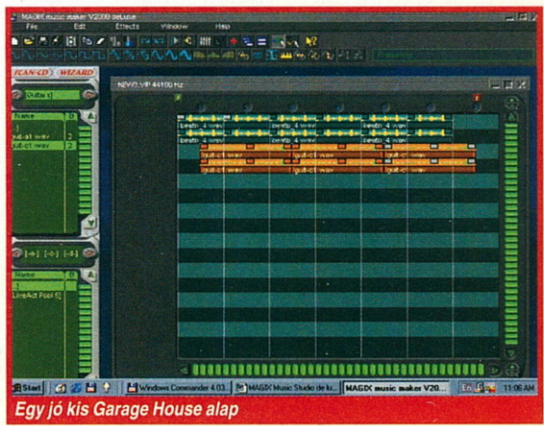
equalizer kivételével minden effekt beállítható. A kiválasztott midi csatornán szerepel a választható hangszerek neve. Ha erre klikkelünk kétszer, akkor egy nagy felsorolásból (Az adott midi bank) a nekünk szimpatikus hangszert választhatjuk ki. A program nagyon sokféle Midi bankot tud kezelni, csak néhány az ismertebbek közül: General Midi, Yamaha XG, Roland JV-80, KORG M1. Ennyi midi bankot egyetlen hasonló program sem tartalmaz! A zenei kotta szerkesztését a View menüben végezhetjük el, az előre megírt Midi dallamok jellemzőit a Piano Roll,

ségük sem túl jó, de a kiegészítőként kapható Sound Pool lemezekre ez már nem vonatkozik, ezeken igen változatos. Pl.: Hip Hop, Acid Jazz, Ambient stb. zenei anyag van, amelyben biztosan mindenki megtalálja a neki kedves hangmintát. Mindent összevetve szorgalmazásait tekintve nem egy Cubase, de aki most ismerkedik a számítógépes zenéjéssel, annak számára ez kiváló lépcsőfok lehet.

A MAGIX Music Maker de Luxe V 2000. Elődjeihez képest csak a színében mutat újat. A 2000-es design egy kissé zavarossá tette a programot, minden eddig felírtas gombot egy kis ikonnal helyettesítettek, a jobb érthetőség kedvéért. A play gomb eltűnt a panelről, csak menüből lehet elindítani a megalkotott zenét. Az alkalmazott

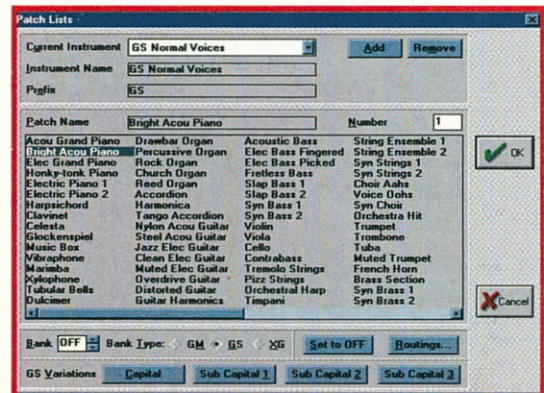


A Music Maker lejátszás közben

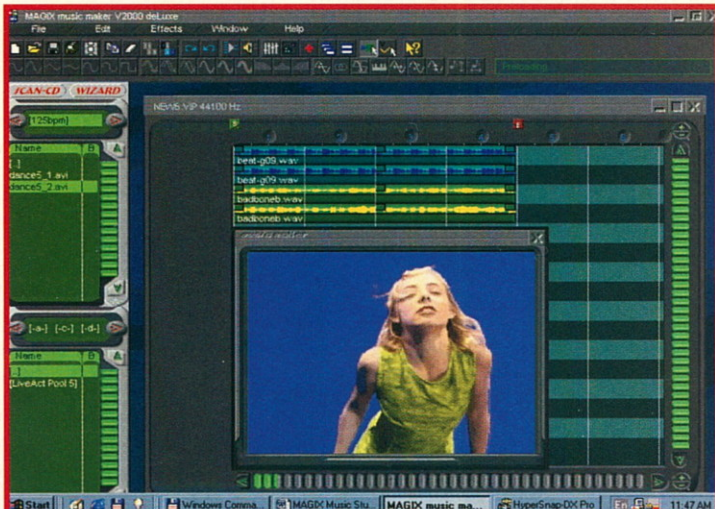


Egy jó kis Garage House alap

effektek száma némi növekedést mutat, ezek: Volume, Distorsion, Reverb, Echo, Filter, Normalize, Surround, Gater, PitchShifter. A szerkesztendő zenénket maximum 32 csatornán tudjuk megszólaltatni. A főképernyőn a baloldali ablakból pakolhatjuk be a Midi dalokat, vagy a Wav



A Midi Studio patch hangszerkészlete



Ez még mindig a Music Maker – de a hölgy is igencsak „de Luxe”:-)

fileokat. Lehetőségünk nyílik a zenére szinkronban táncoló hölgy előadására is. A klipet ugyanúgy dobjuk be egy üres helyre, így a videót képenként szinkronizálhatjuk a zenéhez. A másik módszer a fenti menüben található filmkocka. Ehhez a panelen tallózzuk az aktuális Avi fájlt. Beállíthatjuk, hogy csak a zene alatt történjen lejátszás, vagy esetleg azon kívül is. A blue box technikával felvett videók hátterét az Avi/Bitmap effects menüben találjuk. A blue box nem teljesen tökéletes, néhol látszik a táncos árnyéka és mindenféle szemét a szobában. Az elkészült mixet arrangement formátumban (Ezt még később editálhatjuk) és a végleges wav formátumba exportálhatjuk ki. A programban a külső Midi szinkronizáció is megoldott. Sajnos

a programban csak az előre elkészített hangminták használhatók, mert az egyes sávok BPM szinkronizációjára még nincs gyógyír. De semmi probléma, mert nagyon sok kiegészítő sampler lemez érkezik a programhoz. Ezeket a Sound Pool néven találjuk meg, de a Live Act Pool lemezei is nagyon jól használhatók a programhoz. Kiváló kis

program, bár még lenne

rajta mit fejleszteni, ha sok sampler lemezzel rendelkezünk, akkor biztosan nem fogunk idő előtt ráunni.

A **LiveAct V 2000** a mostanság igen népszerű valósidejű mixer programok, közé tartozik. Ilyen volt az első DJMaster is, melyet már továbbfejlesztve, mára már képes mp3 fájlokat is betölteni, ami azért praktikus, mert így aránylag sok hangmintát tárolhatunk relatíve kis helyen. Mivel a mixelésnél a legfontosabb momentum a zenei választék, ugyanis két darab LP koronggal nem mehetünk el, egy buliba zenélni. Ez a program is valami hasonlót próbál mutatni. A program háromféle mintavételezési frekvencián működik 8bit 22kHz, 16bit 22kHz, 16bit 44kHz ez természetesen a

hangszer lejátszását beállíthatjuk synch-módra (A hangszer lejátszása szinkronban indul, a többi hangszer lejátszási állapotának megfelelően.) a One-shot módban a hangszer csak egyszer kerül lejátszásra (Ha az egérrel ráklikkelünk.) a Play Looped módban a hangszer végtelenítve (Loopolva) lesz, viszont ilyenkor nem tudjuk bekapcsolni a synch funkciót. A hangszer lejátszása elindulhat egérre, ezt a Mouse/Joystick mód bekapcsolásával érhetjük el, vagy pedig a Keyboard/Midi opció bekapcsolásával billentyűzetre. Az automatic BPM adaptation menüben a BPM kalibrációt végeztethetjük el, amely vagy ez fixen beállított értékhez képest húzza a hangszereket, vagy pedig az előzően lejátszott hangszerhez képest. A DJ



Live Act DJ konzol

pultra visszatérve a hangszerek betöltöttségét a bütők kékre változása jelzi, amely lejátszás közben rózsaszínre vált. A középső ablakból közvetlenül is tudunk hangszereket átpakolni a bütőkökre, akár menet közben is. Az összes panelen a bal oldali ablakban tallózha-

kisebb teljesítményű géppel rendelkezők számára jelent csak megnyugvást. A program háromféle pulttal rendelkezik ezek a DJ, ROCK, MASTER. Most vizsgáljuk meg a DJ pultot. A képernyő két szélén egy-egy darab CD lejátszó található, amelyek körül 2x 8 darab bütők található, a bütőkökhöz rendelhetjük majd a lejátszandó hangszereinket. Tehát összesen 16 darab hangmintánk lehet egyszerre a pultban. A bütőköt az egér jobb gombjával aktiválhatjuk, ekkor egy menü ugrik elő, amelyen az adott tárolóhoz rendelt hangszer paramétereit láthatjuk, illetve módosíthatjuk. A Load sample-vel tölthetjük be hangszereinket a program CD-ről, vagy egyéb kiegészítő lemezeiről. A Free Sample ikonnal törölhetjük az aktuális hangszert a tárolóból. A hangszert rögtön meg is hallgathatjuk, ellenőrizhetjük / beállíthatjuk a hangerejét, a balanszát a mintavételezési frekvenciáját, elengedési idejét és természetesen a hangminta lejátszási idejét. A Play parameters menüpontban a szinkronizációs paramétereket állíthatjuk be, mert mixelésnél erre nagyon szükség van. E paraméter nélkül a "zene" csak idegbeteg kalimpálásnak hatna. A

tók a betöltendő loopok. A jobb oldali ablakban pedig mindig a kész elmentett mixeket tölthetjük vissza. A középen található equalizer kijelző alatti csúszkával a balanszot tudjuk szabályozni. A többi gomb, ismerős lehet akármelyik magnóról, a felvétel elkészítése után a lemez ikonnal menthetjük el az alkotásunkat. Ropant érdekes, hogy az egész program angolra fordítása után, a töltés és mentés ablakok még mindig németül jelennek meg. A ROCK pult nem hoz semmi újat, csak a kialakítása más egy kicsit, viszont a balansz csúszka hiányzik. A MASTER pult teljesen más, itt már egy billentyűzetet is találunk, amellyel kisebb groovekat játszhatunk be. A billentyűzet kiosztása a szintetizátorokhoz hasonló, tehát nem csak egy hangszer hangja található meg a billentyűzeten, hanem az ahhoz a bankhoz tartozó összes. A középső ablakban a bepakolt hang-



Live Act master konzol

Hall of Fames

Ők a Magix programok állandó karakterei, ezért megérdemelnék egy kis figyelmet.



Ambient hangszerek



Electro & Trance hangszerek



Garage House hangszerek



Rock & Industrial hangszerek



Neki még nincs munkája, de így ránézésre tuti befutó



Ő csak egy beugró, talán jövőre felkerül egy sample CD borítóra

szerek listája látható, a kijelzőről leolvashatjuk az aktuális hangszer időbeli fel és lefutását, a billentyűzetten lévő helyét. A Velo és Sfx menüpontokat csak akkor tudjuk kihasználni, ha ütés érzékeny Midi billentyűzettel rendelkezőnk. A Midi menüben a külső Midi eszköz által használt csatornát, és hangszerbankot választjuk ki. A billentyűzet melletti csúszkával, a master hangerőt tudjuk állítani. És most következnek a Magix programok történetében valaha legyártott legjobb "táncika editor" leírása. Táncika nélkül nem Magix termék a Magix termék. Ezzel most is így voltak, csak most megspékeltek egy kis effekt stúdióval a jól megszokott editort. Gondolom erre a lépésre azért szánták el magukat, mert már mindenki unta azt a pár darab lányt, aki az összes, a Magix által kiadott programban szerepelt. Az Open Avival a megjeleníteni kívánt fájlt tölthetjük be, a Free Avi-val pedig az aktuális mozi törölhetjük az editáló ablakból. A video mixing opcióban választjuk ki Mix (amely az adott alapképre másolja a videót) Stamp (Nem kell rosszra gondolni!) itt a hölgy bélyeg nagyságúra zsugorodik. Ezen kívül még van Bluebox1, Bluebox2 effektus, amellyel akármilyen háttérrel varázsolhatunk a táncos hölgy mögé. A BlueBox2 effekt az egyhez képest sokkal simább képet ad. Továbbá a

repertoárban van még Black Box és White Box video mixelés is. A pillanatnyi effektet a baloldalon az ablak alatti playerrel nézhetjük végig. A playback-Options ban a lejátszásra vonatkozó



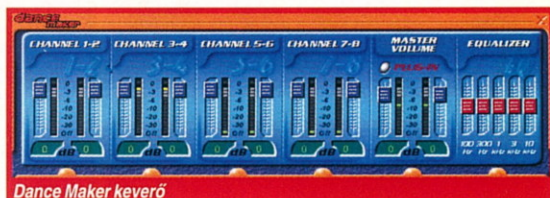
Dance Maker főpanel

paramétereket állíthatjuk be, amelyek: play continously (A zenétől függetlenül történik a videoklipp lejátszása.) Play steps (Itt a lejátszás közbeni filmkockák számát adhatjuk meg, ez az egyes lejátszott filmkockához viszonyított szorzó szám.) a looped menüponttal végteleníthetjük a lejátszott videót. A Stepwith (frames) opcióban az átugrandó frame-ek számát adhatjuk meg. A Sample button effects-el az hangszereket tartalmazó bütökörhöz vagy egy adott effektet, vagy egy adott idő intervallumot állíthatunk be, mivel a mellékelt videóok frame-ekre vannak osztva, és a különféle mozdulatsorok

különböző időpontokban jelentkeznek. De ha igazán extrát akarunk, akkor mindkét effektet aktiváljuk. Az effektek a következők: Reverse Play, Symmetry horizontal, Symmetry vertical, Kaleidoscope, Inverse color, Grayscale, False color

1,2,3, Quantize L,M,H, Mirror horizontal, Mirror vertical. A táncikáló néni berakásakor néha érdekes csúszások jelentkeznek, volt olyan eset, hogy a play gomb megnyomása után a zene csak fél perc múlva szólalt meg, miközben a hölgy vidáman lejtette a maga táncát. Néha-néha becsúszott egy-egy kellemetlen loopolás, amely szerintem az esetleges hallgató közönségből hangos röhejt fakasztott volna ki. Most néhány szót a program gépigényéről, Pentium 200 Megahertz órajel alatti gépeknél a 22kHz mono, a Pentium 200 Megahertz körüli és 32Mega rammal felszerelt gépeknél a 22kHz stereo, a Pentium II-es osztályba tartozó és 32Mega rammal

nénk bepakolni, és a név alapján még nem ismerjük, hogy mi is az, és hogyan szól, és egyáltalán illik-e a



Dance Maker keverő

most lejátszott zenéhez. Ezért lenne esedékes egy másik hangkártya kezelése, mert akkor azon meg tudnánk hallgatni a következőleg lejátszandó hangmintát. Szerintem éppen ezen a kis hibán csúszott el a program, mivel a következő zeneszám meghallgatása nélkül nem képzelhető el egy élő DJ műsor sem.

A Dance Maker a Music maker ropantmód leegyszerűsített változata, amely menü teljesen egyértelműek és érthetőek. A sávok száma itt is maximum 16, az effektek is ugyanazok, de itt a DirectX és a többi realtime effektről el kell feledkeznünk. A mixerben 4 sztereo csatorna, és egy master csatorna mixelését tudjuk elvégezni. A realtime effektek helyett kaptunk viszont egy ötsávú equalizert, amely 100Hz-től egészen 10Khz-ig működőképes. A sávok felbontását vízszintesen, és függőlegesen kicsinyíthetjük és nagyíthatjuk a jobb felső, és a jobb alsó sarokban lévő +- jellel. A Scan CD opcióval a hangszereket tartalmazó cd-ről egy azonnal áttekinthető listát kapunk. A Wizzard opció sok segítséget nyújthat a zeneirással még csak most ismerkedőknek, mivel ezzel a funkcióval eddig még sohasem hallott, igen kiváló dalokat komponálhatunk (Csak ne mutassuk meg senkinek, mert igen gyorsan az elmegyógyintézetbe kerülhetünk). A varázslót (amennyiben férfi) mindenki csak saját felelősségére próbálja ki. A siker teljes használatához válasszuk ki kedvenc stílusunknak, leginkább megfelelő hangszerkészletet, majd válasszuk ki a komponálandó zenerészt, itt választhatunk: bevezető, refrén, átvezetés, és befejezés közül. Az Add new ikonnal adjuk hozzá az aktuális hangrészeket tartalmazó listához. Ha kedvünk tartja, akkor egy teljes zeneszámot is megterveztetünk egy lépésben. A loop ikonnal a maximálisan generálható loopok számát állítjuk be. Az igazán Hardcore hangzást csak a Random gomb egyszerű megnyomásával kaphatunk, előtte viszont ne felejtsük el egy igényes Bassdrum beállítását. A mellékelt hangminták közül különösen szimpatikus volt számomra, annak a férfinak a vokálja, akinek egy "beöntés utáni" földön kívüli hangot sikerült kihoznia torkából. Ezt a bizonyos hangmintát a CD-n a Dance/D-House\Vocals\Voc17-4.wav helyen találhatjátok meg, érdemes meghallgatni. Ne hagyjátok ki!



Live Act rock konzol (de a lány vajon miért nem változik...?)

KeFe

SZÖSSZENET

A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni! Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átböngészéséhez egy emberélet sem elég! Hát ha tudunk egy kicsit segíteni...

Amikor néha a TV elé keveredek, és véletlenül pont egy X-Akták epizódot adnak, elmerengek, hogy ennek a dolognak mennyi a valóságalapja. Nem vagyok UFO hívő, sőt, a természetfeletti dolgokban sem hiszek igazán. De egy dolog biztos: "Nem zörög a haraszt, ha a szél nem fújja!". Hosszabb kutatás után akadtam rá a következő oldalra, amely pár órányi tanulmányozás után fokozott "szájtátást & arcleesést" eredményezett nálam. Az Area 51 Research Centerben magyarázatokat fogsz találni. Minden kérdésben, ami ezzel a témával kapcsolatban felmerülhet. Az alpnál kicsivel erősebb angoltudás nem árt a néha szakszövegbe hajló tényfeltáró cikkek megértéséhez, de higgyétek el, megéri! Nem is az UFO meg az Area 51 itt a lényeg, hanem az, hogy a cikkek szerzői létező nevekkel és megtörtént, BIZONYÍTOTT tényekkel dobálóznak.

Nem tudom, de az agyam leghátsó zugában egy hang azt mondja, hogy a készítő tudnak valamit! Lehet, hogy nem is UFO-k repkednek Las Vegas környékén, hanem titkos katonai masinák? Lehet, hogy tényleg vannak

ármánykormányok? Meg akarod ismerni a titkos csoportok és ügynökségek felépítését (például a Metal Gear Solid-ból ismert DARPA-ét)? Tényleg vannak az USA-ban titkos koncentrációs táborok? Szörfözz el a <http://www.ipress.com/area51/> címre, megtalálod a LEHETSÉGES választ.



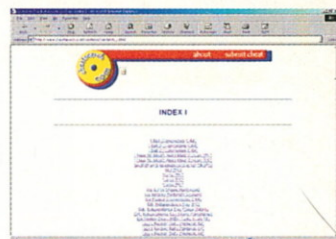
Csalni nem szép dolog, de néha nincs más lehetőség, hogy lenyomj egy játékot.

Ha ilyen kellemetlen helyzetbe kerülnél, látogass el a www.cheatsearch.com nevű helyre, ahol 13200 különböző csalás van az adatbázisukban,



mindenféle géptípusra. Ennél egy kicsit komolyabb oldal a www.gamefaqs.com, ahol végigjártásokat is találsz a hosszabb lélegzetvételi játékokhoz

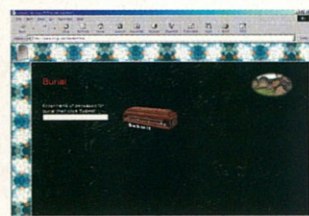
– nagyon gyorsak a fiúk, a programok megjelenése után szinte napokkal már megtalálod a



teljes leírásokat. De a legkomolyabb az összes közül a <http://sages.ign.com/>, ahol az ÖSSZES létező géptípushoz találsz csalásokat, még az ősi öreg Atari 2600-ashoz is a játéktérmi masinákhoz is!



"Csak a halál a biztos" – mondja mindig drága nagymamám. Egészen mostanáig hittem neki, de most mintha megint látszana ez a tétel. Látogass el a <http://www.r-i-p.com/content.htm> címre,



ahol temetést, hamvasztást, meg hasonló enyhén szólva MORBID mulatságokat rendelhetsz meg barátaid, ismerőseid, és ellenségeid számára. Persze az sem baj, ha még élnek. Úgyis azt mondják, hogy akinek még életében halálhíret keltik, az soká fog élni. A nagy eseményről természetesen értesítést is küldhetsz mindenkinek, hogy ők is osztozhassanak fájdalomában...

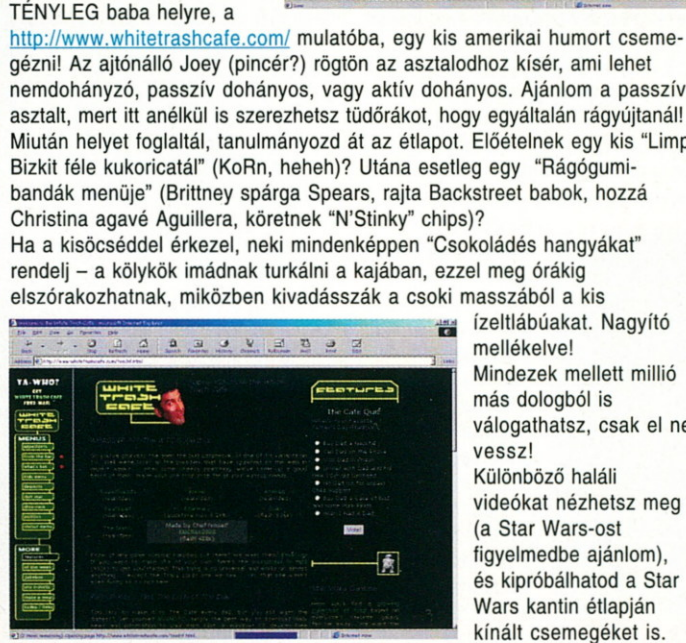
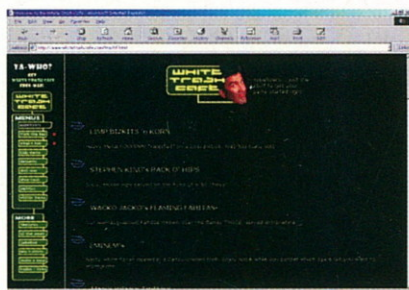


A Planet Hollywood és a Hard Rock Cafe már a könyökünkön jön ki. A csőd szélén áll mindkettő, Bruce Willis hamburgere állítólag vékonyfósást okoz. Ki a rákot érdekel a modell bébik Fashion Cafe-ja? Inkább a bájait mutogatnák ingyen és bérmentve a férfinépnek. Menjünk inkább egy TÉNYLEG baba helyre, a

<http://www.whitetrashcafe.com/> mulatóba, egy kis amerikai humort csemegéznél! Az ajtónál Joey (pincér?) rögtön az asztalodhoz kísér, ami lehet nemdohányzó, passzív dohányos, vagy aktív dohányos. Ajánlom a passzív asztalt, mert itt anélkül is szereshetsz tudórákot, hogy egyáltalán rágyújtanál! Miután helyet foglaltál, tanulmányozd át az étlapot. Előételnek egy kis "Limp Bizkit féle kukoricatál" (KoRn, heheh)? Utána esetleg egy "Rágógumi-bandák menüje" (Brittney spárga Spears, rajta Backstreet babok, hozzá Christina agavé Aguilera, köretnak "N'Stinky" chips)?

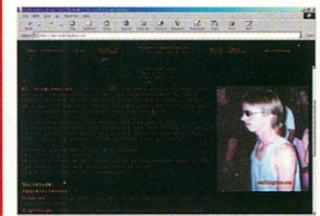
Ha a kisöcséddel érkezel, neki mindenképpen "Csokoládés hangyákat" rendelj – a kölykök imádnak turkálni a kajában, ezzel meg órákig elszórakozhatnak, miközben kivadásszák a csoki masszából a kis

ízeltlábuakat. Nagyjó mellékelve! Mindezek mellett millió más dologból is válogathatsz, csak el ne vessz! Különböző haláli videókat nézhetsz meg (a Star Wars-ost figyelmedbe ajánlom), és kipróbálhatod a Star Wars kávéház étlapján kínált csemegéket is.



Szerintem ha azt mondom FOCISTAHAJ, mindenkinek ugyanaz a kép ugrik be – 15 évvel ezelőtti Balatonpart, tízdekás NDK turista, hirdelenszöke, felül tüsi rőzse, hátul bőven nyak alá érő pikkely.

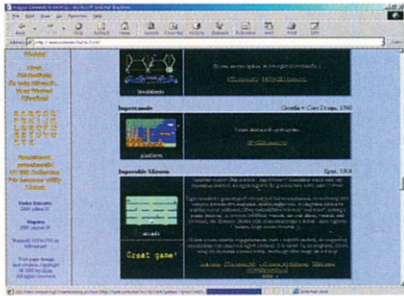
A legjobb az egészben, hogy ez a pusztulat viselet még mindig dívik. A <http://www.mulletsgalore.com/> címen egy csomó ilyen barmot megcsodálhatsz! A készítő beélesített kamerákkal járják Amerikát, nehogy egyet is elszalasszanak. Fel vannak sorolva a különböző "focistahaj fokozatok" és mindig van egy "heti



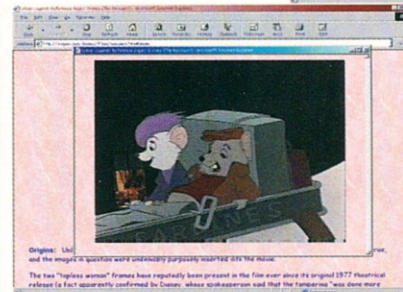
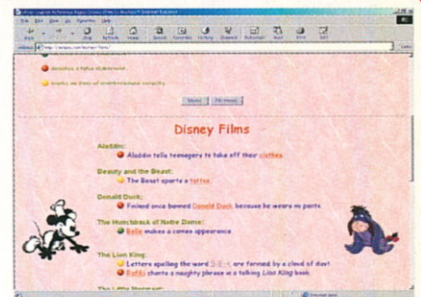
csemege" is. Az áldozatok általában értékelve vannak a "köcsögségi" listán, és ami a legjobb, minden focistahaját viselő barom szanaszét van marva és savazva! Mivel a pornóvilágban egy időben ez a hajszerkezet erősen menő volt (kábé 1974-1981), ezzel a témával külön is foglalkoznak.

Többször éreztem már, hogy hiába jönnek itt egyre-másra a különböző csodajátékok, valahogy egyik sem az igazi. Tele a batyum a mostani programokkal, na! A jó öreg Commodore 64 volt az isten, ez számomra tény. Ha újra akarod élni nosztalgikus élményeidet, esetleg össze akarod gyűjteni az összes régi játékot, vagy egyszerűen csak szórakozni akarsz egy kicsit, nézz el a <http://web.externet.hu/sk/c64/> magyar emulátor oldalra, ahol bombasztikus C64 játékgyűjteményt találsz. Persze itt vannak az emulátor programok is, meg minden, ami a játékok futtatásához kell. Külföldi viszonylatban érdemes ellátogatni a <http://ltd.simplenet.com/c64/games/> helyre, ahol szintén temérdek játékot találsz C64 emulátorodhoz.

Ha jól emlékszem, egyikünknek sem volt meg a C64-es történelem egyik legmisztikusabb és legokosabb programjának, a The Pawn-nak második oldala – itt ezt is megtalálod! Ha esetleg elakadnál, itt <http://www.crosswinds.net/~amigagames/ms/pawn.html> találsz egy nagyon kellemes kis leírást hozzá.

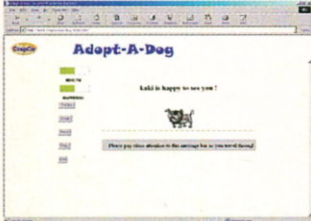


Biztos te is hallottál már róla, hogy a Disney-nél vannak olyan barom rajzoló, akik különböző állatságokat (de lehetőleg a kézjegyüket) rejtenek el a kölyköknek szóló rajzfilmekben. Persze ezek szinte megtalálhatatlanok, hiszen repülne mindenki, akire ilyen "istenkáromlást" rá lehetne



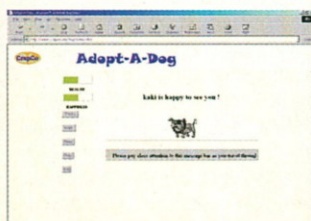
bizonyítani – cseppet agyonvágná a Disney hírnevét, ha kiderülne, hogy igaz. A <http://snopes.com/disney/films/> oldalon olvashatsz a pletykákról – és amelyik bizonyíthatóan létezik, arról képet is találsz itt.

Módfelett imádom a macskákat és a kutyákat, de amikor a cicor élvezettel kőszörűli körmeit a kedvenc ülőgarnitúrámon, égnék áll a fejemem a maradék haj. Úgyszintén nehezemre esik egy átmulatott szombat éjszaka után (érkezés reggel 4-kor, szeszszag száll a levegőben, elalvás a kádban) levinni a halál pontosan 5:00-kor idegesen kaparó kutyust.

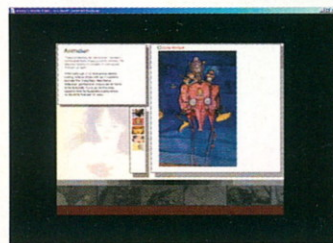


Könnyen kiküszöbölhető a fenti malőr, ha adoptálsz egy kiberkutyát, kibermacskát, esetleg egy abszolút problémamentes kiberhalat a <http://www.crapco.com/dog/index.html> oldalon. A dolog kutya esetében izgalmasan indul, mert kiválaszthatod, hogy milyen nyelven akarsz a kisállattal kommunikálni. Ezek után névadás következik.

Trükköket taníthatasz a kutyának, etetheted, althathatod. Én kábé egy hétig nem látogattam a dögöt, mire visszatértem, még biciklizni is megtanult – viszont az egészségi állapota egy pöttyet leromlott. Halat kellett volna választanom, azzal talán kevesebb gond van...



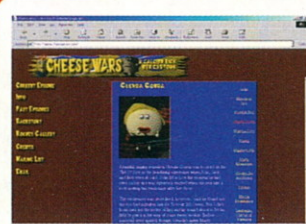
Ezer osztrák schilling egy könyvért sok vagy kevés? Nekem kissé sok... Pedig ennyibe kerül Yoshitaka Amano egy nagyméretű, keményfedeles, gyönyörűen illusztrált japán könyve. Ja, hogy kicsoda Amano? Nos, a Final Fantasy (és még sok más japán RPG) víta nélkül leghíresebb



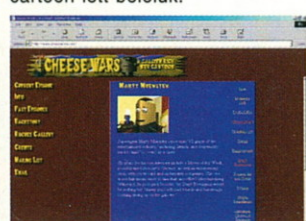
illusztrátora. Erre az oldalra el kell látogatnod – meg fog változni a véleményed a japán rajzművészetről, az zicher! Elképesztően profi oldal, maximálisan extravagáns dizájn, veszett képek. Lehet, hogy ezer schilling nem is sok egy könyvért...? <http://www.amanosworld.com>



Habár a Manga láz Magyarországon leáldozófélben van, azért a téma nem halott. A www.pioneeranimation.com és www.bandai-ent.com címeiken érdekes újdonságokról olvashatsz.



Szerintem a Csillagok Háborúja a csúcs? Marhaság! Itt van nekünk a Cheesewars képregény. Hőseink kalandjait a www.cheesewars.com oldalain találsz. Amennyi sajtófajta van a világon, nem csodálom, hogy cartoon lett belőlük.



300 Km/h felett. Tuti fotók gyönyörű lányokról, akiket ha bámulsz egy kicsit, a szíved 400 Km/h-val kalapál majd. Persze csak akkor, ha komárod az ázsiai szépségeket...

Maradjunk még egy kicsit a japánoknál. Mi jut eszedbe róluk? Az agyontuningolt, felismerhetetlen márkájú kocsik, a ferdeszemű kiscsajok és az extrém életstílus. Nem másról, csak erről szól a www.goldensilk.com weboldal. Ezeveszett képriportok Toyotákról, Nissanokról és hasonló csemegékről, melyek könnyen mennek

Végül zárjuk a sort azzal, ami a legtöbb kezdő Internetező és az amatőr böngészőket leginkább lázban tartja: az "ingyen" CSAJOKKAL. Pár kedves kollégánk nap, mint nap összegyűjti az Internet millió szexoldaláról az ingyenes, újnevezett "kedvcsináló" oldalak linkjeit. Ezeket a <http://www.xxxfantasy.com/> oldalon találsz. Csak győzd végignézni mindegyiket! A dolog erkölcsi alapon is megnyugtató, hiszen ezek ingyenes linkek, és nem kell illegális password-törésekkkel fizető oldalakra behatolnod.



HALF LIFE: COUNTER STRIKE

★ **HOGYAN ALAPÍTSUNK KLÁNT A COUNTER STRIKE-BAN!**

Az ember társas lény. Hiába favorizálják az amerikai kalandfilmek a macsó Rambókat és magányos farkasokat, hadseregeket egyedül kiirtani csak a moziban lehet. Meg aztán elég unalmas dolog az embernek egy szál magában boldogulni az élet viharában. Sőt, a csajok erkölce is akkorát esett mostanában, mint malac a jégen, ezért inkább kevernek egy egész jégkorongcsapattal egyszerre, mint hogy pleff módon csak egy palit tegyenek boldoggá. (Persze ehhez a Counter Strike-nak nem sok köze van.)

Szóval az ember ugye társas lény. Ezért amikor elkezdi Counter Strike-ot játszani, egy idő után észreveszi, hogy bizonyos illetők neve előtt (általában) szögletes zárójelben mindenféle betűk, számok, meg ki tudja miféle furcsa rövidítések pöffeszkednek. (Optimális esetben ezek az illetők a fraglisták élén tanyáznak, habár ez mostanában egyre kevésbé igaz.) Aztán szépen leesik neki a tantusz: a rejtélyes betűk bizony különböző KLÁNOKAT jelölnek. Ekkor aztán annak a bizonyos embernek pánikszerekerülnie beindul az agya, hogy miként kerülhetne az ő neve elé is az a bizonyos klánjelzés. Mert ha annyi ember klánozik, akkor azért olyan rossz dolog nem lehet...

MIRE JÓ EGY KLÁN?

A Counter Strike-ban (meg minden first person shooterben) elvileg azért érdemes klántagnak lenni, hogy az ember klánháborúkat tudjon vívni. A klánháború marha jó móka, mert ilyenkor nem idegenekkel az oldaladon nyomulsz, hanem olyanokkal, akiket ISMERSZ, kedvelsz, és akikkel összeszokott csapatmunkát folytatok. (Optimális esetben a klántagok még haverok, sőt barátok is, akik személyesen is tartják a kapcsolatot. De ez nem alapfeltétele a dolognak! Én mondjuk nehezen találkozgathatnék a klánom tagjaival, akik kábé kétezer kilométeres körzetben laknak Németország területén. Mégis amikor játszunk, vagy icq-zunk napközben, ugyanúgy megértjük egymást, mintha személyes jó barátok lennénk. Tizenkilencen vagyunk, és mind a 19-en komáljuk egymást.) A dolog hátulütője viszont az, hogy az ellenfél valószínűleg egy ugyanilyen jól működő csapat, így nem lesz könnyű kicsikarni a győzelmet. Az a Rambó stílus, ami egy rendes "vegyes szerveren" néha látványosan beválik, a klánháborúban iszonyatosan csúnya halállal szokott végződni, ami nem csak a saját teljesítményedet, hanem esetleg az egész klánháború kimenetelét is befolyásolja. Ezért tehát aki nem szívleli a csapatmunkát, ne erőltesse a "klánoskodást". Klánháborúban a jó játékos soha nem a személyes sikerét tartja szem előtt (optimális esetben), hanem azt, hogy

a kört mindenképpen az ő klánja nyerve. Ha kell feláldozza magát, hiszen a végén úgys csak az a lényeg, hogy melyik csapat volt a jobb. Sokan ugyanis hajlamosak elfelejteni, hogy a CS-ban (főleg KH esetén) a pályákon feladatok vannak, amiket végre kell hajtani – nem pedig ész nélkül gyűjteni a frageket! Én például el sem tudom képzelni, hogy egy KH-ban CT-ként mondjuk ne vegyek defuse kitet – maximum akkor, ha nincs rá pénzem. Szintén növeli a klán esélyeit (no, meg az illető tetszési indexét) ha azok az emberek, akiknek több pénzüük van, a kör elején vesznek valamilyen normális fegyvert – minimum MP5-öt – és azt szétdobálják csóró társaik között. Féreg dolog az egyetlen vastag játékosként Parát venni (mivel az a legdrágább), a többiek meg alap pisztollyal egerésznek a húsdarálóban! Arról meg nem is beszéltek, hogy a rendes klántag nem kúr be egy gránátot a folyosóba anélkül, hogy előtte meg ne győződjön róla: nincs ott egy csapattársa sem! Ha terrort játszik az ember, és nála van a bomba, igyekszik azt a legjobb helyre és a legjobbkor letenni, és ha



A CT-k közötti nézeteltérés kocsmal bicskázásba torkollott

már le van téve, igyekszik megvédeni azt. Milyen kedves dolog az, ha a bombahordó marha már az első percen leteszi a cuccot, amikor még az összes CT él, így kábé 80%-osra növeli az esélyét annak, hogy valaki majd hatástalanítani tudja. Ha CT-t játszik, akár a legutolsó másodpercben is odamegy a bombához, és legalább megpróbálja hatástalanítani, nem pedig hanyatt homlok rohan az ellenkező irányba, hogy legalább ő túlélje azt a kört és megőrizze fegyverét. Nem lapul patkány módjára a sarokban, hogy hadd menjenek csak be a darálóba



a többiek, aztán valamikor 30 másodperccel a kör vége előtt előkerül a semmi-ből 100%-os HP-vel – amikor a pályán levő, mindössze 3 embernek csak a késében van még némi muníció.

Ha VIP szerepben díszleg, nem rohan előre, egyenesen egy sniper célkeresztjébe. Majdnem mindenki utál VIP lenni, de hát ez van – ha pont te kaptad ezt a hálátlan feladatot, ne rontsd el a többiek kedvét azzal, hogy ökörd módon feláldozod magad. Főleg, hogy egy-egy látványos VIP szökést a túlerő elől mindenki igen hálásan fogad, és még az ellenfél is elismerően díjazza! Arról meg nem is beszéltek, hogy VIP-ként késsel terrorokat kaszabolni igen felemelő érzés.

A csapatjáték számtalan olyan lehetőséget hordoz magában, amiket egyedül nem tudnál kihasználni. Nagyon fontos dolog például – sok klánháború kimenetele fordult már meg ezen – az egymás segítése. Szinte minden map tele van olyan stratégiai sorsdöntő pontokkal, melyeket rendszerint egyedül nem tudsz elérni. Profi klánoknál szó

nélkül is tudják a tagok, hogy valakinek (általában az elsőként érkezőnek) oda kell guggolnia a doboz (szikla) elé, hogy egy vagy két társa a hátról fel tudjon mászni a magasabb pontokra, így olyan helyzetbe kerüljön, hogy akár a támadó csapat felét lemészárolhatja. Gondold csak el, amikor a magabiztos rohamozó terrorok nagy slunggal kifordulnak a "de_dust" hátsó részéhez vezető szűk folyosóból, és egy CT meg az ott felhalmozott ládahely tetejéről egy tárral legyalázza őket. Fogalmuk sincs, hogy a CT-k oda felnyomtak valakit, sőt, nem is látják az illetőt a nagy



sietségben. Szintén jó dolog, ha a terrorok a bombát – ugyanezzel a módszerrel – nem rögtön a földre teszik, hanem esetleg egy doboz tetejére, ami tízszer körülményesebbé teszi a hatástalanítását. A felugrálással tökölt CT idilli célpont!

Igazán nem akarok okoskolbaszni látszani, de hála istennek nálunk elég jól működik a klánélet. Klánborunk is van gazdagon (hetente egy biztosan) és ha ellátogatsz a weboldalunkra láthatod, hogy idáig csak két KH-t veszítettünk el. Egyszer sem fordult még elő, hogy egy KH ne jött volna össze – talán azért, mert kineveztünk egy KH menedzsert, aki egy személyben szabad kezet kapott a KH-k intézésére.

Akárki-akármit mond, egy KH komoly dolog. Többször hallottam már magyarázatokat a szervezeten lehangoló beszélgetéseket arról, hogy bizonyos tagok nem jöttek el, időközben fontosabb dolguk akadt, a rossz pingükre való tekintettel kiszálltak. Ilyen egyszerűen nincs! Ha valaki vállalja, hogy az adott megszervezett időpontban játszik majd, annak kutya kötelessége ott lenni, és ha török, ha szakad végigharcolni. Inkább kevesebb játékkal kell számolni, és megkérni az ellenfelet, hogy ők is csak annyi embert állítsanak ki, mint játék közben azért rinyálni, mert egy tuskó valamilyen indokkal féldőben kiszáll. (Persze emberhátrányban is lehet vállalni a harcot, de akkor szivola esetén nincs apelláta!)

Szintén nem árt letisztázni a mapsorrendet és azt is, hogy hány kört fogtok játszani. Ha egy órát vesz igénybe, akkor egyet, ha 4 órán keresztül nyomjátok, akkor négyet, de tartásotok be a kialakított dolgokat. Féldőben nincs lelépés, mert akkor a visszaközklán VESZTETT. Felénk az MCM-nél az a divat, hogy minden mapet oda-vissza játszunk, tehát minden csapat nyomul T és CT szerepben is. Ezt csak azért mondom, mert hallottam már olyan nonszensz klánokról, akik kitalálták maguknak, hogy ők csak (például) terrort játszanak! Ez enyhén szólva érdekes hozzáállás, mert mindannyian tudjuk, hogy vannak alapvetően T és CT mapek is. Szép baleset lenne, ha egy

klánháború abból állna, hogy az elke-
sередett CT csapat mondjuk 15 körön
át próbál bejutni a "cs_assault"-ban a
hangárba, ahova egy izmos kemper
terror brigád fészkelte be magát.

**HOGYAN LEGYEK
KLÁNTAG?**

A dolognak az lenne a természetes
lefolyása, hogy az emberke megtanul
játszani. Először is kifizeli, hogy a
szervereken mely pályák futnak leg-
gyakrabban, aztán veszi a fáradságot,
és otthon szépen egyedül elkezdi saját
maga ellen egy LAN partit (nem is egyet,
inkább sokat). Fogja magát, elindítja a
CS-t és bejárja a pályákat, mint terro-
rista, mint anti-terrorista és mint VIP.
Ezzel megkíméli magát attól a kelle-
metlen anyázástól, amit a társaitól fog
kapni, amikor a túszoikat felcipeli a
padlásra a pince helyett, esetleg VIP-
ként idióta módon kirándulást tesz a
terrorok főhadiszállásának irányába.

csak minimális) a nálad jobb játéko-
sok irányába, előbb vagy utóbb valaki
meg fog kérni, hogy lépj be a klánjá-
ba. Győzelem, erre vártál! Valószínű-
leg már ismerni fogod azt a bizonyos
klánt, hiszen nincs olyan sok magyar
szerver, mindenki ismeri egymást. Ha
szimpatikusak neked és úgy érzed,
hogy elég jók, vedd meg tiszteltetés-
nek és lépj be hozzájuk. Ha nem látod
azt, hogy a belépés az előmenetele-
det szolgálja, egy udvarias válasszal
háritsd el a belépést.

**HOGYAN NE LEGYEK
KLÁNTAG?**

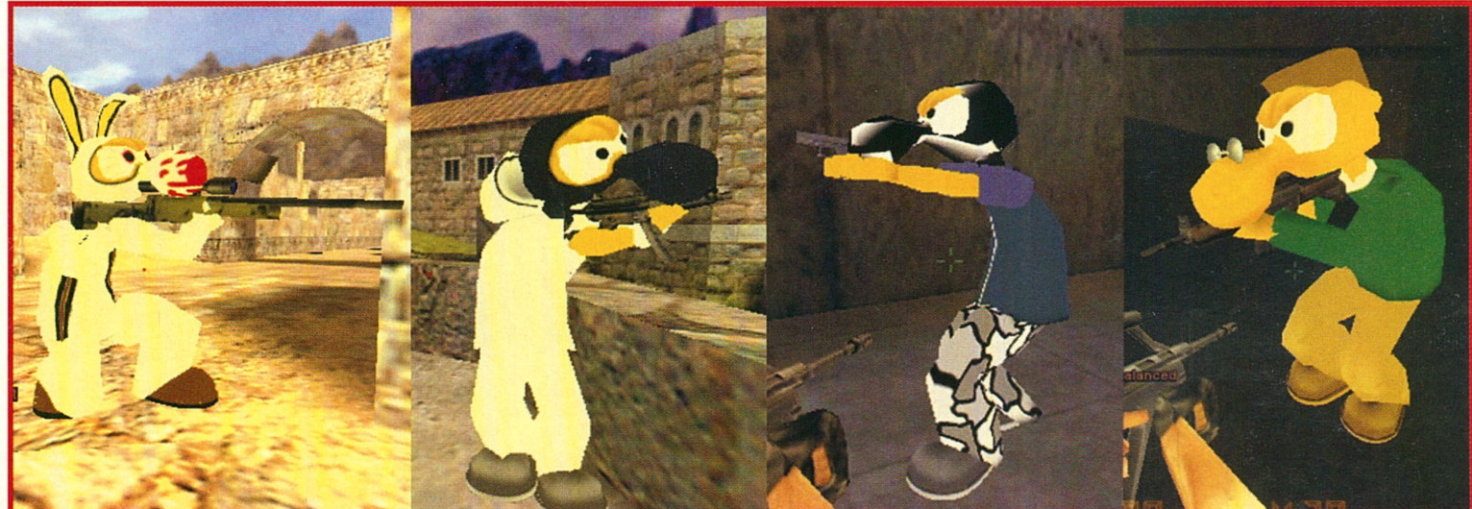
Azért, mert valaki belép egy klánba,
még rosszabb esetben erőszakosan
klánt alapít, még nem lesz jobb játé-
kos! (Leginkább csak hülyét csinál
magából.) Az egyik legneveségebb
dolognak tartom, ha valaki a CS pálya-
futásának második hetében már klánt
gyűjt maga köré. Fogalma sincs, hogy

hogy azokról az emberekről, akik je-
lentkeznek a klánba, szavaznak a
tagok. Ha a többség hozzájárul, kadé-
tok lesznek, és egy hónapig próbaidőn
vannak. Ilyenkor kérdőjellel viselhetik
a klán monogramját ((MCM?)Martin).
Az egy hónap elteltével újból szava-
zás történik, hogy a pali méltó-e a
belépésre. Ha igen, marad, ha nem...
Ja, és azt hiszem, hogy egy 12 tagú
klán körülbelül az ideális – de 20-nál
több semmiképpen se legyen!

Egyszerűen meg kell érni ahhoz,
hogy az ember klántag lehessen! Tele
vannak a szerverek olyan sráccokkal,
akik sohasem voltak klántagok, mégis
ismeri őket mindenki. Ha jó vagy,
úgyis kapkodni fognak érted. Ha
viszont ezt nem tudod kivárni, nyu-
godtan alapíthatsz klánt – maximum
egy párszor tönkrevernek, amit min-
denképpen emelt fővel kell fogadnod,
ráadásul minden vereségből tanul
valamit az ember.

nyuszi jelmez-
ben virított,
ketten
jölfésült
hülyegyerek-
re hasonlítottak, a
többieknek meg
fekete gumiharis-
nya volt a buciára
húzva – a dolognak csak az a szép-
séghibája, hogy minden szereplőnek
óriási duda orra volt, a ruhájukról
nem is tudok beszélni. (A gumiharis-
nya természetesen a duda orrukra is
rá volt húzva.)

Kiderült, hogy van egy tehetséges
német csávó, [MOCL] Bender, aki
szabadidejében CS képregényeket
készít. Az, hogy a pali állati jól nyom-
ja a karikatúrát, csak egy dolog, de
mivel aktív CS játékos, tudja is, hogy
milyen állati poékok szoktak történni
játék közben. Te is találkoztál már
velük, én is, és szinte hihetetlen, hogy



Némi ízelítő a Terror Skinek repertoárjából. CT legyen a talpán, aki az első néhány találkozást könnyesre röhögött szemek nélkül megússza! Lehet úgy célózni?

Ha a térképekkel nagyjából már tisz-
tában vagy, tanul meg a fegyverek
használatát, és ami a legfontosabb,
tanulj meg CÉLOZNI! Nem kell, hogy
minden cuccot profi módon használj,
hiszen a die hard játékosok is rákat-
tannak 1-2 fegyverre, és utána mindig
csak azokkal nyomulnak. A lényeg,
hogy ha kevés pénzed, van, ha sok,
mindig legyen egy olyan fegyver, amit
biztonsággal tudsz kezelni, miután meg-
vetted. Sőt, az sem árt, ha 1-1 fegy-
vert esetleg hozzárendelsz 1-1 térké-
phez – elég hülyén jön ki ugyanis, ha
egy agyonzsúfolt, zárt helyen játszódó,
kaszabolós helyszínre erőszako-
san távcsöves puskát választasz.

Mire a fent említett két feltétel telje-
sül, és még egy kis tehetség is szo-
rult beléd, lefogadom, hogy nem te
leszel az utolsó a fraglistán. Ha jó fej
vagy, nem egy paraszt, keveset
anyázol, és tanúsítasz egy minimális

ki-kicsoda, nem ismerik egymást a
tagok (ismerősen cseng a "Jéé, te is
az XXX klán tagja vagy? Mióta?" –
kérdés) és a különböző körlevelek úgy
mennek a klánban, hogy "Gyerekek,
pénteken lehet, hogy klánháborúnk
lesz, mindenki üzenjen mindenkinek,
mert nekem csak X emberek e-mailje
van meg." Aztán a kérdéses időpont-
ban még nincs meg a szerver, nincs
meg, hogy hányan fognak játszani, a
végén meg az egész CW botrányba
fullad. A tagok erőszakosan szervezik
be az embereket, akikről aztán kide-
rül, hogy nem is olyan jó harcosok és
nem is olyan cool arcok, mint ami-
lyennek első pillanatban tűntek. Akkor
jön aztán a "Hogyan rúgjuk ki?" klasz-
szikus esete. Még veszélyesebb ha-
hata, amikor embereket csak azért vesz-
nek be, mert az illető valakinek a jó
barátja, és ő is szeretne játszogatni
meg klánozni. Aztán a pali az első
klánháborújában vagy lemészárolja a
fél csapatát, vagy bekúr egy
gránátot a rohamozó társai
közé (persze ő az ajtón
akarta bedobni, csak az be-
csukódott, a gránát meg visz-
szapattant) akik egységesen
40%-os HP-vel indítják a kört.
Jó ötletnek tartom a kadétilis-
ta alkalmazását. Ez azt jelenti,

NE VEDD TÚL KOMOLYAN!

Mostanság egy közös "klánépi" ICQ-
zás közben szóba került valami – szá-
momra tők ismeretlen – Bender téma.
Ahogy nagyjából boncolgattam a töb-
biek német zagyválását (igen problé-
másmiféleképpen a chatelés, mert én ugye
magyarul meg angolul gagyogok, mini-
malis némettel fűszerezve, a klán töb-
bi tagja német, a fele tud angolul is,
de a másik fele nem sokat – szóval
elég érdekesen magyarázunk egymás-
nak) az egyik társam, hogy ismerem-
e a Bender modelleket. Mondom neki
nem, mi ez, valami csalás? Erre azt
mondja, hogy ha ezeket meglátom,
egy hétig csak röhögni fogok a hentes-
helyett, tehát tulajdonképpen csalás,
csak magam ellen! Mondom neki küldd
a cuccot haver, úgyis kezd a CS az
agyamra menni. Este arról álmodom,
hogy rohanok egy terror felé, akarom
húzni a ravaszt, de nincs ammo...

Na, átjönnek a fileok, felülírom a CS
modelljeimet és felugrom az MCM
szerverre. Háát, nem is tudom – ha
azt mondom, hogy majdnem befo****
a röhögéstől, keveset mondom! (ami-
kor megmutatta őket Martin, ha-
sonló érzésekkel kellett megküzd-
nem nekem is! – Sz.JVC.) Beléptem
a terror csapatba, voltunk vagy nyol-
can. A nyolcból három pali húsvéti

valaki ebből képregényeket rajzolt!
Végül is minden karakter, meg minden
helyzet az eredeti CS-ből van véve,
de olyan elképesztő jó cartoon stílus-
ban, hogy megáll az ember esze.

De ez még nem elég, mert valaki meg
kitalálta, hogy a Bender karaktereket
modelleknek is megcsinálja! Így ha le-
töltöd ezeket, és berakod a CS-be, egy
Bender képregény lesz a Counter Strike-
ből! Erről igazán nem tudok beszélni,
mert nem lehet. Megpróbáltam pár képet
kiszedni, hogy kábé legyen fogalmatok
rőla, miről is van szó. Elég, ha annyit
mondok, a duduorrú túszo csak egy-
szerűen csak követik a CT-t, hanem
feltartott kézzel (és elkecseregelt ábrá-
zattal) menekülnek, mintha csak azt
kiabálnák: "Jajajajaj, csak ezt ússzuk
meg!". Szerintem érdemes kipróbálni.
Az biztos, hogy a CS teljesen új érte-
lmet fog kapni minden megszállott játékos
számára! (Zárójelben jegyzem meg,
hogy az Artic terror skin helyett lehet
a nyulat berakni. Persze a nyúl is
Bender modell.)

Martin

email: 576konzol@576.hu
web: http://surf.to/mcm-clanBendermodellek/ http://
homepages.compuserve.de/MOCLBender/
cartoons/sites/files.htm



H! SORRY I GOT A QUESTION : THIS IS MY FIRST TIME PLAYING CS. WHAT CAN I BUY RIGHT NOW ?



THIS IS THE BEGINNING OF THE GAME. YOU GOT \$ 800 RIGHT NOW... SO YOU CAN'T BUY MUCH ...



- Bocsika, hadd kérdezzek má' valamit. Ma játszom először CS-t. Mit kell itt az elején vásárolni?

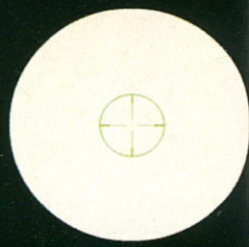
- A játék még csak most kezdődik. 800 dolcsid van, úgyhogy túl sok mindent nem tudsz venni...

DAMN IT'S TOO HOT !! I CAN'T EVEN AIM.....



YE AH!...PUUUH SEE SOMEBODY ?

NO.....



- Vazzeg, marhára meleg van!! Még célozni se tudok.....

- Ja...phüüü látsz valamit?

- Semmit....

OK... SO WHAT SHOULD I BUY ? LITTLE HINT ?



THE BEST IS YOU BUY A VEST. JUST FOLLOW ME - THEN YOU CAN PICK UP ALL THE WEAPONS ON THE GROUND



- OK... Akkor most mi a francot vegyek? Esetleg segítenél?

- Legjobb, ha egy páncélra költesz. Egyébként meg kocogj utánam, én töröm az utat, te meg összeszeded a földön heverő fegyvereket.

WTF ! WHERE ARE THEY ?? THEY MUST BE..... WAIT !!! I GOT SOMETHIN !!



WHAT IS IT??!!

WTF.....



- Mi a f@*S#! Hol vannak?? Szerintem..... Hoppá!!! Látok valamit!

- Mondd má' mi van??!!

- Mi a p@#&*S...

OK.I GOT IT LET'S GO FOR...



- Jól van na, felfogtam. Akkor nyomuljunk...

.....IS THAT !?!!?

THERE ! THERE !! I ALREADY GOT ONE !!!



NOOOOOOOO !! NOT THE.....



- Ott! Ott!! Má' találtam is egyet!!!

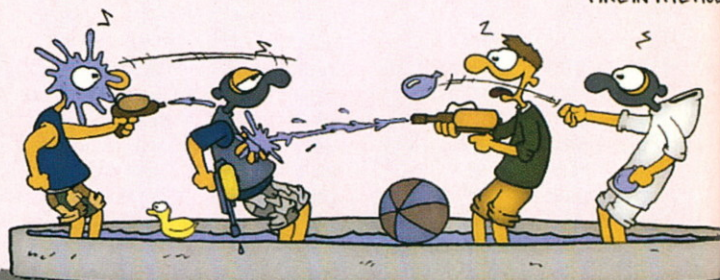
- NEEEEEEEE!! Azt nem kéne...

AHH - MORON !!

I'M HIT !!! NEED ASSISTANCE !!

DIE !!! BAD TERRORIST BAD BOY !! HEHE

FIRE IN THE HOLE



- ...történik ott!?!?

- Ehh - agyas!!

- Eltaláltak!!! Erősítést kérek!!

- Meghalsz!!! Csúnya, rossz terrorista!! Hehe

- Repül a...



....GRENADE ...POOR GUY....

[MOCL]Bender: Badluck

[MOCL]Bender: Summertime at Mans

COUNTERSTRIKE

www.themaniac.org/bender.htm



EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte-ra**, 9552 Ft helyett mindössze **6999 Ft-ért** tiéd lehet a következő évfolyam,

továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk A hülyének is megéri. Neked is? Akkor töltsd ki és küldd vissza!

Előfizetéssel megrendelem az **576 KByte** című, havonta megjelenő folyóiratot példányban, hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:

Cím:

E-mail:

Ajándékba a , , , , számokat kérem, Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a , számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

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

CINKELT LAPOK

Legutóbbi Cinkelt lapunkban az Earth 2150 cheatjei valami érthetetlen okból kifolyólag (isten ujja, esetleg a nyomda ördöge – ha már a vallásos hasonla-toknál tartunk) nyomtalanul eltűntek. Nem voltunk restek utánajárni, így most teljes pompájukban ragyoghatnak ezen lapokon. Hogy ne is szaporítsam tovább a szót, íme:

Earth 2150

Nyomd meg az Entert és írd be a következőt:

I_wanna_cheat
Ezután tartsd a bal Shiftet és a Nullát lenyomva és nyomj egy Entert egyszerre, majd nyomj meg mégegyszer az Entert, ezután írd be a kódot, és újra nyomj Entert.

Armageddon

Meteoreső
bad_time_bad_place
Minden közelben lévő egység sérül
eagle_eye
Mindenkit látni

Einstein

Gyors felderítés be/ki

Fireworks

Aknák

help_me_please!!!

Gyors felderítés be/ki (csak single módban)

hasta_la_vista_enemigos
Minden látható objektum és egység elpusztítása

i_hate_limits

Egység limit beállítás

i_love_this_game

Objektumok hozzáadása

let_be_darkness

Kód

massacre

Minden objektum elpusztul 8-as körben

no_more_secrets

Teljes térkép

no_one_hides

Minden egység látszik

see_you_next_life

A kiválasztott egység megsemmisítése

the_hammer_of_thor

Minden egység elpusztul 8-as körben

x-mas_pack

Teljes javítás és lőszer feltöltés

F22 Lightning

A játék közben nyomd le a Ctrl+Entert és írd be a következő csalásokat.

the_truth_is_out_there

Végtelen lőszer

fight_the_future

Újraterem a lőszer

trust_no_one

Sérthetlenség

black_oil

Újratölti a tankot

i_want_to_believe

Nincs törés

this_isn't_happening

Felnyomja az életenergiát

ghostpit

Láthatatlan lesz a gép

Bang! Gunship Elite

Pálya választás:

Játékos nevének írjuk a következőket és a kívánt pályán kezdhetünk:

Level 2 :	mayday
Level 3 :	victory
Level 4 :	challenger
Level 5 :	azimuth
Level 6 :	revealed
Level 7 :	stoneage
Level 8 :	warfare
Level 9 :	oxygen
Level 10 :	skyhigh
Level 11 :	sunshine
Level 12 :	blowup
Level 13 :	neuf троis
Level 14 :	baracuda1
Level 15 :	giveaway
Level 16 :	waterfall
Level 17 :	seventeen
Level 18 :	neartheend
Level 19 :	y2k

Csalások:

dogmode

Isten mód

stoneskin

végtelen Shield Control

pianist

ellenség lövéseit irányíthatjuk

boooost

végtelen Boost Control

kinput

ablak jelenik meg a cheat menünek

reflux

végtelen Flux Beam Ammo

greens

végtelen Phase Shift Cannon Ammo

firecrackers

végtelen Hellfire Ammo

nails

végtelen Titans Hammer Ammo

volcano

végtelen Magma Cannon Ammo

lightning

végtelen Electronic Laser Ammo

staystill

végtelen Stasis Cannon Ammo

listener

végtelen Sonic Cannon Ammo

bloody

végtelen Plasma Cannon Ammo

stormfire

végtelen Ammo for All Weapons

getridof

kikapcsolja avégtelen löszert és a fegyvert is

Diablo II

Nyissuk meg a savegame fájljaink közül a .d2s kiterjesztésűt és töltsük be azt egy hexa editorba. Keressük meg a 00000256-os offsetet és írjuk át 9f860100-ra. Ha jól csináltuk akkor a következő indításnál a karakterünknek 99999 aranya lesz az inventoryban. Jó, ha a művelet előtt biztonsági mentést készítünk a kimentett állásról, mert nem biztos, hogy elsőre működni fog.

Tárgysokszorosítás:

Készítsünk biztonsági mentést a karakterünkről, majd szóljunk egy ismerősnek és miután összekötöttük a két gépet kérjük meg a havert, hogy kezdjen egy új játékot. Csatlakozzunk a partihoz, majd dobjunk el mindent ami nálunk van. Ezután lépünk ki, de a server gépet ki ne kapcsoljuk! Írjuk vissza az elmentett karakterünket, lépünk be újra a játékba és már láthatjuk is hogy az inventoryban újra ott vannak a tárgyak, valamint a földön hagyottak is megmaradtak. Ugyanezt bármilyen tárggyal, pénzzel, potionnal megtehetjük.

Icewind Dale

Játék közben nyomjuk le a Ctrl+Tab-ot majd írjuk be a következőket:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea

- Látjuk az egész térképet.

CHEATERSDOPROSPER:Hans

- Teleportálhatjuk a partyntak

tetszőleges helyre

CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP

- kapunk mégegyszer a kiválasztott karakterből

EXPCHEATERSDOPROSPER:AddGold

- Aranyat kap minden karakter (jó sokat)

CHEATERSDOPROSPER:Midas

- A kiválasztott karakter 500 aranyat kap

CHEATERSDOPROSPER:FirstAid

- A karakter 5 healing pontot, 5 antidote potiont, és 1 stone to flesh scrollt kap.

Kiss: The Psycho Circus

A játék közben bármikor nyomjuk meg a ~ gombot majd írjuk be a következő csalásokat:

Invuln

Isten Mód

GimmieGimmieGimmie

Összes fegyver

NoClip

Falonátjárás ki-be

NoTarget

szörnyek látnak vagy nem

Spectator

Repülés

ChaseCam

Harmadik személy nézet (PI.: Tomb raider)

CyclePlayerClass

játék közben átváltoztatható a karakterünk

NextArmor

Növekszik a páncélunk és az energiánk

PrevArmorc

csökken az armor szintje

NextMonsters

zörnyválasztás előre

PrevMonster

Szörnyválasztás vissza

RestartLevel

Aktuális szint újrazékdése

CameraLock

Visszaáll a kamera az eredeti nézetre

Debug1

Debug menü 1



Debug2
Debug menü 2

Martian Ghotic

A játékban a következő csalásokat használhatjuk

YOULOOKINATME
Végtelen életenergia
IFEELUNUSUAL
Örök Lőszer
QUICKSUCKITOUT
Ellenállás a mérgezésnek
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT
Készítők listája

Railroad Tycoon II & Gold Edition

Játék közben írd be és láss csodát:

"**BigfootGold**"
Arany győzelem
"**BigfootSilver**"
Ezüst győzelem
"**BigfootBronze**"
Bronz győzelem
"**Bigfoot**"
Arany győzelem
"**BoBo**"
Pálya elvesztése
"**King of the hill**"
100000 dollárt kapunk
"**Cattle futures**"
1000000 dollárt kapunk
"**Powerball**"
100000000 dollárt kapunk
"**Slush fund**"
1000000 dollárt kapunk
"**Let me in**"
Összes zárolt terület engedélyezve
"**Speed Racer**"
Megduplázza a vonataink sebességét
"**AMD103**"
Az össze vonatunk motorja AMD-103-as lesz és nő a profit
"**Show me the trains**"
Az összes fajta vonatmotort választhatjuk
"**Overtime**"
Az állomások dupla mennyiségű árút tudnak átmozgatni
"**Viagra**"
Nő a városok mérete
"**nowreck**"
Sosem megyünk csődbe (csak a v1.53 verzióban és az felett)

Star Trek Birth of The Federation

Ha látni akarjuk a demókat a következő paramétereket használhatjuk az indításnál:

-**bones**
végső győzelem

-**kirk**
bolygónk elpusztulása

-**gom**
játék elvesztése

-**pickard**
győzelem

Star Trek Elite Force Demo

A játék közben nyomjuk le a ~ gombot, majd írjuk be a következő parancsot a cheat mode aktiválásához:

"**sv_cheats 1**"
majd ha újra megnyomjuk a ~ gombot akkor a következő csalások élnek.

God
1sten mód
noclip
Falon átjárás
undying
999 élet és 999 pajzs
give x (ahol az x a tárgyat jelöli)
az x a tárgyak listájában a következő lehet:
PhaserCompression
RifleScavenger
RifleMOD
Tricorder
Health
Ammo
AllTetryon
Disruptor

Star Wars - Force Commander

Kezd a játékot a **THEGALAXYISYOURS** néven, majd kattints duplán a névre aztán a kék nyílra, így egyrészt bármelyik küldetést választhatod a játék elején másodsorban a következő csalásokat is használhatod a játék közben:

M
+ 500 command pont
CTRL+M
- 500 command pont
SHIFT+M
Command ponttól függetlenül mindenkit irányíthatunk.
CTRL+0
Az új egységek szállítóhajó nélkül is jönnek.
CTRL+W
A küldetés megnyerése.
CTRL+SHIFT+8
Minden egységet megmutat.
CTRL+9
Nincs kód
,
999999 életerő minden járműnek (a numerikus gombokon, bekapcsolt NUM LOCK mellett)

Swat 3 - Close Quarters Battle

A konzolt a [-] billentyűvel hívhatod elő.

iamleet
A küldetés megnyerése
johnwoo
Lassítás
swatlord
Az egész csapat sérthetatlensége
biggerpockets
Végtelen lőszer
doubleshot
Több tüzérő
nc17
Több vér

hotstuff
A gyanúsítottakat nehéz megölni
justin
A gyanúsítottak soha nem adják fel
Nem sérülnek a csapat tagjai, ha a swat.cfg nevű fájlban a "shootgoodguys=1" bejegyzésben az 1-et 0-ra cseréled.

Heroes 3 - Shadow Of Death

Mielőtt beírnád a kódokat, nyomj egy TAB-ot.

NWCAGENTS
Minden üres helyen fekete lovagok
NWCLOTSOGUNS
Minden harcigép elérhető
NWCNEO
Megszerzed a szintet (te hősöd)
NWTRINITY
5 ARCHANGEL tölti meg az üres helyeket
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT
Maximum szerencse
NWCNEBUHADNEZZAR
Végtelen ideig van rajtad a sor
NWCMORPHEUS
Maximum Morál
NWCORACLE
Teljes térkép
NWCWHATISTHEMATRIX
Mutatja az egész világtérképet
NWCIGNORANCEISBLISS
Eltűnik a világtérkép
NWCTHECONSTRUCT
100000 arany & 1000 ásvány
NWCBLEUPILL
Elveszted a játékot
NWCREDPILL
Megnyered a játékot
NWCTHEREISNOSPOON
999 Mana
NWCZION
Minden épület elérhető
NWCPHISHERPRICE
Színváltás

Empire of The Ants

Ahhoz, hogy a játékban elérhetőek legyenek a cheatek a következőt, kell tennünk. Indítsuk a játékot, a következő paraméterrel. Pl.:
Ants.exe /11.
Ha jól csináltuk, akkor a játékban az F11 lenyomása után a következő csalások élnek.

Showmap
Teljes térkép
Disco
Mindenki a discóba!!
Marche
Hangyáink lefagyasztása
Winlevel
Pálya megnyerése
Loselevel
Pálya elvesztése
Wannafood
Egy kis kaja

Thandor

A játékban nyomjuk le az ENTER-t, majd írjuk be

"oh Grosser Thomas, erlöse mich!"
ezután megint ENTER, és így már engedélyeztük is a következő csalásokat:

[Shift] + [Alt] + E
-1000 energia
[Shift] + [Alt] + V
-Teljes térkép
[Shift] + [Alt] + X
-1000 Xenit
[Shift] + [Alt] + Z
-Gyors építkezés

The Time Machine

Ehhez a játékhoz bizony elkél a segítség. A HIGHSCORE táblán a nevünk helyére a következő szót írjuk be **DIZZY** és így máris él a család. Ezután az A-S és az 1-4 gombok segítségével, bármelyik helyre eljuthatunk a játékban.

Warlords Battlecry

A játék közben, szimplán begépelve a következő csalásokat érhetjük el.

IAMASEER
Teljes térkép.
IAMATANK
1sten mód .
IAMALOSER
Azonnali vereség.
IAMAWINNER
Azonnali győzelem.
IAMANARCHMAGE
Az összes varázslat engedélyezése.

Alien Vs. Predator - Gold Edition:

Indítsd a játékot a - DEBUG paraméterrel, a játékban nyomd meg a ~ gombot, majd írd be az kódok valamelyikét:

MOTIONTRACKERVOLUME
[0.00-1.00]
Sensor hangerő (csak MARINE)
GIMME_CHARGE
Energia feltöltés (csak PREDATOR)
GOD
isten mód (minden karakter)
GIVEALLWEAPONS
Minden fegyver és lőszer
MARINEBOT [level]
kapunk egy MARINE segítőtestet
PREDOBOT [level]k
kapunk egy PREDATOR segítőtestet
ALIENBOT
kapunk egy ALIEN segítőtestet
PRAETORIANBOT
kapunk egy PRAETORIANALIEN segítőtestet
XENOBORG
kapunk egy XENOBORG segítőtestet
LIGHT
fény csíholása minden sötét helyen
TIMESCALE [0.0-1.0]
játéksebesség állítása

Hát ennyi fért e hónapban a Cinkelt Lapokba - a teljesség igénye nélkül. Hamarosan beindul az őszi-téli játékdömping: készüljetekek fel az eddigi legnagyobb cheat-áradatra...



Szakács Péter
Cooper (17)
cooper@freemail.hu



Petrényi Gábor
Uriel (25)
uriel@externet.hu



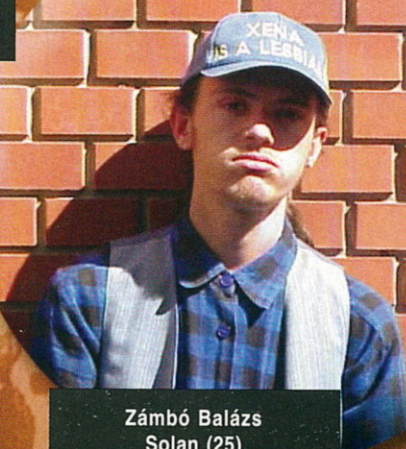
Keresztúri Ferenc
KeFe (27)
kereszt@externet.hu



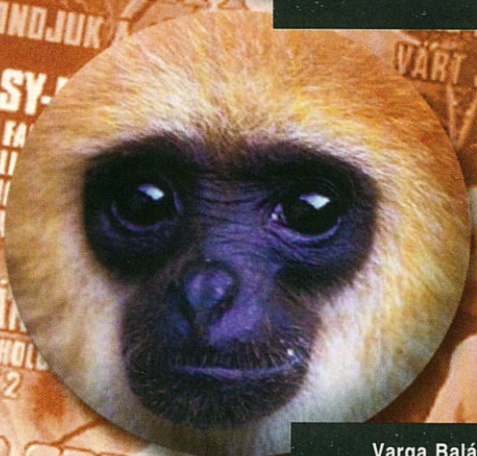
Szelezky Ádám
Adam (23)
szadam@bmotel.com



Makai Sándor
Clemi (38)
clemi@freemail.hu



Zámbo Balázs
Solan (25)
seiyoku@freemail.hu

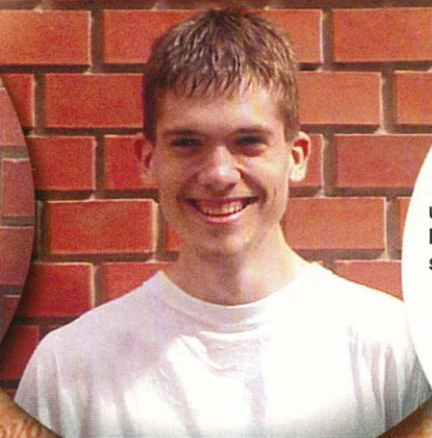


Varga Balázs
VargaB. (23)
vargab@576.hu

STÁB



576



Kovács Attila
Atty (19)
kovatt@elender.hu

Koronczai Gáspár
Gazsi (24)
koronczai.gaspar@mnet.hu



Agócs László
A.L. (20)
glove@freemail.hu

Most eléggé kellemetlenül érezzük magunkat, ugyanis V.Z.-t, Gazsit, és Balage-t nem sikerült lencsevégre kapnunk, de úgy érezzük, semmiképpen sem maradhatnak le az 576 Team névsoráról...

Fábián Balázs
Balage (22)
balagef@yahoo.com

Vári Zoltán
V.Z. (27)



Virág Tamás
T_Boy (28)
uniflair@mail.hu

FOTÓ



Barta Richárd
Bari (16)
bari@galamb.net



Brlla László
B.L. (17)



Állandóan visszatérő kérések leveleitekben a CD, a Poszter, és a Stábfotó. A három kívánságból most egyet, a legkönnyebben teljesíthetőt kapjátok tőlünk ajándékba. Legkönnyebben teljesíthetőt írtam, holott ez sem volt olyan egyszerű, mint ahogyan azt elsőre kigondoltuk. Nyár van, mindenki megy, amerre lát, és ennyi embert összeszedni bizony nem volt kis feladat. Sajnos így sem tudtunk mindenkiről megszerezni fotót, (nem is gondolnátok, mennyire szégyenlősek a fiúk) de hogy ezen, véletlenül se múljon a boldogságotok, idővel pótolni fogjuk



Endrédi Tibor
E.T. (19)
neongod@amiga.hu



Széchenyi János
Sz.JVC. (43)
szjvc@576.hu

Team

LAIDER
ANDANG
DAD TYCOON

CSEVEGŐ

Hiányoltátok a múlt havi számból a Csevegőt! Szüneteltettük, amíg nem voltak hozzám szóló levelek. Nos, a júliusi szám megjelenése után gondoskodtatok róla, hogy megjelenjen ez a négy oldal. Váloztatás nélkül raktam be az e-mailen érkezett leveleket, hogy lássátok, vitriolba mártott tollú kritikáink mennyire lazán kezelik a helyesírás szabályait...

Hi Szjvc!
 Úristen! (miben segíthetek fiam?) A te nevedet még nehezebb leírni mint CoVboy-ét. (nem is sikerült rendezem) És furcsa is. Eddigi levélbombáimat mindig CoVboynak küldtem de most már neked fogom. (megnyugodtam, hogy nem hiába alkalmazunk tűzszerveket) Nekem semmi bajom veled de most már tudom mit érezhettek azok akik 3 évvel ezelőtt Zolee kilépése miatt "sírtak". Akkor csak röhögtem rajtuk de már megbántam. (mocarog a lelkiismereted...) Téged viszont már most sajnállak. (korai) Rengeteg barátságatlan levelet fogsz kapni az olvasóktól. (szeretnéd ugye?) Remélem ugyanannyi kellemes percet fogsz szerezni nekünk mint amennyit az elődöd. (töböt szeretnék!) Ez a levél egyébként nem a Csevegőbe íródott csak arra kérek, hogy válszold rá minél hamarabb. Volna pár kérdésem. A Csevegőt ugye nem szünteted meg? (most mit is olvasol?) Mert a júliusi számban nem volt. (ha figyelmesebben olvasod az akkori bevezetőt, most tudnád, hogy miért...) Marad az újság mostani design-je vagy változtatásokat eszközölsz? (mivel egy kézben van a grafika, egységesebb lesz!) Nem lehetett volna megoldani, hogy CoVboy megmaradjon az újságnál mint cikkíró? (felajánlottuk...) Remélem fogunk még vele találkozni valahol. Neked pedig sok szerencsét és játékokban gazdag évet kívánok. ("a játékban gazdag éveknél" jobban örültem volna...) Gyászomat hátrahagyom a múltnak (dobálj is le magadról ebben a melegben minden feketét!) és reménnyel fordulok a jövő felé. (csillogjanak közben szemeid!) Kérek válaszolj a levelemre. (íme, megtörtént) Ennyit mára. Üdvözlettel: Andree

Hi!
 Először is köszöntenélek! (én pedig köszöntelek!) Nos tudd, hogy én nem tettem az 576-ot! És nem csak a múltba, a jövőbe is nézek! Nos szeretném ha elolvassd a levelem és válaszolnál rá! Köszönöm.

Persze, hogy sajnálom, hogy elment CoVboy. Humoros, jó főszerkesztő volt! Ezt akárki elismerheti! Ám és most egy tanács jön, nem szabad a csebben túrlmetlennek lenned! (bent vannak a nyugtatók!) CoVboy szerintem néha túrelmetlen volt. A játék kalózzokkal különösen! De azt elmondhatnád, hogy hol van Tj, Hancu, Stóki, na és tán CoVboy? S egy újabb tanács/kérés. Nos jó volna egy friss stábfotó! (lapozz vissza egyet!) Örök téma, de nagyon sok új arc van az újságnál! Részemről egyébként rendben az, hogy szavazzunk egy író cikkére! (most akkor miért nem szavazol?) Mellesleg légy azért önmagad, hisz mikor CoVboy ide került Zolee helyére önmagát hozta, s látod óriási sikere volt, szóval légy olyan amilyen vagy! (állítólag pontosan olyan vagyok!)
 Tudd.

hogy nem lennék igazi 576 fan, ha most elhagynám az újságot, (ezt a mondatod ajánlom mindenki figyelmébe!) szóval én ezután is

veszem! A fontos az 576! (na ugye!) Persze lehet vitatkozni, hogy az újság olyan, amilyenek az írói. De én bízom bennetek, s ez az akadály is elhárult! (amely nem is létezett soha!) Ne csalódj, egy-két hónap múlva az újság a régi népszerűségének fog örüdeni! (te tudsz valamit!) Ha CoVboy elvesztése olyan nagy veszteség is! Ja tudd, hogy a mostani szám ász! (hoppá! szóval a végére tartogattad – jól van!) Persze szükség volt ehhez jó játékokra, de jó írókra is nemde? (próbáljon meg nélkülük valaki bármit is!) Na üdvözlét G.P.(D)

Kedves János,
 Sok sikert kívánok a szerkesztgetéshez, (sokkal többre tartjuk olvasóinkat annál, hogy "szerkesztgetett" lapot nyomjunk az orruk alá!) bár a magam részéről igen szomorú vagyok, ugyanis nagy "CoVboy rajongó" voltam, (voltál?) - gyorsan leírtad szegényt! de azért 1-2 esélyt a magad fajta (az meg milyen fajta?)

576 is kapni fog. Még nem véleményezek, mert csak beleolvasgatni volt időm. (volt, aki "beleolvasgatás" nélkül is megtette... - te legalább adsz a külsőségekre)

...
 Köszü
 MV

Greeting

Ez igen, ez igen...szavakhoz nem jutok. Az "új" 576-ról van szó. Eddig is



király volt, de amit Te műveltél vele (ha szabad így írni :)), az nem semmi. Végre, EGY 576, ami tényleg

az.
 Lapozok, lapozok, és csak azt látom, hogy nem akarnak megszűnni a játékosok. Ez pozitív...csak így tovább! Én nem vagyok csaló, de végre Cinkelt Lapok lett a Cinkelt Lapok. Ez is nagyon tetszik. Meg úgy az egész, tele van jobbnál jobb játékokkal, bár ez nem tudom, hogy minek köszönhető. (a véletlenek furcsa összjátékának) De eddig több volt rosszabb játék, mint a jó. Most meg mind-mind nagyszerű, iszonyat. (szörnyet ne halj!) Remélem, hogy a Csevegő nem lesz olyan, mint ezelőtt, azt is fel tudod dobni valamivel. Én egészen biztos vagyok benne. Szóval ez az 576 igencsak jóra sikerült, és ezt lehet úgy érteni, hogy megakolosszális... (neeeee... most azt fogják hinni, hogy magamnak irkálók!) Bye (legalább egy monogramot tehettél volna, a hitelesség kedvéért!)

...

Hello SzJVC!
 Nem bánom, hogy te lettél a főszerkesztő, (miért nem?) bár bevallom őszintén (aha!) pont a kedvenc rovataim (és azoknak szerkesztője) tűntek el (pl.: Csevegő, FF8 végigjátás... stb.). Nagyon nagyot esett az 576Kbyte színvonal. (szóval mégis?) Remélem ez javulni fog, mert másképp szerintem nem éri meg a 800 forintot. Úgy gondolom nem csak én vagyok ezen a véleményen. Légy szives próbálj meg jó újságot szerkeszteni! (ezt olyan szépen kérted, hogy nehéz lesz neki ellenállni!) Amennyire csak lehet! (majd iparkodunk!) Üdvözlettel: Sárosi Gábor

...
 Szeva Sz.JVC!
 Ez nem egy klasszikus ócsárló levél lesz, csak 2 külön vélemény.

1.
 Kezdjük azzal hogy mit jelent az hogy CoVboy és a vezetés között "egyre több konfliktushelyzet alakult ki"? A kérés miatt valakit hibáztatni kellett?? (nem kellett, de hibáztott!) Szerintem hiba volt a régi emberektől megszabadulni, hiszen lényegében 576-ot ŐK adták el. (én azt hittem, az újságárusok!) (Az 576-ot a nagy többség a lazasága miatt vette, és most ezzel az egész tönkrement.) (a laza megjelenési fegyelem, és az ebből következő egyre nagyobb, már-már óriásinak is mondható ELADATLAN példányszám! – tisztán előre vetítette, hogy a kedvenc lapotok, a tönkremenetel felé vette az irányt! És ha ezt hagyják bekövetkezni, (azok, akiket a tények ismeretének hiányában most okolok a váltásért) akkor miben méltatlankodnál ezután?) Így nem tudom elképzelni hogy, az 576 a mostani újságokkal lépést tudjon tartani. (130 körüli oldal-számok, CD-k.) (ha felsorolnám neked, mi minden van egy Merciben! – mégis vesznek legalább annyi Suzukit is! – mert tudod, az a mi autónk, és ha már összehasonlítunk, akkor az arról se feledkezzünk meg!) Aztán: túl sok a pályakezdő, kevés a tapasztalt író. (írónak lehet, hogy még azok, de nem egy közülük már akkor játszott számítógépen, amikor te még csak gondolatban léteztél!) A mostani szám tele van 90%-os értékelésekkel! (te mennyit adtál volna a Diablo 2-re, az MDK2-re, The Longest Journey-re, a Shogun Total War-ra, Soulbringer-re???) Ennyi kiemelkedő játék? (pontosan!) Nem hiszem. (ugye Tamásnak hívnak?) A régi szigorított értékelés ezzel gallyra is ment. (és?) Az új

embereknek még lehet hogy bizonyítani sem lesz (egy "sz" is elég lett volna!) ideje. Megmondom őszintén, (eddig nem voltál az?) igencsak érződik ezeknek a régi fiúknak a hiánya. V.Z. az új számban ugyan most is sziporkázott (V.Z. erről híres!) a többiek meg próbáltak valami poénosat is írni (sikertelenül). (vevő lettél volna rá?) Ennyi kezdő vésnők minnek kellett? (most a mennyiséggel, vagy a minőséggel van bajod?) (Uriel, Clemi, KeFe, Szöcske, Adam, T_Boy, Brian, Solan, Atty) Jut eszembe: a többiekkel mi lett? (T.J, Hancu, Stöki) Pár szót azért érdemelnének. (H. és S. önként távozott, T.J.-nek pedig "sok a dolga, és nem vállal akármit") Amúgy ők 5-en összehoztak kis(?) (hmmm) késséssel egy remek számot, ti vagytok 12-en, a színvonal meg (hóhó!) Először az jön, hogy időben megjelentünk!) kb a réginek a fele sem. (érdekelne, hogy mi alapján minősítesz?! Hiányolod, hogy nem téma többé a sör?) Na mindegy, ha nem javul max. GURU-s leszek.: (és ezután csupa szeretetből majd őket szidod?) (Ha nagyon-nagyon sokat javítottok mindenben akkor még lehet esélyetek. Remélem összeszeditek magatokat és sikerül valamit összehozni. Üdv.: M.A.D. (előfizető)

2.
Én azt mondom, hogy tönkretettétek az egész újság arculatát, mint én 1-2 cig.nyét. (minősít már ez a mondatod is!) Az összes régi ember illeszkedett az újság öszképéhez, mert mindanyian lazára vették a figurát. (de a helyesírás szabályait még ők is mereven betartották!) Még kb. azt akartam leírni amit MAD leírt, (szóval csatlakozol az előttd felszólalóhoz... ismerős típus vagy!) de az fölösleges lenne. (egyét értünk!) Ezzel az 576-nak nem marad esélye a piacon, rövidesen el fog tűni a súlyasztóban mint a Zed. Sajnálattal: 1 VOLT előfizetőtök: Hombre (köszönet az értékes hozzászólásodért, és bölcs döntésedért! Már is emelkedett olvasótáborunk statisztikai átlagműveltségé!)

...
Tisztelt Főszerkesztő!
Egy igen hű olvasóhoz van most szerencséje. Noha idáig nem igazán jeleskedtem a levélírásban, most megteszem. Bizony az első nagy csapást az újság stábjának megváltoztatása jelentette (ezt nyugodtan lehet szószertint értelmezni). Kérdésem: Mi a szösznek kellett a tapasztalt tesztelőktől "megszabadulni"? (öntsünk tiszta vizet a pohárba! Senkit sem lett kirúgva az 576-tól! A kik távoztak, a maguk akaratából tették azt.) A csupa zöldfülű, fantáziahiányban szenvedő "újjoncok" leírásai egyszerűen röhejesek! (talán ha elolvastad volna őket, még olyan is lenne, amelyik tetszik!) O Hol az

összhang? (látod ebben van némi igazság! De ha esélyt sem adsz nekik, hogyan is alakulhatna ki?) Olyan mintha nem is egy helyen dolgozna a jónép! (mivel valamennyien külsősök, most megtaláltad szarva közt a tőgyét!) Pl. Earth 2150=> az egyik cikkben azt írják a sracok, hogy "még nem teszteltük"... mire hoppááá a másik oldalon nem föltűnik a leírása! Lehet hogy nagyobb összhang szükségeltetik? (ezt a főszerkesztőnek kellett volna kiszűrnia, de nem tette! -neked pedig szörszálak állnak ki a füledből!) Hmmm, szerintem igen.....(hát nem éppen ezt mondom?) Naésakkor otvan az a Ground Control leírás is! Naazért álljon már meg a fátylászmenet! E.T. komám a netán a Holdról jött ,hogy ott még angolt sem tanítottak? (feltételezem neked is tanították a magyart, és lám, hívés kis kritikád mégis hemzseg a ribáktól) Üzenet E.T.-nek: A 3. pálya egy igen pite kis kirándulás, ha kinek van egy kis sütnivalója az angolhoz. (úgy gondolod, hogy neked van?) Hála a "nagyon dögös női hangnak" minden a szánkba van rágva a pálya elején! És talán mégsem kéne fél oldalakat a menüponttal sem bibelődni, merthát a tisztelt olvasók nem arra hanem a játékra lennének kíváncsiak. (jé! elérted, hogy egyetértek veled!) Öröm az ürömben, V.Z és Gáspár koma még mindig a bagázsban van! (mert ők maradni szerettek volna!) Huh, első pillantásra sajnos még csak bennük van meg a reményem (amíg ki nem vágják őket (ismétlem, senki kezében sem volt szike!) is, pesszimizmus a köbön). igen ,egy kicsit borulató lett e levél, de azért én bizakodom és reménykedem, mert továbbra is ez a jelenlegi legnormálisabb PC-s újság a piacon! Yep! Pif&Killer

...
Hi!
Bevezeteskepp csak annyit, hogy en meg sose anyaztam le semmilyen újsagirot semmilyen újsagba de leszogezem elore, hogy ez egy nem egy dicsero mail lesz...ha akarod elolvasod ha akarod nem, minden esetre 5 eve veszem mar lassan az 576-ot, szal van osszehasonlitasi alapom.
ad1: a bevezetesrol. Itt ugy irtad le a helyzetet, mintha covboy hibaja lenne az, hogy kesik az ujsag, holott en ugytudom,hogy herr balog nem akart felvenni tobb szerkesztot es ezert keset a lap. (ők hárman kétek, mi most ketten nem!) Na mind1, utolaf mar ugyis azt irsz amit akarsz.
ad2: nincs ugye csevego. Ez ugye eleg gaz, mert szerintem a vasarlok nagyobbik resze azert vette (mint fentebb már leírtam, a legnagyobb baj az volt, hogy egyre kevesebb vette!) az újsagot, hogy Cov csevegojet olvassa. az 576 csevego nelkul ugye eleg erdekesen hangzik.

(talán, ha vennéd a fáradságot, és elolvasnád még egyszer azt a múltkori bevezetőt, megtalálnád erre a problémára is a választom) Hatha talaltok vkit ra bar covboy stilust mar ugyse tudja visszahozni majd senki (MEG TE SE) (nem is akarom!)
ad3: Martinka mi a f*szet irkal az 576 KByte-ba? (na ez az, amibe tényleg nem sok beleszólásod van!) Mer nem marad a konzoljanal...mindenkinek jo lenne neki is nekunk is... (az egyik legérdekesebb leírás az övé! Sajnálhatod, hogy nem olvastad!) (Ugye nem jutott eszetekbe az a vad ötlet, hogy Martin vezesse a csevegőt?) Ha igen ezt gyorsan felejtsetek el! NEM! NEM! SOHA! (hmmm) Covboyt akarunk meg TJ-t. Az uj szerzok cikkeit meg nem olvastam, (szóval ezert volt fontos leírnod a véleményed még előtte! – félsz, hogy utána megváltozik?) de ha jól lattam 1-2 kivetellel meg ujak a szakmaba. (neked is feltűnt, hogy milyen lelkesek?) Gondolom az internetes toborozas altal kerultek be. (törjünk darabokra minden szövegépet?) Na mind1 ennyit akartam csak, vszinu lemondom az 576 elofizetesemet is hamarosan mer ez ily nem az igazi 576... udv.. (egyet értek veled, de azért levegőt továbbra is vegyé!)
...

Csá csumi Sz.jvc! Most hogy te kerültél CovBoy helyére az újság szerintem jobb lett, a következő számban már remélem hogy lesz csevegő és hogy én is benne leszek. (tudtad a jelszót, hát teljesült a kívánságod!) Remélem az újság most már csak javulni fog. De az nem ártana ha poszter is lenne. (az 576 jelenlegi formátuma nem teszi lehetővé a posztert – sajnos) Ti vagytok a legjobbabbak és remélem teszel róla hogy azok is maradjatok. (spártai a szigor!) NagyG

...
Szia!
Nagyon unatkozom (nincs munkam), gondoltam irok velemenyt az uj 576-rol. Nem is tudom, hogy hol kezdjem. Engem nagyon megdöbbentett a hir, mikor olvastam, hogy CoVboy ott-hagyja az ujsagot, mivel nekem nagyon szimpatikus volt, birtam a stilusat. Feltem kicsit az ujsagot, mivel sokan csak O vegette vettek. De ha jok az ertesuleseim, akkor nem Ti kuldtetek el, hanem O tavozott... Gondolom azert kapod a jobbnal-jobb anyazos leveleket :-] (jó az értesüléseid) Szoval az ujsag: Hmmm. Kezdem a legelejen. Bevezeto szovegrol nincs mit mondanom, erre volt kivancsi mindenki, megkaptak. Szerintem kicsit tul sok uj cikkirot vettetek fel, folosleges annyit. (nem

titok, idővel úgyis csak a legjobbak kapnak majd lehetőséget) Nameg ugyebar eleg sok koztuk a kezdo... (egyszer mindent el kell valahol kezdeni. A több éves játéktapasztalatuk alapján pedig már "öreg róka" valamennyi.) Van akire szerintem nagyon nagy jovo var, de van akinek szerintem nem kellene tesztelnie. (azt hiszem, értelek!) Azt sem ertettem, hogy miert az egyik legregebbi tag (VZ) kapta a kindertojast. Inkabb az a 2 oldal lehetett volna valami tiszta kezdoe. (a Kindertojásban szereplő leírás színvonala ugyanolyan fontos, mint a többi cikké!) Ja, Diablo II: miert Brain irta ??? Nem neki kellett volna, mivel O Diablo fanatikus, (nála szakavatottabbat el sem lehetne képzelni!) nagyon elfogult volt, (nem éreztem annak) csak jot irt a jatekrol, (ha megnézed, vezet a eladási listákat!) holott akad benne hiba... (de melyikben nem?) Olyan embernek kellett volna írnia, aki szereti a stilust, de nincs beallva csak a Diablora, nem a kedvence, tudott volna rola elfogultsag nelkul írni. (az F1 World GP esetében –talán joggal- pont azért kaptam a kritikát, hogy miért ilyen újságírónak adtam oda) Nagyon sok a helyesirasi hiba !!! (valóban akad, tény, de egyre kevesebb lesz!) Erre figyeljete, van, hogy meg a kepalairas is helytelen. (észrevettük, köszii!) Szerintem nem kellene eroltetni a kepalairasokat... (részen egyet értünk, de ha azonnal elhagyjuk, akkor meg azért kapnánk...) Tartalom: nem tudom mi, de nekem valahogy olyan uresnek tunt az ujsag. Nincs Csevego (tudom, mondtad miert nincs), nincs vegigjatszas, norm.net , kret.net, stb. Szerintem ami a legrosszabb volt, az az EJAY teszteles. (?) A cikk tetszett, (akkor mitől volt a "legrosszabb"?), dicsertetek, megfogott engem is, gondoltam kiprobalom. Vagy en vagyok hulye, vagy tenyleg nem irtatok oda, hogy nem freeware, hanem 26\$!!!! (most ezt a megrovást komolyan gondolod?) Szerinted ki fog az olvasoi korotokbol (aminek ugyebar az atlag eletkora kb 18 ev) megvenni egy ilyen draga programot? Teszteljete, inkabb freeware programokat, amiket ingyen is meg lehet szerezni. (és akkor a játékprogramokról se írjunk többet?) Ja, majdnem elfelejtettem. Tul magasak a szazalekok !!! csak 2 jatek van 90% alatt, (Deus Ex 89%, Iron Plague 80%, UEFA2000 79%, EURO2000 86%, F1 World GP 83%, Evolva 85%,Vampire 85%,WildWildWest 84%, Star Trek 64%, ArkadeFrenzy 67%, LuckyLuke 75% - úgy tűnik valóban csak kettő! - igazad van?) holott ha en teszteltem volna az osszeset, 2 jatek lett volna 90%. (és te miért is nem tesztelsz?) Latod erre mondtam, hogy nem az elfogultaknak kell adni a kedvenc jatekukat tesztelesre. (ezek szerint én sem

írhatok többet szimulátorokról?) Egyelőre ennyi jutott az eszembe, ha valami meg beugrik majd írok. Orulnek, ha valaszolnak az egypár elhangzott kérdésre, hogy mi miért van így. Addig is jó munkát, sok sikert Udv: kuli

Sok elgondolkodtató ötletet adtál, amelyekre már mi is töprengtünk egy sort. Ha kritizálsz, akkor viszont légy pontosabb: pl. ami tetszett neked is, az mitől a "legrosszabb"? Vagy: "csak 2 játék van 90% alatt", ami 2, ugye egyetlen 11-el! Nem könnyű bármit is leírunk úgy, hogy azt ne tudja kitekerni az, akinek ez a feltett szándéka. Nálad azonban nem ezt éreztük, köszönjük a jobbító szándékot!

...

Deer Szjvc
Egyből a lényegre térek. **(essünk rajta túl!)** Már azóta szeretnék e-mail küldeni mióta megújult az 576. Most viszont már nem halogathattam. Sajnálom hogy leváltották CoVboY-t, de hát ha mindig késik. Remélem amikor minden levél, úgy mint ez is, neked fog szólni, újra lesz valami csevi féle, azt az egész család szeretne. **(üdvözlöm őket is!)** Az Internyet-es részt is hiányoltam, jó volt hogy minden hónapban új címet tudtam meg. A cikkek változatlanul jók, aprópó egy kérdés: azért még megvannak a régiak is PL.:tj, hancu. Ha már új főszerek van megvitathatná a poszter dolgot a fejesekekkel. **(fentebb már olvashattad, a jelenlegi formátummal nem fog menni)** Ha jól látom sok az image-tekben a változás pl.: nem egyszínű az 576 felirat. Könyörgöm: legyen az újság 100 azaz száz oldalas ne pedig kilencvenhat! Az alcímhez legyetek méltóak (A PC-S JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA) és inkább írjatok még a counter-strikéről minthogy Bodnár Györggyel készítek riportot. Ő egy nagyon kedves úriember, de (Újfenet az alcímre utalok) nem ebbe az újságba való. **(vettük az adást...)** Kérdés: az 576 Toys-t csak ebben a hónapban küldtél az előfizetőknek vagy mindig? **(nem lesz rendszeres, de a következő kora össze várható. Az előfizetők fog-nak kapni ezután is, ill. az üzleteinkben is hozzájuthat, akit érdekel)** Azt hiszem ennyi írok mert nem fogok bele fézni a levelezős rovatba! Udv: K.Bandi

A riportot az EB-hez, és a foci programokhoz kapcsolódó kiegészítőnek szántuk. Fogadtatása elég egyértelmű, az elkövetkezőkben nem kívánjuk folytatni ezt a "hagyományt".

...

Szia,
Amúgy is szeretek kritikákat írni, de ha már egyszer direkt kérnek rá, akkor biztosan nem

tudok ellenállni a kísértésnek. **(Te legalább eljutottál a Bevezetőig!)** Először is a főszerkesztőváltásról. Amikor anno az a bizonyos másik főszerkesztő - ah, nevezzük nevén, CoVboy - átvette az 576-ot, én még javában CoVboy-hívó voltam a jó öreg CoV-os időkben, így nagyon örültem a frissítésnek. Vitathatatlan, hogy sokmindent változtatott az újságon és szerény véleményem szerint sokat javított is rajta, azonban az utóbbi időben valahogy kezdett egy picit bosszantani a stílus. Nem mintha ő változott volna, inkább én öregedtem. Amit régebben annyira élveztem a Csevegőben, az most nemcsak hogy untatott, de kezdett idegesíteni is. Ráadásul CoVboy ezen meg sem próbált változtatni (azt ugyanis nem tudom elképzelni, hogy csak ilyen stílusú leveleket kapott). Próbálkoztam én is kérdéseim és javaslataim hozzá intézésével, de valahogy az érdekesebb levelekre mindig "elfelejtett" válaszolni. Hmm, a drótposta ördöge? Lényeg a lényeg, én örülök az ismételt váltásnak. Kíváncsi vagyok, milyen ötleteid vannak az újság jobbá tételére. Nagyon remélem, hogy a "régi" rovatok megszüntetését nem ilyenek szántad és csak ideiglenesen szünetelnek. Mivel az újság formátuma nem igazán változott, ezért ehhez csak 3 apró megjegyzésem lenne.

1. CoVboy bátyó jól belénk verte (és speciel szerintem igaza volt), hogy a grafika mennyisége ne a szöveg rovására változzon, ilyenformán a 14. oldal MDK "posztere" szerintem csak a helyet foglalja. Nyilván a megnövekedett reklámmennyiséget nem lehet ide sorolni.

2. Egy újságnál az egyik legfontosabb dolog az olvashatóság, úgyhogy a jövőben légszíves kerüljétek a sötét-kék alapon fekete betűk meg ehhez hasonló kombinációkat. (ld 86-87. oldal)

3. Gondolom erre nem én fogok egyedül reagálni és így biztosan kiderül, hogy igazam van-e vagy sem, de szerintem az olvasótáborotok nagy része (én biztosan) nem lesz kíváncsi a Kindertojásra és az Interjúra. Bár az interjúban van fantázia és engem is érdekelne néhány érdekesebb figura gondolata, Bognár György nem igazán tartozik ezek közé. Felhívom viszont a figyelmeteket, hogy manapság gyakran készítenek e-mailben interjúkat és erre nektek is van lehetőségetek. Al Lowe, Roberta Williams, John Romero, stb. gondolataira picit kíváncsibb lennék.

Szia, Zoltán Ormándi
Ha észrevetted, szó

nélkül hagytam elmondani véleményed. Biztosan azért, mert sok dologban értünk egyet. Kevesen értik meg a mostani váltás okát. Szitkozódnak, köpködnek, és eszükbe sem jut elgondolkodni azon, hogy a háttérben azért itt sokkal komolyabb dolgok történtek annál, mint hogy pár ember ment, és pár ember jött. Senkinek sem jó ez az időszak, de anélkül, hogy a belső dolgainkat teregetném, ez a váltás nem egy pillanatnyi szélszély, hanem többszöri sárgalap felmutatása után született. Sokan húznak egyenlőségjelet az előző főszerkesztő, és az 576 közé. Pedig az 576 már 10 éve van a piacon, az elődök pedig ennek csupán egyharmad részéig vezette, ill. irányította azt. Az érdemeit elismerve, sokat tett a jelenlegi stílus, és megjelenés kialakításáért. Ugyanakkor "elérte" sajnos azt is, hogy az 576 folyamatosan veszített a piacon elfoglalt helyzetéből. Ennek a számláját pedig pontosan annak kell fizetnie, akinek köszönhető, hogy egyáltalán létezik ez a lap, és akit a csordaszellem követői most iparkodnak megkövezni.

Gyerekek! Esetekbe jutott már, hogy akár egyik napról a másikra le is húzható a redőny? Ha ez a célotok, nincs jogotok nekünk hülyeségeket írogatni! Ti nem a lap jövőjéért aggódtok, hanem siratjátok azokat, akik bár gyönyörű keretet varázsoltak köré, éppen hogy majdnem kicsinálták azt! Habozhat most a szátok, a tények önmagukért beszélnek!

Soha nem látott mennyiségű remittendában kell "gyönyörköd-nünk", amihez pedig az új fiúknak még az égvilágon semmi köze, azt a régiak gyártották egytől egyig. Az interneten olvashattunk az "embertelen körülményekről" is... Nos, valóban több hétig kellett takarítanunk mások felhalmozódott szemetét, mire kezdtük jól érezni magunkat - mert eszünkbe nem jutott volna arra vágni, hogy eset-

leg a laptulajdonos fogja barátságossá varázsolni a környezetünket! De nagyon elkarnyarodtam a leveledtől, amelyből pedig kiéreztem a lap jövőjéért aggódó, jobbító szándékodat... Szóval a 14. oldal: ha előveszed az ezelőtti számokat láthatod, hogy a hó-nap

játékai ott is kaptak egy egész oldalnyi képet, ami nekünk is tetszik, ezen tehát nem tervezük a változtatást. 86-87. oldal: megbeszéltük a Balázssal, próbáljuk a jövőben kerülni a hasonló malőröket. Az interjú "ötletünk" finoman szólva nem jött be, ezért a közeljövőben még csak hasonlót sem tervezünk. Köszönöm, hogy írtál nekünk!

Helló SzJVC! (szia)

Engem nagyon megrázott az, hogy CoVboy csak úgy lelépett. Vele rengeteget leveleztem. Az index fórumon lehet, hogy egy kicsit hülyén viselkedtem, de aztán belegondoltam, hogy milyen nehéz lehet neked CoVboy után főszerkesztőnek lenni. **(előbb-utóbb mindenkinek megszólal a lelkiismerete)** Veled (a munkáddal) meg vagyok elégedve, és ezt veheted dicséretnek is (meg annak is, aminek akarod). **(ohhh - dicséretnek veszem)** Megpróbálok segíteni a munkában azzal, hogy elmondom a véleményemet. **(hallgatlak)** Véleményem szerint minden CoVboy által írt dolgot el kellene törölni az újság hasábjairól (itt az előfizetésre buzdító-, az ennyit mára-, valamint az on vagyunk line - szövegekre gondolkodok (az ennyit mára szöveget kicsinyítsétek **(rajtnak kívül egyedül Te vetted észre, hogy a lényegtelen rész elnyomja a lényegest. Már a leveled előtt elhatároztuk a változtatást, de örülünk a visszaigazolásoknak!)** már le legalább 36-os betűméretre!!!). Így - én úgy gondolom - egy új hangulatot könnyebben tudnátok kialakítani, és senki sem gondolna arra, hogy "ez az SzJVC a CoVboy-t majmolja". **(a végén lyukat beszéltek a hasamba, de akkor sem fogom!)** Szerintem csak magadat kellene adnod, **(Én, én vagyok!)** így biztos jó lenne a lap hanvétele is. Az új cikk-írókkal sajnos abszolút nem vagyok megelégedve. A helyesírási hibák elég égoékek, **(AZOK!)** az elúzott százalékok szintűgy. A Csal a Zsuzsa Cheatre történő átkeresztelése jó ötlet volt. **(más pedig visszasírja)** CseVegő, Kret.net, Norm.net NAGYON hiányoznak, **(ahogy tapasztalhatod, csak szüneteltettük)** Fülbevaló pedig nagyszerű ötlet volt (ez lehetne állandó rovat is). **(még legalább egy része lesz, de ennek sem örült mindenki)** Bognár György nevét a tartalomban nem kellett volna elírni, **(valóban!)** és ez vonatkozik a Grand Prix-re is. Az elkészült anyagot nem olvassa el senki? **(elolvastuk, kijavítottuk, és az újságban elhívtuk tapasztaltunk olyan hibákat, amik a winyón hibátlanak. Mint jelenséget elküldtük az X-aktákba!)** Az ezüst meg az arany tehén helyett kitalálnátok valamit... Remélem segítettem valamennyit. **(sokat)** Sok sikert, jó munkát kíván: Tenshinhan *** előfizető ***

Az indexen elnézést kértél kistársaitól, amiért előfizetőként még egy



darabig az 576 olvasója maradsz. Biztosan csak "jópofiztál" (hogy pl. áttérsz PSX-re), mindenestre örülsz, hogy lehiggadva sokkal reálisabban ítéled meg a helyzetet. Szükségünk van a biztatásra, de a józan kritikára is. Örülök, hogy írtál nekünk, jelentkezz máskor is!

...

Hello János

Először is üdvözöllek új helyeden.

Gratulálok hozzá. Szavaznék a legjobb íróra ebben a számban: Szerintem Urielnek a Deus Ex című cikke a legjobb az újságban. Mindent megtudtam játékról, és valószínűleg meg is veszem hála Urielnek. Nagyon jó a cikk. Átfogó, tökéletes!!! (kösz, a nevében is!) (Elnézést a többiekől!) De van egy cikk ami a béka segge alá való. Nem ebbe az újságba illő, nem éri el azt a szintet (egyszóval szar). Ha elolvastad a cikket nem istudom hogy engedted berakni. (mea culpa) T_Boy-nak egy írása jelent meg, az is pocsek. Az F1 World Grand Prix-ről beszéltek. F1 szimulátor amúgy is ritkán jelenik meg, és pont az Ő kezébe adni?! Össze sem lehet hasonlítani Vári Zoli F1 2000-ről írt cikkét T_Boyyal. Miért nem tesztelted saját magad (mint szimulátoros), vagy adtad volna oda Zolinak. (mindketten mással voltunk elfoglalva) Egy ilyen játék sokkal többet érdemelt volna! Kár volt így elszúrni. A játékról semmit nem tudtam meg a jó intrón és a menüjén kívül. Nem mint szimulátor tesztelte, hanem nem is tudom minek. Semmi összehasonlítás más ilyen jellegű programokkal, hiányzik a gép agresszivitása, hogy vannak e olajfoltok, a zászlós verseny közben helyesek-e lengetik-e, motorhiba lehetséges-e? Ez mind és még mások hiányoznak a cikkből! Például az is hogy mint nekem is van itthon kormányom az hogy viselkedik? (pedig T_Boynak is van) Nem a gázpedálra gondolok!!! Hanem az erővisszatartásra! A rázóközt az ütközést megfelelően adja e vissza a program. Erre a cikkre nem Ő kellett volna szerintem, mert nagyon hiányosan írta le (mellébeszélt). Ezzel nem azt mondom, hogy nem tud jó cikket írni, csak ebben a műfajban nem. Beleírni hogy nem szereti az F1-et?! (ez számomra is fura volt) Elég érdekes. Én megrogzított szimulátoros vagyok, legyen szó bármiről. Ezért vagyok erre a cikkre ennyire kritikus. Ez az Én véleményem. Ezt leszámítva nagyon jók vagytok! És ebben a hónapban URIEL volt a LEGJOBB. További sok sikert, mindent bele! (ült a kritikád - tanultunk belőle, és a biztatás is jól jött!)

Heno

...

Hali SZJVC! (Hali!)

Először is azt kérdezném van-e valami egyéb kedvelt megszólításod, mert az SZJVC nekem nem áll a számról!

(mivel nem vagyok pehelysúlyú, nem is hiszem, hogy örülnél neki, ha ráálnék) Ha jól emlékszem a "Széchenyi János Vagyok Ceglédről" az apropó! (valóban ebből ered az 576-os nevem) Gondolom nem én vagyok az első aki ír neked, és gondolom minden levél a főszerkesztő váltástól hangos! Ezért írok én is, igyekszem rövid és velős lenni!

1: Nekem nem tiltotta meg CovBoy, hogy leírjam a nevét, de ha akarod, kicsillagozod. Szóval hiányozni fog a srác! Akkor sem voltam boldog, mikor Zolee távozott, de túléltek, és igaz a régi motorosokban sokáig őrít hagytak az Ő poénjai, de lassan-lassan megszoktuk Cov stílusát, és mehattunk tovább. Most pedig Ő is elment! (sőt, 100 év múlva már egészen biztosan én sem leszek) A távozás okát ne firtassuk, biztos a sok késés is közrejátszott, de akkor is váratlan volt!

(lassabba, simább átmenetre volt tervezve eredetileg, aztán hirtelen felgyorsultak az események)

Csak a saját nevemben tudok beszélni, de ha a késést vesszük alapul, biztos mindenkit zavart, és idegesített, de nem hiszem, hogy bárki is gondolt volna arra, hogy "szüntessük meg a késéseket, vesszen Cov"!!! (a késésnek egyéb, anyagi jellegű vonzatai is voltak, és ez volt a legnagyobb baj!)

Mind1, attól amit én írok semmi nem változik! Csak annyi, hogy ha ezt olvasod Cov, én birtalak, és vigyázz magadra! (ámen)

2: A jelen: Igazából erről a lapról még nem lehet kiforrott véleményt alkotni, mivel ahogy olvastuk, marad sok régi rovat, csak átalakítás alatt vannak. Ennek örülnék is, mert jók voltak, tetszett az újság úgy, amilyen lett. Tényleg egyre igényesebb. Szóval a régi rovatok maradhatnak.

3: Csak egy 5let: a mostani számból kimaradt a Csevegő, gondolom rengeteg levél lesz most, szerintem duplázható lenne egy szám erejéig.

4: Nem részletezni nem tudok, igazából várni kell 2-3 hónapot, hogy megtudjuk mire leszel képes, mi lesz a lappal a vezetőség alatt. Csak annyit akarok írni, hogy én pozitívan állok a dologhoz, remélem nem lesz gond, minden bizalmam a tiéd! (komolyan jól esik, kösz.)

Nem vagyok az új dolgok ellen, de remélem ami jó, és bevált, az sem szűnik meg. Szóval sok sikert, aztán szerintem október körül felkereslek újra egy levéllel, ha nem gond, és leirom majd a véleményem, amikor már látszik az eredmény.

(várom!) 5: Egyetlen kérésem lenne csak, ami szerintem legalább annyi embernek fogja kiváltani nemtetszését, mint ahány egyformán gondolja velem: Nem tudom a Final Fantasy 8 leírását ki csinálja (gondolom Martin), (nem ő írta) de ha nem nagy gond, akkor kérlek ne hagyjátok abba.

Tudom sok helyet elvesz, de ha már elkezdtek, jó lenne befejezni! (illene befejeznünk, de bármennyire is fáj, technikai okok miatt elmarad a folytatás) Csak ennyi! Szóval remé-

lem a legjobbakat! Sok sikert SZJVC! Cov neked minden jót, és remélem legalább ilyen marad a lap színvonala, mint most. Akkor nagy baj nem lehet! Tisztelettel: Sipka Csaba

...

Hello, Te "Vadi Új Főszerkesztő" (Helló! He-he-he) Az újságárusnál gyorsan lecsaptam a júliusi 576Kbyte-ra. Attól féltém, hogy elcsaklazzák előlem. (látod, ha előfizetnél lennél, megkímélnéd magad a hasonló izgalmaktól) Nagy vidáman szemlélem a borítót, (ezek szerint tetszett?) majd belelapozok az újságba. Ekkor 2db ledöbbenés tört rám egymás után. (csak kettő?)

1): Ebben a számba annyi frankó játék került, (az nem csak a mi érdemünk) hogy öröm volt olvasni (vagy nem volt az, de erről később). (ez meg csak a mi hibánk)

2): Se szó, se beszéd, csak úgy hirtelen leváltjátok a főszerkesztőt. (Bár TJ eltűnése már sejtetett valamit...)

Ezt biztosan igen éles viták előzheték meg, ha CoVboy nem akart írni egy árva szót se..

Akkor kezdjük a 2. téma kibontásával: Szerintem az olvasók nagy része a "DÜHÖS" és a "BELENYUGVÓ" kategóriába fog tartozni. (ezt különben már eljártatták egyszer Zolee távozásakor) (a történelem ismétli magát?) Bár lesznek kivételek is, mint mondjuk én. Biztos vagyok benne,

hogy nyomós oka volt a vezetőségnek leváltani az elődöt. Mondjuk téged még nem nagyon ismer senki, úgyhogy a következő két hónapban egy csomó szitkot fogsz kapni. (azt is kaptam, de akinek egy picit sütnivalója volt, az nem engem okolt)

Lehet, hogy néhány olvasó el is fog pártolni téled, de ne törődj velük!! (megfogadom a tanácsod!) Majd téged is megszeretnek. Csak egy dolgot kérek tőled: Ne próbáld meg utánozni CoVot, mert úgyse fog menni, és még jobban "megutálnak" majd érte. (ezt többen is tanácsolták, de régen túl vagyok a kamaszkoron, amikor még esetleg azt hittem, hogy önmagam helyett másra kell hasonlítanom) Ezeket a tanácsokat egy olyan veteránolvasótól kapod, aki nagyon szereti az újságot, és nem szeretné, ha leromlana a minősége.

(Jogot szerezte! arra, hogy akár kemény kritikát is mondhasz rólk! Ennyit erről a témáról, a következő sorokban olvasható a feketelevest, az újsággal kapcsolatban, de nyugodtan kivághatód, ha akarod.

Felfedeztem néhány szerkesztési hibát: Az ismertetőknél a 3D gyorsító résznel ugye a * azt jelenti, hogy feltétlenül kell kártya, és ha nincs *, akkor van szoftveres verzió is. (Nagyon köszönjük, hogy felhívtad rá a figyelmünk! Ebben a számban még nem, de a következő számtól tartani fogjuk ehhez a szabályhoz magunkat.) Na a legutóbbi számban

ezt nem vettétek figyelembe. (valóban nem, de ennek is megvolt az oka, tisztáztuk!) -Minek kell előzetes írni egy olyan játékról, ami biztosan benne lesz a következő számban? (DR2) -Hol marad a FF8 végigjátszásának a folytatása? (a folytatás "technikai okok miatt" elmarad...) -Az MDK2nél miért kellett egy egész oldalas kép? (ezt többen is kérdezték! A februári számban, a Final Fantasy VIII, márciusban a Nox, áprilisban a Messiah, május-juniusban pedig a Dino Crisis, vagyis a "hónap játéka" előtt, mintegy hagyományosan ott vannak a teljes oldalas képek. Mivel eddig ezt soha senki sem nehezményezte, mintegy hagyománytiszteltből ezen mi sem változtattunk. De ha gondoljátok?)

-Az EBRől 10 oldal? Minek...? (már volt erről is szó fentebb, a riport, és az EB történelem talán tényleg kimaradhatott volna.) -Miért kell egy cikkben a billentyűzetkiosztást taglalnunk? (a Bevezetőben már kitértem rá.)

Azt nézze meg mindenki magának! -A Diablo 2 cikk igen haloványra sikerült. (Ezzel a megjegyzéssel így nem nagyon tudunk mit kezdeni. Talán ha azt is leírtad volna, hogy mi nem tetszett benne...)

-A KINDERTOJÁS cikksorozatot felejtették el, ha lehet. (a fiatalabb korosztályra, és azok szüeleire is gondolnunk kell, amikor összeállítunk egy lapot)

-Hogy jön az MP3 egy játékujságba? (nagyon sokan örültek neki volt, aki "felöltötték) játék(á)nak" nevezte, ezért is folytatjuk ebben a számban a sorozatot) Ezek persze már csak fukarkodások a részemről. (nem érezzük annak) Ezeket nyugodtan kihagyhatod! (kár lett volna!) Még az újságírókról valami: Nekem személy szerint Solan cikke, a SOULBRINGER tetszett a legjobban. Szerintem Solan és Uriel a legígéretesebb. (a nevében is köszönöm! Tudva, mekkora lelkesedéssel, a szívüket-lelküket beleadván írták cikkeiket, külön örülök a dicséretednek!)

Na, most ennyit hordtam össze! FELEGAR Váliczi Róbert (Minta értékű hozzászólás volt, amit külön köszönök, köszönünk neked. Az ilyen megnyilvánulások alapján tudjuk eldönteni merre, és hogyan tovább!)

Velős, vagy jótékonyan aggódó megnyilvánulásaitokból ennyi fért az augusztusi számba.

Szeptemberben már nem fogok a főszerkesztőváltással foglalkozni, tehát aki erről ír, az biztosan kimarad! Elmaradtak a kretén ötletek, pedig biztosan emelnének a hangulaton.

Bízom benne, hogy be fogtok indulni, ha végre meritek elengedni az agyatok!

Addig is szesvasztok: Sz.JVC. szjvc@576.hu

Angol eladási lista

1. Diablo II (Havas)
2. The Sims (EA)
3. Vampire (Activision)
4. Shogun: Total War (EA)
5. Earth 2150 (SSI)

U.S.A. eladási lista

1. Diablo II (Havas)
2. The Sims (EA)
3. Icewind Dale (Interplay)
4. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
5. Deus Ex (Eidos)

Demo letöltési lista

1. 3D Ultra Pinball (Sierra)
2. The Sims (EA)
3. Gunship! (Hasbro)
4. Resident Evil II (Capcom)
5. Kiss Psycho Circus (3rd Law)

TOPLISTÁK

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 Szavazása alapján

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1. Diablo II (Havas) | 6. Unreal Tournament (GT Interactive) |
| 2. Planescape: Torment (Interplay) | 7. Baldur's Gate (Interplay) |
| 3. Heroes of Might & Magic III (3DO) | 8. The Sims (EA) |
| 4. Age of Empires II (Microsoft) | 9. Icewind Dale (Interplay) |
| 5. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA) | 10. Might & Magic VIII (3DO) |

MINDANNYIUNK RAJNÁLATÁRA ITT MOST ELFOGYOTT
AZ AUGUSZTUSI 576...
NE SZOMORKODJÁTOK, SZEPTEMBER 20-ÁN ÚJRA
JÖVÜNK!

Biztos lesz:



Heavy Metal: FAKK²

Ebben a Quake 3 motorjára épülő, 3D-s akció/kalandjátékban, meg kell akadályoznunk Gitet, hogy mutáns követőivel (rondánál rondább szörnyek!) hatalma alá gyűrje a Földet. Julie, a játék főszereplője kivívta a szakmabeliek elismerését, akik az év legszexisebb játékaiként emlegetik a Fakk 2-t.

Sydney 2000

Valamennyi olimpiai számot kipróbálhatjuk számítógépünkön, így pl.: a 100 méteres síkfutást, a 110m-es gátfutást, az olimpiai sprint kerékpárszámot, a skeet lövészetet, a súlyemelést, a 10m magasból lezúgó műugrást, a kalapácsvetést, kajakozást, valamint a távolugrást is.



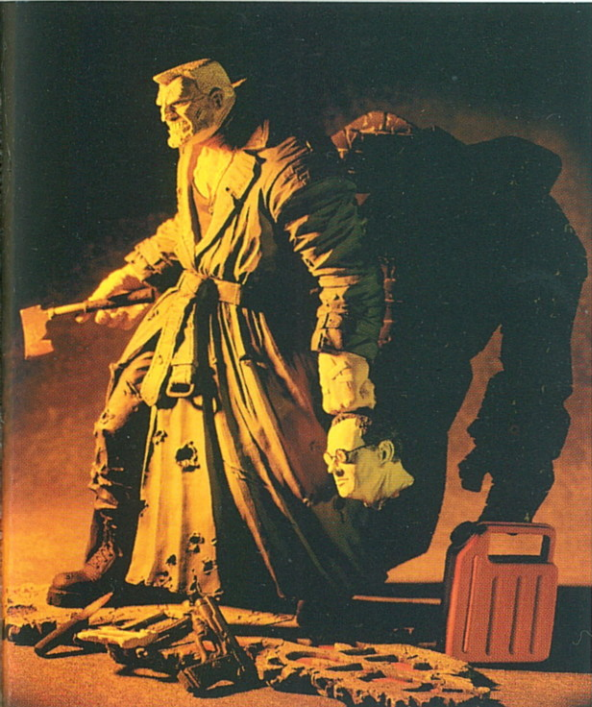
Star Trek Voyager

(Hogy Urielnek is igaza legyen) A játék különlegessége, a filmből már jól ismert képi, és hangeffektek egyvelege, valamint a nagyszerű kísérő zene. Az utóbbi idők egyik legigényesebb grafikájával megáldott program, többjátékos üzemmódban játszva nyújtja a legnagyobb élvezetet.

Nascar Heat

Abszolút realitás jellemzi ezt az "autó-szimulátort". A Hasbro, az autós programok terén szerzett tapasztalatával, és a motorsportok iránti szenvedélyének felhasználásával készítette programját, és azoknak ajánlja, akik a legapróbb részletekre is figyelve akarják élvezni a versenyzés, és a száguldás izgalmait.





***Kedvenc hőseid
most kézzelfogható
közelségbe kerültek,
az 576 Shopokban***

***Akciófigurák, filmsztárok,
egykori és mai kedvencek
csúcsminőségben***

**CARTOON
NETWORK**

**DANGER
GIRL**

**McFARLANE
TOYS**

**THE
SMURFS**

POPEYE

Coca-Cola

SPAWN

DUKE NUKEM

**The Beatles
Yellow Submarine**

**THE
SIMPSONS**

**CRASH
BANDICOOT**

MATRIX II

W

**THE
FILES**

CHICKENRUN

**TOMB
RAIDER**

BONE

**STAR
WAR
EPISODE I**

**FINAL FANTASY VIII
ACTION FIGURES**



Részletes listánkat megtalálod a

WWW.576.hu

weblapon, vagy üzleteinkben.

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

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

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

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

Törzsvásárlói kártyával 10% kedvezmény!



576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



MOST MÁR **NÉGY** HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

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

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

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

SEGA™



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