

Commandos 2 Red Faction C&C Yuri's Revenge Mystery of the Druids Art of Magic

576

KByte

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA



ARACHNOFOBIA!

- Spiderman

Ára: 796,- Ft

2001. OKTÓBER #126

Hírek

KByte

Konzol

Linkek

Letöltés

Kapcsolat

576

Online

576.hu online - KByte - Microsoft Internet Explorer

2001. SZEPTEMBER
XII. évfolyam, 09. szám No. #125

576 **MAX PAYNE**

- Előzetesek
- DC's Madeline
- Counter-Strike: Condition Zero
- Tárhelyek
- Deus Ex 2
- World of Warcraft

Ismeretlen
Max Payne
Independence War 2: The Edge of Chaos

Franchise
Medcommander 2

Champions - Chronicles of Pern
Conquest: Morbor Wars
Shogun - Total War: Warlord Edition

Technomag
Duke 2: Lord of Destruction
Gudden Strike Forever
Crown Rerex

Primal Fury
Sea of Blood Fishing
From Dark 'Til Dawn

Wraith
K&B's Palanga
K&B's H. H. H.

Legends of Might and Magic
Egyéb dökék.

576.hu online - KByte - Microsoft Internet Explorer

576 KONZOL - ARHIVUM

Hírek
KByte
Konzol
Linkek
Letöltés
Kapcsolat

marcius (4)
április (3)
május (2)

576.hu online - KByte - Microsoft Internet Explorer

2001. SZEPTEMBER
V. évfolyam, 09. szám No. #42

576 **HEAVY METAL**

Ismeretlenek

- God's Own House (PS)
- Power Shovel (PS, NTSC)
- Final Fantasy 10 (PS, NTSC)
- Mega Man X5 (PS, NTSC)
- Code of Honor: Blood (PS)
- MegaMan Legends 2 (PS)
- Duke Gears (PS)
- UETA Challenge (PS2)
- MSX 2 Anniversary (PS2)
- ESPA: EA abboarding (PS2)
- MS CRISIS (PS2)
- Le Mans 24 Hours (PS2)
- CSX Crisis (PS2)
- Time Crisis 2 (PS2)
- Wrecked (PS2)
- Army Men: Air Attack 2 (PS2)
- Overlord (PS2)
- Sumowar (PS2)
- Twisted Metal: Bass (PS2)
- WOL WAREZ (PS2)
- Blood Bowl 3 (PS2)
- Rescue Hero: 3000 (PS2)
- Motor Mayhem (PS2)
- Montezuma's Revenge (PS2)
- Outrigger (DC)
- Soldier of Fortune (DC)
- Ablon in the Dark 4 (DC)
- Nezam: Metal Galaktico (DC)

www.576.hu



EVM

Megjelenés október végén!

Megjelenés október végén!



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

kínátlunk folyamatosan bővüli
www.evm.hu

Azon gondolkodom, miről is szóljon ez a bevezető...
Valami olyat kéne írni, amitől az egyszerű olvasó már rögtön az első oldalán felülve az újságot úgy érezheti: neki szól, az övé.
Például azt, hogy „a nyár menthetetlenül elmúlt, és minden, ami maradt, a csöpögő, nyúlós, nedves-szürke idő, ami olyannyira rányomja bélyegét az ember hangulatára, hogy napról-napra közelebb érzi magához Mr. Manson sorait, miszerint: I'm just a boy, playin' suicide...”[©]

...De ahogy kinézek az ablakon, csak a tűző napüstélt látom, meg a macskákat az ablak alatt, ahogy élvezettel játszanak az indián nyár szemféltető ragyogásában, mit sem törődve a lasscskán mind magasabbra nőv avarréteggel — és bár éppen majd leragad a szemem a fáradságtól, jól érzem magam, miközben figyelem őket.

Vagy akár írhatnám azt is, hogy „már két hónapja vége szakadt a nyári vakációnak, és ki lassabban, ki gyorsabban, de végül mindenki visszazökökint a megszokott kerékvágásba — lett legyen az akár munkáról, akár iskoláról.”

Nehéz így.

Talán nem is kéne semmit előtéríteni — csak írni pár olyan gondolatot, ami az Olvasónak szól, mégha ezen gondolatokban nincs is túl sok szándék arra, hogy közülük legyen a laphoz...

Talán most is csak írni fogok, ami épp eszembe jut, aztán a ügyis kilyakodik oda, ahol már az elején kezdenem kellett volna — az általam írt cikkeknél legalábbis rendszerint így szokott zajlani[©]

Szóval mit ne mondjak, e havi számunk nehéz születés volt, bár ez nem rajtunk múlott. Számomra afféle törvényszerűségnek tűnik, hogy a legjobb és legérdekesebb programok mindig a legutolsó pillanatban érkeznek a szerkesztőségbe. „Szegény” tesztíretek szinte egész hónapban mást sem csináltak, csak telefonáltak és telefonáltak, és jöttek és jöttek, és zaklattak és zaklattak, hogy ugyan adjak már nekik valami munkát. En meg természetesen nem tudtam mást tenni, mint szétárni a karom, és minden egyes cikkírónak elmagyarázni, hogy nem, nem haragszom rá (de hát tényleg nem, komolyan, hát mondom, hidd már el!), az olvasók sem haragszanak rá, egész egyszerűen nincs mit adnom. Persze ez alól kivételt képezett lapunk „hivatalos hangja”, Bazska, aki annyira, hogy annyira várta már a Comandos 2-t, hogy a végén majdnem visszautasította a Madden NFL 2002-t, ezzel is jelezve, hogy neki tesztiekben és lelkiekben egyaránt készen kell állnia, amikor *Ó* megérkezik.

És amikor már-már magam is kezdem a fennálló helyzet révén ráncokba szalajtani szemöldökömd, egyszerre — amolyan varázstűtés effektust idézvé — megérkezett az áldás. De csöszűl.

Az eddigi szinté üresen vegetáló kilövés (ez a tartalom tervezetének... hm... hát... nem hivatalos neve[©]) hírtelen már-már kevésekn bizonyult, ám épp ennek köszönhető, hogy jelen számunk is igen erős tartalommal dicsekedhet.

Gyakorlatilag egy hét lefolyása alatt olyan neves programok futottak be, mint a Comandos 2, a Red Alert 2 küldetéslemez (Yuri's Revenge), vagy a Red Faction — valamint olyan kevésbé várt, ám annál kellemesebb családosokkal szolgáló anyagok, mint az egyébiránt nagyon látványos és művészi címlapunkon [©] is főszerepet alakító Spiderman, vagy a mozikban is aktuális Planet of the Apes, de ide sorolhatjuk még a Sheep Dog & Wollot, és az EA sportjátékok idei darabjainak némelyikét. Ez a hírtelen játékokon sajnos azzal járt, hogy már-már magam is beparáztam: az idei októberi szám kapcsán talán mégis elkövetem azt a hibát, amire az elmúlt másfél évben nem volt példa — a megjelenés csúszni fog.

Hogy mégsem így lett, az nagyban köszönhető új úrdolgozóknak, Soltész Tamásnak (a későbbiekben csak Tomi — leleményességemet bizonyítandó), aki a vártnál is jobban állta a sarat.

Azt hiszem, ennél kedvezőbb módon nem is eshettem volna túl a bemutatásán. Szemlélek az impresszumban is felledezhetik nevét, ami szintén azt bizonyítja, hogy majd egy hónappal előzteli választásunk helyesnek bizonyult, és Tomi személyében újabb hathatós személyvel bővült amúgy is igen ütőképesnek tartott csapatunk[©]

Na néddmá, épp kezdek beletúndni, erre mindjárt elfogy a hely...

Elég az hozzá, hogy remélhetőleg mindenki megtalálja a neki való játék leírását ezen számunkban — remélhetőleg többet is. Újra van hardvertesztünk, Gyz pedig a tőle oly szokatlan módon ezúttal igencsak komoly témát peduzget a „Hónap dumájában” (úgy látszik, a Hónap dumája egyre inkább a gondolkodásra igyekszik ösztönözni minket, ami: jó), és múlt havi kezdeményezésünk nem várt sikerére való tekintettel Visszatekintő rovatuunk is egy egész oldalra nőtte ki magát. Ugye, milyen jó újság ez az 576 KByte, neemem?!
Olvasásotok szorgalmasan!

Varga Balázs

Előző havi nyerevényjártékaik nyertesei:

UBISOFT ajándécsomagot (pólo, sapka, táská) nyert: Hegedűs Péter (Hajdúszoboszló), Marczali Tamás (Esztergom)

Anachronox posztert nyertek: Szanyi Róbert (Debrecen), Balogh József (Geszteér), Rédecsei Gábor (Sopron), Tokaji Sándor (Paks), Baross Norbert (Budapest), Czupnik Gábor (Salgótarján), Budai Dániel (Budapest), Kovács András (Ajka), Kutai Zoltán (Budaörs), Kőteles Vajk (Kápolnásnyék - Pottend)

Anachronox PC CD-ROM-ot nyert: Szabó Erika (Balatonlelle)

Mechcommander 2 PC CD-ROM-ot nyert: Meczker Katalin (Szekezsárd)

Az 576 KByte és a VideoNET közös játékán a VideoNET beváltóhelyein érvényes utalványt nyert: Horváth Csaba (Sopron), Faraog László (Szeged), Grosz Zsuzsa (Leányvár), Szűcs Szabolcs (Budapest), Ifj. Ötvös Tibor (Dorog)

Nyerevényjeiket postán küldjük!

Bevezető 2

Tartalom 2

HÍREK, ELŐZETESÉK

Hírek 4

Kohan: Ahirman's Gift 10

Casino Tycoon 12

Dragon's Lair 3D 14

ISMERTETŐK

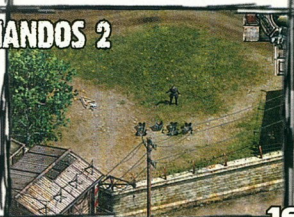
Commandos 2: Men of Courage 16

Magic & Mayhem - Art of Magic 24

Planet of the Apes 28



COMMANDOS 2



16

24



ART OF MAGIC

RED FACTION



44

TARTALOM

C & C Red Alert 2 - Yuri's Revenge	32	NHRA Drag Racing Main Event	74
Spiderman	36	CHEATEK, EGYEBEK	
Zax - Alien Hunter	40	Visszatekintő	76
Jack Orlando - The Director's Cut	42	Kult Játékok: Elasto Mania	78
Red Faction	44	Cinkelt lapok	82
Mystery of the Druids	52	Hardver Teszt: Philips Edge hangkártyák	84
Trade Empires	56	HardWARE	86
F/A 18 Hornet Precision Strike Fighter	60	SzösszeNET	88
Sub Command Seawolf Akula	62	A hónap dumája	90
Sheep Dog & Wolf	64	A hónap bukása: Battle of Youstrass	91
FA Premiere League Manager 2002	66	Csevegő	92
Madden NFL 2002	68	Novemberi ajánló	96
NHL 2002	70	Toplisták	96
Paris-Dakar Rally	72		

**YURIS
REVENGE**

32



SPIDERMAN

36

**PLANET OF
THE APES**



28



70

NHL 2002

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

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Szerkeszti: 576 Team

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

Tördelés: Soltész Tamás

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

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

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

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

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

LucasArts

www.lucasarts.com/products/battlegrounds

A Force Commander hihetetlen bukása után Lukács apánk ezúttal némileg konzervatívabb vizekre evez: a SW Galactic Battlegrounds a hagyományos RTS stílt kedvelők bázisát igyekszik megcéllozni. Fogta tehát az Age of Empires II engine-jét, amely jöhet, kissé idejét



múlt már, de még mindig nagyon látványos eredményeket képes produkálni, és beplántálta a SW univerzum minden jelentősebb ficsőrért. A galaktikus birodalom történelmét felelevenítő stratégiában természetesen a már jól bevált kisujjgyakorlatok segítségével törekedhetünk a boldogulásra: gyűjtünk mindenféle nyersanyagot — nova, megy az Age II aranyát hivatott helyettesíteni: Ore, azaz kő; Carbon, mint fa-pótló, és Food, azaz étel —, fejleszthetjük egységeinket és épületeinket négy koron (bocsánat, technológiai szinten) keresztül — csakúgy, mint az Age II-ben.



Összesen hat féle nép oldalán küzdhetünk, úgymint: a Galaktikus Birodalom, a Lázadó Szövetség, a Wookiee-k, a Gungane-k, a Naboo Királyság, illetve a Kereskedelmi Föderáció.

A Galactic Battlegrounds minden bizonnyal nem fog túl sokat hozzáadni a hagyományos RTS stílhez, egy azonban már most biztosnak látszik: a Force Commandernél jobb lesz ☺

Megjelenés: 2001. november

COLIN MCRAE RALLY 3

Codemasters

www.codemasters.com



A világ egyik legnépszerűbb rally-játékának új epizódján is gőzerővel munkálkodnak a fejlesztők. A Colin McRae Rally 3 szerencsére nem hagyja cserben a PC tulajdonosokat sem, így a konzolos platformok mellett mi sem maradunk ki belőle. A készítőik több mint



negyven főt számláló lelkes csapata eddig soha nem látott valóságshűséget ígér, és arra törekszik, hogy a játék ezúttal — illetően tipusú gamében még sosem látott módon — és a pályákról szóljon, de a lelkes júzer kiválassza a részét a „rallyversenyzőanyagok” életérzésből is.

Persze azért lesz egy csomó kocsí (középpontban ismét a Ford Focus RS World Rally Car), egy csomó pálya, meg minden.

A realizmust igyekszik támogatni az is, hogy az autók ríptáryára történhet lesnek. Röpökdő panelek, miazmás. A Ford is igyekszik mindent a fejlesztők segítségére lenni, hogy a valóságshűség minél magasabb szintre kerüljön.

Ezen két erősségével (csúcs-realizmus, és a rallyversenyző életérzés megteremtése) a Colin 3-nak minden esélye meglesz rá, hogy megtartsa vezető szerepét a műfajon belül.

Megjelenés: 2002.

DRUUNA: MORBUS GRAVIS

Microids

www.druuna-thegame.com

Az ECTS standján is találkozhattunk a Druuna-val, a Microids egyik érdekfűzősere méltó játékává.

A progi egy igen neves olasz erotikus-képregényeket készítő úr, bizonyos Paolo Eleuteri Serpieri műven alapul — ebből következőleg maga a játék is igen erős erotikus tartalommal bír, tehát az ifjabbak most lapozzanak tovább ☺

A Druuna egyébként kalandjáték, némi 3D akció elemmel, ám stíff erősségét nem a játékmenet finomságai adják, hanem annak az univerzumnak a hangulata, amiben játszódik. Egy posztapokaliptikus cyberpunk világ, ahol az erőszak, a szex, a káosz, a mutációk, és a pestis (Morbus Gravis) az úr. Az eredeti mű hangulatát azok a karakteres ábrázolások adják, amelyeket



leginkább a Clive Barker féle horror, és az eszement H. R. Giger látomásainak vizualizációjaként határozhatnánk meg.

Az igencsak pipaszagú sztori szerint Druuna vegetatív állapotban leledzik, összekapcsolva a Nagy Szűmbiotikus Álom Masinával. Ezen gép segítségével találva emlékei között fényt deríthetünk arra, hogy miként került ebbe az állapotba; hogy a világ népét végzetes vírus fenyegeti, mely vérszomjas fenevadakká transzformálja őket. Persze a mi feladatunk megtalálni az üdvözítő antiszérumot.

Ez azonban csak a történet töredéke, hiszen a játék hat egész CD-n terpeszkedik! Még egy fontos dolog: a Druunában nem kell lövöldözni, nem kell senkit és semmit felrobbantani vagy lemezárkálni. Csak hogy tudjátok.



Megjelenés: 2001. november



EARTH 2150: LOST SOULS

Infinite-X

www.zuxxez.com

Aligha akad olyan játékos, aki ne ismerné az Earth 2150-et — ha másért nem, legalább azért, mert a proggi legutóbbi része magyarított — figyuztatók: lokalizált — formában is megjelent hazánkban. A legújabb epizód, a hangzatos Lost Souls címet viselő darab, ezúttal új fejlesztőgárda kezei közt kovacsolódik, így jelentős változások várhatók a Moon Projecthez képest.

A MP ugyebár ott fejeződött be, hogy a három földi frakció (Eurázsiai Dinasztia, Egyesült Civilizált Államok, Hold Korporáció) elhagyja a Földet.

Az új epizódban ezen frakciók Földön ragadt maradvékait kell megmentenünk.

A játék továbbra is a Moon Project engine-jét nyúzza — sajnos az Earth III munkanevet viselő motor még mindig nem készült el... Stratégiáról lévén szó, ejszünk pár keresetlen szót a stílben oly alapvető szempontokról



is: erőforrásokból nincs túl sok, mindössze egyetlen egy, ám igen ötletes módon annak kitermelése minden frakció esetében más és más módon zajlik. A frakciók egységei is jelentős különbségeket mutatnak: az Eurázsiai Dinasztia a nehéz tankok, helikopterek, lézer-, és atomfegyverek híve, az Egyesült Civilizált Államok a meket preferálja, valamint a plazma fegyvereket és védelmi eszközöket. A Hold Korporáció csak repülő egységeket és energiafegyvereket használ, valamint képes befolyásolni az időjárást. Az egységek fejleszhetősége igen széles skálán mozog, és szokatlanul sok lehetőséget



kinlín: ily módon adott a lehetőség, hogy teljesen egyedi unitokat hozzunk létre.

Persze lesz map-editor is, és jó hír, hogy a Lost Souls stand-alone, azaz magában futtatható játék lesz, egy kiegészítő árért — legalábbis az ígéretek szerint.

Megjelenés: 2001. Q4

END OF TWILIGHT New Media Generations

www.nmg.ru

A New Media Generations neve már ismerős lehet azoknak, akik nyomták a Hired Team: Triallal, vagy a Gilbert Goodmate-tel. Ezúttal egy stratégiába oltott szerepjátékkal igyeksznek megörvendeztetni minket, amely az ősi skandináv misztikumba kalauzolja a lelkes játékosokat.

Az End of Twilight cím tehát nem másat takar, mint egy körkörös osztott stratégiát, megüdvélve némi szerepjáték elemmel. A központi konfliktus alapját azon szomorú eset jelenti, mely szerint Odin és Fenrir, a két immáron halott isten meg akar pattanni a Valhallából. Odint segíli három harcos is (ők a játék központi hős-karakterei) az ellenséges istenség legyőzésében. Hősöknek le kell győzniük szörnyek egész hadát, elbukott isteneket, az Elemek Örzőit,

végül magát Fenrir-t is — de legelőképpen önmagukon, és a köztük feszülő ellentéteken kell győzedelmeskedniük.

A fejlesztők nagyon felhasználóbarát irányítást ígérnek, egy óránál is hosszabb küldetéseket (összesen tizenkettőt), szörnyek, vikingek, istenek, ellenségek egész armadáját.

A küldetésben egyébként maximum 5 főt irányíthatunk, de legalább minden küldetésnek más és más célja lesz. Az End of Twilight külön érdekessége amúgy, hogy nem tartalmaz úgynevezett „explicit” erőszakot — szóval nincsenek kiontott belek, agyvélő, meg illyesmi...

Megjelenés: 2002. Q1



COSSACKS: THE ART OF WAR

CDV/GSC Games

www.cossacks.com

A valóban nagy sikert elkönyvelő Cossacks rajongói — annak rendje és módja szerint — sem ússzák meg, hogy a játék készítői meglepjék őket egy jó féle javítással. A The Art of War nevezetű add-on állítógazd több mint 35 javítást tartalmaz majd az eredeti anyaghoz képest. Map-editor, új hajók, új nemzetek, újradizájnolt elemek, miazmás. Nézzük csak:

Az eddig is igen szépségű népválaszték mellé két új nemzet kerül, úgymint Bavaria és Dánia. A magyarok persze megint kimaradtak, de hát ez van. Hét új csatahajó is tett figyelt, köztük a Nelson admirális nevével fémjelzett Victoria pontos mása.

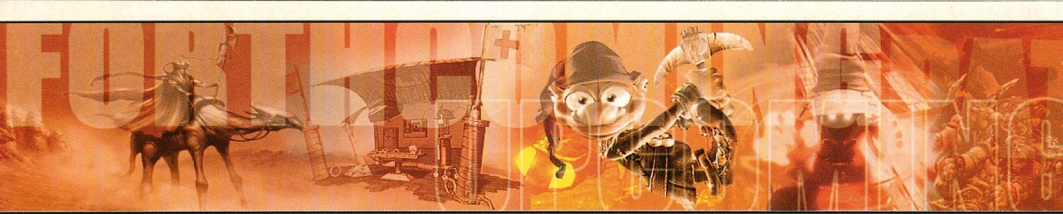
Ót új kampány is van, melyeknek helyszínei Lengyelország, Prusszia, Ausztria, Szászország és Algéria lesznek, valamint új single missziók és történelmi csaták.

A kezelőfelületen és a sokat vitatott formációk használatán is módosítanak, hogy fokozzák a játékélményt.

A készítők kifejezett célja, hogy még dinamikusabbá tegyék a Cossacks játékmenetét — akinek azonban még nincs meg az eredeti játék, azokat el kell keserítenem: a The Art of War futtatásához szükség lesz a Cossackokra is.

Megjelenés: 2002. január

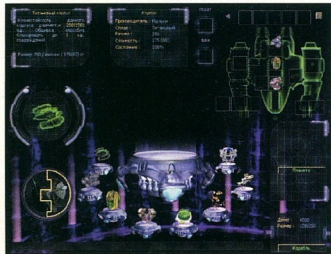




SPACE RANGERS
New Media Generations
www.nmg.ru

Az oroszok minden szinten támadnak. Az End of Twilight mellett egy szintén körökre osztott, szintén szerepjáték elemekkel spekkelt hadvezetés-kezeskedelem szimulátort is felvonultatnak. A helyszín ezúttal a világűr, az idő a jövővi bély. Ezidőtájt a galaxist egy rakás különféle intelligens lény népesíti be, melyek egy időbe igen sokat háborúskodtak is egymással, azonban mostanra a politikai és ökonómiai érdekeknek engedve feszült békében élnek.

Am ekkor a galaxist egy idegen faj, a Klingek támadják meg, kik az univerzum egy elegendig ismeretlen szepteléből tévedtek ide. Elsőként a kevésbé fejlett, magukat megvédeni nem képes bolygókat hajtják uralkom alá. A

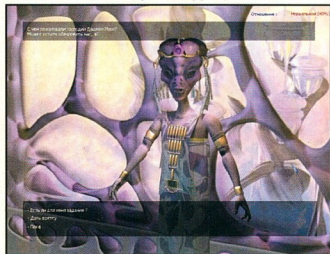


belső feszültségek miatt a galaktikus tanács képtelen egy ütőképés hadsereget felállítani ellenük.

A galaxis legképzettebb harcosaira vár hát, hogy felállítsák a Rangerek seregét, amely a hivatal látogatók hadának megfékezésését tűzi ki céljául. Lássuk, mit is kínál ez a game:

5 különböző faj, eltérő gazdasággal, politikával, és társadalommal

30 féle űrhajó
15 fajta fegyvertípus
Interaktivitás — az egész univerzum él és mozog (állítólóg)
Egy rakás bolygó, hold, meteor, aszteroida, ésatöbbi
Na majd meglátjuk!



Megjelenés: 2002. Q2

HELI HEROES
Reality Pump Studios
www.zuxxez.com

Nem mondhatni, hogy a PC-s játékipiac telítve lenne arcade shooterekkel. Pedig ez a műfaj valaha igencsak népszerű volt a játékermekekben, és a konzolokon még elvétve meg is jelenik egy-egy kései képviselője.

A Reality Pump Studios azonban vette a bátorságot, és nem átalított idét és energiát fektetni egy efféle stuff fejlesztésébe — jöjjelhet, kiadót még nem sikerült találniuk hozzá...

Maga a game egy felülnézeti, 3D-s, folyamatosan scrollozó képernyőn játszódik, ahol egy harci helikoptert kell irányítaniunk, és jól kiilni mindenkit, aki szembe jön. Igen impresszív...

Jól megmunkált anyaghoz híven a Heli Heroes egy rakás különböző terep fölött játszódik — csomó féle ellenség, kisebbek-nagyobbak, és persze a szintek végén főellenések igyekeznek azon, hogy derékba törjék pilótá karrierünket.

A kezdeményezés igencsak dicséretes: reméljük, elég ütős lesz ahhoz, hogy életet leheljen ebbe a tetszhalott műfajba. Az adottságai megvannak hozzá: a játékmény garantált, a látvány pedig a WW3: Black Gold engine-jének köszönhetően lenyűgözően színes-szagos-3D-s.



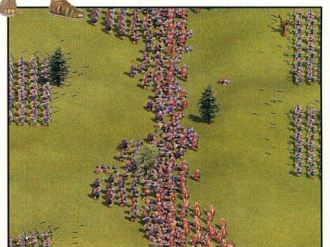
Megjelenés: 2001. Q4

LEGION
Slitherine Software
www.slitherine.co.uk

Mindig is kedveltem az epikus méretű csatákat felvonultató real-time stratégiákat. Pontosan ez volt az, ami a Shogunban is megfogott. És az ő sikerének köszönhetjük azt is, hogy a hadosztályszintű hadvezetés elmélete egyre több stratégiai játék alapkövévé válik.

A Legion még csak munkácím: a prógi az ókori Római Birodalomba kalauzol el minket — a mi feladatunk, hogy egy kelleképpen hathatós haderő felállításával uralkom alá hajtssuk Italia és Gallia törzseit és városállamait, és kiéplítsük csaját kis empájörünk. Ez az egyik, ún. „stratégiai” lehetőség.

A másik, nevezetesen „taktikai” játékmenet választása esetén csak a hadszíntérré kell koncentrálnunk. Ily módon mindenki megtalálhatja a kedvére való játékmenetet — dicséretes. A készítőik igyekeznek a történelemhűség minél nagyobb fokára törekedni (de saját bevallásuk szerint a historikusok által szűrően hagyott foltokat nem átalíjják saját fantazmagóriáikkal lefedni): a térképek az ókori világ atlaszai alapján készültek, az apró karakterek felszerelése, ruházata, harci viselkedése mind-mind kor-, és történelmü. A



játék megjelenítése az előzetes képek alapján igen baráti, afféle Settlerses beütéssel, felülnézeti térképpel, 3D hadszíntérrel. Kiadó még nincs, de reméljük, hogy valaki hamarosan felkarolja ezt az ígéretes projektet.

Megjelenés: 2002. tavasz



THE THING
Konami/Computer Artworks
www.artworks.co.uk

Akad itt olyan, aki nem látta még a Kurt Russel szereplésével kb. 20 évvel ezelőtt bemutatott John Carpenter horror-klasszikust, a The Thing-et (volt valami magyar címe is neki, de azokat sosem jegyzem meg...) ? Az most sűrűn pótolja lemaradását, hiszen az Evolve fejlesztői gőzerővel dolgoznak a film megjátékosításán! A játék három hónappal a film vége után játszódik, amikor is Blake — főhősünk — egy katonai mentőcsapat segítségével megközelíti az antarktiszi kutatóállomást — és kezdetét veszi a holló (copyright by GZ).



A The Thing a survival horror stílt hivatott erősíteni, ám ezúttal egy ebben a műfajban eléddig ismeretlen főszereplő szerepet kapott: a játékot ugyanis csapatátársainkkal együtt kell végignyomni! Három típusú csapatárról beszélhetünk, úgy mint orvos, műszerész, ill. katona. Ebből adódóan esznek itt különféle képességek is, meg mindenféle egy finomságok, mint a félelem-mutató, amit alacsonyan kell tartani, és a bizalom-mutató, amit magasan (ez a kettő szoros összefüggésben van egymással, hiszen a teremtmény bárki alakját képes felvenni). Az ígéretek szerint a film hangulata és jelenetei fognak visszaköszönni a The Thingben, amit — valljuk csak be — már tényleg nagyon várunk.

Megjelenés: 2002. Q1

A világszerte nagy sikert aratott, ultra-realistikus Ops: Flashpoint kiegészítője sem várát sokáig magára: a Bohémiai srákok gőzerővel dolgoznak a Red Hammer — The Soviet Campaign nevezetű anyagon. A kiegészítő segítségével kipróbálhatjuk, milyen is a másik oldalon



állni: csatlakozzunk hát a Forradalomhoz, és legyünk egy kicsit szovjetek. Mivel egy add-onról van szó, ami az eredeti Operation Flashpoint alatt fut (ára is e szerint alakul), ne várjunk tőle túl sokat. No azért megjedni nem kell: kapunk egy teljesen új kampányt 20 kül-

VALHALLA CHRONICLES
Paradox Entertainment/Oblivion Entertainment
www.valhalla-chronicles.com



A játék során az egész világot bejárjuk majd, Miklagárdtól (Konstantinápoly) Vinlandig (Észak-Amerika). A szokásoktól eltérően akár mi magunk is építhetünk eszközöket, például hajót magunknak, ha van hozzáértő ember a csapatban. A négy játszható karakter mindegyikénél másképp alakul a sztori, úgyhogy az újrajátszhatóság szavatoltnak tűnik. Egyetlen problémám a látványval: jócskán idejárt múltnak fest — bár egy vérbéli RPG fan mit sem add olyan másodlagos dolgokra, mint megjelenítés, hahaha...

Megjelenés: 2002.

OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER
Codemasters/Bohemia Interactive
www.flashpoint1985.com

detéssel, új karaktereket, és pópec szinkronhangokat jó kis oroszos kiejtéssel. A sztori kicsit jobban kidolgozott, mint az eredeti gémben tapasztalhattuk. Ezúttal nem a háború, hanem főhősünk, Dimitrij kerül a középpontba, aki karrierista katonából szép lassan átgyúrt a saját háborúját vivő Ramóba. Karácsonyra alá vele!

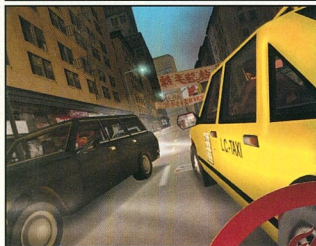
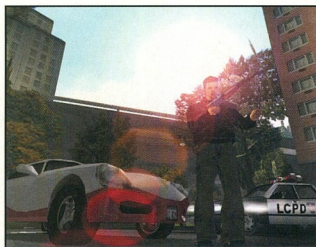


Megjelenés: 2001. december



GRAND THEFT AUTO 3
Take 2 Interactive/DMA Designs
www.grandtheftauto3.com

Nem, inkább nem is mondok semmit: ez az a játék, amit úgysem fog senki kihagyni. Szóval lesz, és tuti, hogy PC-re is lesz. Mivel ennyi azonban nem tölti ki az egy hírré jutó helyet, szolgáljak némi infóval is! Szóval a sémát ugyanis mindenki ismeri, úgyhogy jöjjenek az adalékok: 80 (!) küldetés + mellékletek. Több mint 24féle módszer a kevésbé szimpatikus egyének kezelésére — ökölharc (ütés, rúgás, fejelés), bézből-tesztápoló, pisztoly, géppuska, UZI, M-16, Molotov koktél, és még sokan mások... Különféle rendvédelmi szervek tömege: FBI, SWAT, de még a hadsereg is azon ügyködik, hogy véget vessen a magunkfajta áldatlan tevékenységének. Több mint ötven kocsi, 18 sérülési zónával. Teljes időjárás, és öko-szíszéma: azaz, ha esik, kicsúszik a kocsi fara. Két órás soundtrack (cool!!). Szóval cimszavakban ennyi. Nagyon várjuk. Várjátok ti is nagyon!



Megjelenés: 2001. Q4

TEAM FACTOR
Singularity Software/7ix
www.7ix.com



Egy újabb potenciális Counter-Strike verőt üdvözölhetünk a Team Factor személyében: a játékot épp a napokban vette a szárnyai alá a kis angol kiadó, a Singularity Software. Ebben az elsősorban multiplayerre kihegyezett stufban



három csapat nyomhatja egymás ellen (kékek — NATO, pirosak — oroszok, és feketék, akik mindig az aktuális pálya helyi erői), neten max. harmincan (tiz fő/csapat), hálózaton akár hatvanan is (20 fő/csapat). 48féle fegyvert implementáltak a készítőik a gamába, melyekkel a világ szinte minden arra érdemesebb

helyén (Mekong-Delta, Szibéria, stb) irthatjuk az ellent a 12 küldetés során.

A fejlesztés során némi RPG elem is becsúszott, lévén, hogy hősünk specializálódhat (Soldier, Specialist, Sniper, Scout) — ám ami igazán érdekes, az az, hogy ezen specializálódást és karakterfejlesztést a netes szerveren is nyilvántartják, így multiplayerben is fejlődünk! Sajnos egyelőre úgy fest, igen komoly gépre lesz szükség az élvezhető játékhoz, de vigasztalódjunk azszal, hogy a Team Factor tényleg eszméletlenül jó néz ki — és hát ennek ára van, ugye...

Megjelenés: 2001. Q4

MECHWARRIOR 4: BLACK KNIGHT
Microsoft/Cyberlore Studios

www.microsoft.com/games/mw4_blackknight

Egy újabb kiegészítő készül napvilágot látni hamarosan — a Battletech univerzum rajongóinak legnagyobb öröme. A MechWarrior 4: Black Knight sztorija szerint főhősünk összeszólalkozván előlőjáróval egyik napról a másikra azon kapja magát, hogy kitették a szűrét. Ekkor csatlakozik a Black Knight főtáborhoz, akik azon munkálkodnak, hogy saját hasznukra fordítsák a Kentares IV-en dúló polgárháborút.



Jóllehet, a game tartalmaz néhány újítást — úgy mint feketepiac, ahol mindent adhatunk-vethetünk — a legfontosabb ficsór mégis az új mehek, és az új multiplayer módok bevezetése lesz. Most inkább eltekintenek minden egyes vadonás pópéc Mech bemutatásától, maradjunk tehát a

multi módok rövid ismertetésénél: Absolute Attrition: ezen párbaj szerű módban két játékos egyazon súlyú robottal nyomul, csak a tudásuk lehet döntő.

Strongholds: két csapat, két bázis, két kommunikációs központ. Véd meg a bázisod, ne hagyj elpusztítani a komm. központot. Ja, az ellenségét rombold le.

Siege Assault: lásd Stronghold, de csak az egyik csapatnak van bázisa —

mindenki több ki kell tartani. Goliaths: a „könnyű mehek ellen” nevezetű csapatjáték, amely a taktikázáson alapul. A nehéz mech ugyanis hatékonyabb, de azt is tudjuk, hogy sok lúd disznót gyöz. Szóval lesz itt móka rogyásig.



Megjelenés: 2001. november

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Eidos Interactive/Crystal Dynamics
www.eidos.com



Imádom a vámpirokat, és mindent, ami velük kapcsolatos: filmek, könyvek, novellák, játékok. Raziel is szeretem, a bukott vámpírt, aki éppoly kitasított saját fajtársai közt, mint Drizzt Do'Urden. Szimpatikus kis vámpír ő, igaz, ez első ránézésre nem tűnhet így. De

előbbi megállapításomat mi sem támaszthatja jobban alá, minthogy hamarosan piacra kerül kalandjainak folytatása.

A Soul Reaver 2 ott folytatódik, ahol az előző epizód véget ért: Soul Reaver eltűnt, Raziel meg fejest ugrott az időkapuba. Úgyhogy most folytathatja véget nem érő utazását. Persze találkozik egy csomó Nosgothban honos ősi fajjal, és fel kell fednie némi összeesküvést, ami kapcsolatba hozható a vámpír-népirtással. Huh!

Az új részben több mint harminc új képességet tanulhatunk meg, és természetesen lesz egy csomó új fegyver, meg ellenfél is, időgárások, meg minden. Korunkhoz hűen a látványt is fejlesztették: hatszor annyi poligont használnak a karakterekhez, mint legutóbb — igen, most kell a screenshota nézni!

Szintén szimpatikus, hogy a pályák közt nem kell töltés miatt várakoznunk, a játékmenet folyamatos lesz — állítják a fejlesztők. Szóval jobb lesz, tartalmasabb lesz, és vámpiros lesz — úgyhogy érdemes rá várn.

Megjelenés: 2001. tél

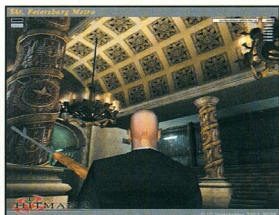


HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Eidos Interactive/Io Interactive
www.eidos.com

Emlékszem, milyen hisztériát váltott ki nem is olyan régen egy Hitman nevezetű program: amikor megjelent, mindenki csak azzal játszott — még azok is, akik egyébiránt nem voltak nagy rajongói az efféle stíl képviselőinek. A játék egyik helyszíne ráadásul éppen hazánk volt, aminagyban köszönhető annak a rejtelmes ténynek, hogy a produkció fő vezetőjét valami Janos Flossernek hívták (még most is úgy hívják ám!). Ilyen sikert bizony még kell fejeln, jól tudják ezt az ejdosz marketingesei, és lón: a folytatás már javában készül!

A sztóri szerint Hitmanünk már visszavonult, és Sziciliában tengeri öreg napjait © Ám múltja keze ide is elér utána (bosszú keze hosszú, ugyebár): egy orosz fő-fő bűnöző — hogy, hogy nem — visszakényszeríti őt a biznibe.



STAR WARS: STARFIGHTER

LucasArts
www.lucasarts.com/products/starfighter

Ki ne szeretne Luke Skywalker bőrébe bújni, és az életben legalább egyszer úgy száguldozni a csillagok közt, mint ő tette annak idején?!

Nos, hamarosan — természetesen a LucasArts-nak köszönhetően — erre is lehetőség nyílik: a Star Wars — Starfighter-ben



ugyanis egy efféle pilóta bőrében képeben kell végigküzdenünk magunkat küldetések egész garmadáján. A progi a Naboo bolygón indul, majd olyan komoly ellenfelekkel is szembesülhetünk, mint egy óriási droid irányítóhajó — ezt nevezem kihívásnak!

De vajon mit kínál még nekünk egyetlen Lukács apánk?

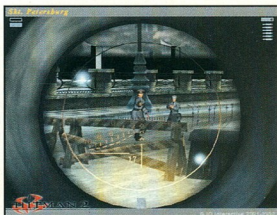
Nos, lesz itt több mint húsz féle renderelt űrhajó, tizennégy különböző légi és űrbéli környezet, három választható pilóta (egy naboo-i harcos, egy kereskedő, és egy űrkalóz), bolygómentés, miazmás.

A sztóri sajna még mindig a Baljós árnyak idejében játszódik, de ez legyen a legnagyobb baj — hiszen kit érdekel az egész, ha süvítenek a lézerek, robbannak az űrhajók, és

egy wookiee bömböl a füledbe... igaz... elragadtattam magam... Egy biztos: a képeket elnézegetve a SW: Starfighter egyértelműen finomabb falat lesz, mint a Battle for Naboo volt. En már csak tudom, láttam a PS2 verziót! ©



Megjelenés: 2002. január



Ám fényeshomlokú barátunk hamarosan rájön, hogy már megint átdobták, mint calis merga-t a palánkon: a célpont újfent saját maga, ellenfele pedig egy nagyon veszélyes, nagyon jól képzett, nagyon csúnya (ez csak tipp!) ex-Spetsnaz bérgyilkos. Lássuk az új epizód ficsőreit: váltható 1^{es} person, 3^{as} person nézet, küldetés közbeni mentés (áldott legyen a Te neved!), javított és fejlesztett inventory, továbbfejlesztett engine, és még sorolhatnám. De nem sorolom, hiszen mindezekről függetlenül is várjuk. Nagyon.

Megjelenés: 2002. tavasz

Kohan - Ahriman's Gift

Most a sötétekkel tapogatózom...

Fél év sem telt még el a Kohan — Immortal Sovereigns címet viselő RTS fejlesztés megjelenése óta, máris várható az első „kiegészítő” — erről bővebbet később — befejtése, a készítő s a kiadó szerint minden bizonnyal

szerfelett hangzatos, Ahriman's Gift megnevezéssel. Mikor már úgy látszott, egyetlen darab sem merészkedik érdeemben új területekre a valós idejű stratégiák alapvető sajátosságainak terén, érkezett a Kohan. Letisztult, teljesen szuverén szízmájára révén, melynek köszönhetően máig sem lehet a darabot egy kalap alá venni a napjaink RTS-kultúráját jellemző klónok sokaságával, a Kohan sikerrel vívta ki mind a kritika, mind a szakma elismerését — ám az eladási statisztikák érdekes módon arról tettek tanúbizonyságot, hogy éppen a legfontosabb célközönség — beszélünk itt a játékosközönségről — mutatta a legkisebb mértékű fogékonyságot a darab újításaival szemben. Elgondolkodtató körülmény, mely igazolni látszik egy mára már banáltság-számba menő szövegszerűségét: az ember fél az ismeretlentől. De hogy annyire? Egy teljesen egyedi, ráadásul rendkívül ötletes módon kimunkált modellel érkező játék aligha szüppedhet a felelés mocsarába csak azért, mert mersze volt merőben új izzekek fűszerezni az RTS birodalmat. A nem-



annyira-fényes eladásokért így érzésem szerint sokkal inkább felelőssé tehető a Kohan grafikus kivitelezése, mely a 3D ardat kellős közepén sem áttalott két dimenziós megjelenésre támaszkodni, ami még nem is lenne probléma — a Starcraft, teszem fel: röviddel bemutatkozása után, 2D-ben is korunk vezető RTS-ei közé lépett, s máig is az élbolyban virít, sokkal. A Kohan alapvetően izléses képi világának színvonalát meglehetősen gyenge, mondhatni sápasztó méretarányokkal, valamint a túlzottan is statikus alapokon nyugvó tájépítéssel sikerült lerontani — minek láttán valószínűleg sok játékos egyetlen legyintéssel intézte el a Kohan demóját, nem is érezvén készletét az érdemi játékelmény megismerésére, s így a darab megvásárlására. Akárhogy is, sem a Kohan alkotói, sem a kiadó nem hajlik a kompromisszumokra, hiszen az Ahriman's Gift előzetes screenshotja elnézve egyértelműnek tűnik: a grafikus motor csupán minimális átszabások, hangolásokkal áldozatult esik az új epizódban — a már javában készülő darab legfontosabb érejelvet pedig az eredeti szízmájára továbbfejlesztése, számos új lehetőség implementálása, s történetiség színtjén: George Lucasi csavar jellemzi.

Történelem

Az eredeti epizód során annyira már világossá vált a Kohanek történelméről, hogy hajtán, egy rég letűnt kor ólén erős, büszke nemzetségeként uralltak az önnön nagyságuk dicsfényében szikrázó vidéket. Ezen áldásos állapotok az Istenek mérhetetlen haragja vet véget mindaddig ismeretlen okból, kik roppant csapásokat mérvén a Kohanekre, rövid időn belül az



egész nemzetséget elsöprik a föld színéről. Ugyancsak ezen Istenek későbbi kegyessége folytán alakul úgy, hogy a Kohanek esélyt kapnak az újbóli felemelkedésre, s maroknyi, önnön természetüket kutató Halhatatlant — merthogy a Kohanek bizony Highlander mintára halhatatlanok — engednek az új birodalom mezeire, eldöntendő az Istenek által életre hívott sik későbbi sorsát. Hiába, az Istenek is szeretnek játszani. A már most hozzáférhető információk szerint azonban, az Ahriman's Giftben fény derül az első Kohan nemzetségi elősréshé vezető körülményekre, így a készülő mű az eredeti epizód elzárnyait tárgyalva ad választ az első darab során felvetődött, nyitva felejtett kérdések sokaságára. Honnan jöttek, s hová tartottak a Kohanek, mit akartak, s mit nem, miért kellett tömeges népiártás áldozataul esniük, igaz-e hogy a Blade Runner egyik tömegjeleletében Woody Allan is feltűnik egy pilanatra, mint statisztá — ha



ezen módelelt izgalmas kérdések mindegyikére nem is, de tetemes részükre várhatóan választ kapunk majd az Ahriman's Gift nyitólésése során.

Tartalom

Az alkotók s a kiadó ígérete szerint, az Ahriman's Gift a Kohan saga folytatlen, szuverén epizódjaként fogható majd fel, így a játékhöz nem szükséges az eredeti korongot is kollekciónkban tudnunk. Mind a történelmi vonalvezetés, mind design





sztíjnén élénk aktivitásra számíthatunk a Perzsa mitológiai jegyek s mondokor részéről, míg a játék várható, gyakorlati tartalma az ezennel ismertetésre kerülő vezérolanálak szerint alakul. Nos: Roxanna Javidán, a Ceyah klán oszlopos zászlóvivőiként kezdjük háborúskodásunkat a velünk konkurens Kohan klánok ellenében, sajátos módon a Setéség s Egyetemés Enyészét képviselőben. A címadó Ahriman malmára hajtván a vizet, egy 12 scenarióból álló kampány teljesítése vár ránk, melyek sikeres legyűrése esetén, Roxanna reményei szerint Ahriman hajlandóságát mutat majd megtenni őt a Mindekorai Univerzum Alelnökévé. Már ebből is sejthető, hogy az Ahriman's Gift főbb célkitűzése a Kohan nemzettség sötét oldalainak s érdekeinek tárgyalása, minek révén sanszosnak mutatkozik, hogy éppen a játékos követi majd el azon szentségtelenségeket féktelen mohóságában, mely cselekedetek az Istenek haragjához, s így az eredeti epizódnak nyitányához is vezethetnek, még pontosabban: vezethetnek. Ehhez képest igen

apostrofált Nationalisták gyűzelemre vezetésére. Így logikus, hogy az előzmények bemutatása során, Ceyah oldalról követően az eseményeket, a Nationalisták orra alá meglehetősen sok borsot fogunk törni. Az alkotók ezzel együtt is ígérk, hogy az Ahriman's Gift során mind a Ceyah, mind a maradék három klán — Kormányzat, Royalisták, s a már említett Nationalisták — zászlaja alatt is harcba szállhatnak a konkurens csoportosulásokkal. A kik játszottak az eredeti darabbal, tudják hogy annak során nem nyíltak lehetőségeink sem a Kormányzat, sem a Royalisták szemszögéből követni az eseményeket — az új epizódnak legjelentősebb újításának így éppen ezen



restrikció száműzetése látszik. Ez már önmagában is felvet egy érdekes kérdést: ha minden klán játszható, úgy minden klánhoz szuverén sztori kell(ene), hogy tartozzon. Az alkotók remélhetőleg nem esnek sem saját elgondolásaik, sem a beigért szabadságot csapdájába, s minden klán mellé színvonalas hadjáratokat prezentálnak majd. A vezérekampány „rosszakkal vagyok” eszméjét satírozandó, tucatnyi vadonatúj, s módelett táposnak híresztelt élőholt egység kerül ábrázolásra az új epizódban, sőt szó van új varázslatokról, monszterekről is.

AI, Egyebek

Noha már az eredeti darabban életre hívott mesteressége intelligenciáit sem érthette komolyabb szó — Kohan legyen a talpán, aki a legkeményebb fokozaton mentés nélkül végigyalaz egy scenariót — az alkotók nem állják alapos továbbfejlesztés alá vonni azt. Nem feltétlenül az AI agresszivitásának növelésére, sokkal inkább annak elérő „személyiségjegyeinek” megvalósításra célszerű számítanunk. Ez idő szerint a fejlesztők harminc, szuverén egységnek állított mesteressége intelligencia megalkotásán vannak túl, melyek közül a program script szerűen szemezgetve alkotja meg opponen-

seink alapvető attitűdjét, téve a konkurens Kohaneket kvázi gondolkodásra s meglepetések okozására minden körülmények között kész ellenfelekké. A bemutatkozó epizódnak beépített editorai finomhangolt formában várhatóak, melyek

segítségével az új darab meglehetősen nagyfokú szavatossága: szintén biztosítottak tűnik. Különkül, hogy a készítő az ímént tárgyalat AI scripteket is implementálják a manipulálásukra használatos szerkesztőben, minek révén nem csupán saját térképeiket, s az ezen bonyolódó kampányokat, ám az elgondolásaik nyomán életre hívott Kohaneket is megalkothatjuk mind saját, mind opponenseink sorait erősítendő. Van ám még: a több kampányokon kívül sansz mutatkozik két, egyenként hat scenariót átölő, Khalud történelmi vonatkozásaitól terhes „mini” hadjáratra, míg a multiplayer rajongók nem kevesebb, mint negyven kész térkép buzdítja hosszas csatározásokra — noha ezeken is adott lesz a gépi opponensek ellen történő játék, ha úgy tetszik: gyakorlatképpen.

Az Ahriman's Giftnek komoly esélyei vannak, hogy a Kohan szisztéma kibővített lehetőségei révén végre az eredeti epizódnak is méltó fogadtatásban részesüljön, mely eselyeket maximum az originális darab képi világához való ragaszkodás csökkentheti valamiképp. A szélesebb játékosközönség azonban remélhetőleg ezúttal mélyebben is hajlandó lesz elmerülni Khaludun világában, mint tette az a Kohan bemutatkozása során. Záró gondolat: a neten bókászó, megrogzított Kohan-editeket biztossá veszik a random térképgenerátorai is, szóval nagyon úgy tűnik, hogy szavatosság szintjén az új Kohan úgy fogja magát nyomnia, ahogy Kohan még nem nyomta magát ezen a Földön.

by GYZ

web: www.kohan.net
fejlesztő: [Timagate Studios](http://www.TimagateStudios.com)
kiadó: [Strategy First](http://www.StrategyFirst.com)
megjelenés: 2001. november

Casino TYCOON

odavagyok Magért, a Mosolyáért...

Most a mosolyról lesz szó. S hogy legyen valami csavar is a dologban — a nő mosolyról. Örömmel jelentem, miszerint a tárgy által megkövetelt elmélyültség s komolyság jegyében folytatott vizsgálódásaim sikerrel leplezték le a nő mosoly természetének több, alapvető szabályszerűségét. Ezek közül csak egyet mondok el, ami így hangzik: a nő mosolyog, mikor valamilyen inger — lett légyen annak hordozója a nő önnön szelleme, avagy a teste környezetétől szolgáló tér — képes pozitív jellegű érzelmi reakciókat indukálni az alanyban. Aki nő, s persze — mint olyan. Eddigi tapasztalataim szerint a nők sorait erősítő egyedek képesek lehetnek akár komoly s bölcs férfiak térdéit összekocogtatni, hátukat egyszerre kíméletlenül s kívánatos, jeges korbácsként illető, s egyáltalán: szép mosolyt produkálni. Bizonyos nő bizonyos mosolyáért bizonyos férfiak bizonyos szellemi s bizonyos földi javait is hajlandóak feláldozni — s ez: ugyancsak bizonyos. S noha — bizon állíthatjuk — nincs nő, kinek mosolya ne gyökörölna elementáris hatást legalább egy ugyancsak komoly, s ugyancsak meglehetősen bölcs férfúra, bizony akad közöttük egy szerfelett szeszélyes, könnyörtelen, egyszerűsmd a boldogság képzetével egyet jelentő, milliónyi lélek számára ellenállhatatlan darab is. S noha minden nő mosolya különleges — már csak azért is, mert mindegyikből csupán egy van, jól okoskodom?! —, a tárgyalt nőanyag mosolyának különleges-

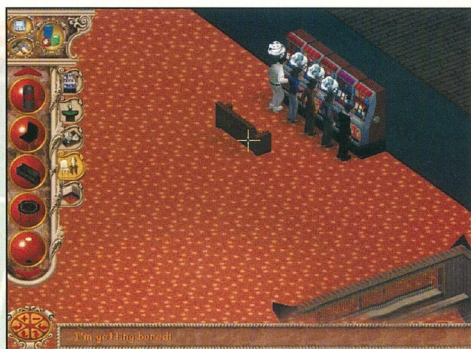
ségéhez csupán az ezen mosoly után áhítózó milliók elvakult, jórészt mindent feláldozni kész vágyódása mérhető. Úgy hívják ezt a nőt: Fortuna. Haja Holló, Ajka Eper — Szeme Bogár, Pilla — Seper. Ritkán mosolyog — de akkor nagyot. Van, mikor nem — de ő ékkoris kitűnően szórakozik.

Havi Kevés, avagy ...

A Monte Cristo nevű fejlesztőcsapat, mely személyében egyszerre köszönhetünk egy kiadó is, immáron végérvényes elkötelezettséget látszik vállalni a gazdasági/üzleti szimulációk fejlesztése és publikálása mellett. A hordozók tárolókapacitásának következése névben egynegyedét kihalasztó cég mövéte többek között repülőtereket, TV társaságokat, sőt a Tőzsde világát modellező programok fűződnek, míg a gazdasági/politikai érában alkotottat művek éppen a közelmúlt során mutatkozott be Economic War címmel. A cég eddigi munkáira az alapvetően ötletes, ám nyomokban kiforratlan szisztéma, s a szintén ezen modellre hasonlító prezentáció jellemző. Minden a helyén van, de valahogy kevés — szemlélteték: leginkább úgy tudnám megmagyarázni, mintha eperfagyallatot ébrednének enni, s csak félúton ébrednének rá, hogy a nagy igyekezetben lefigyülált az összes gombóc — csak egy ragacsos, félszáraz tölcserít szorongatunk ujjaik között. Akkor erről ennyit.

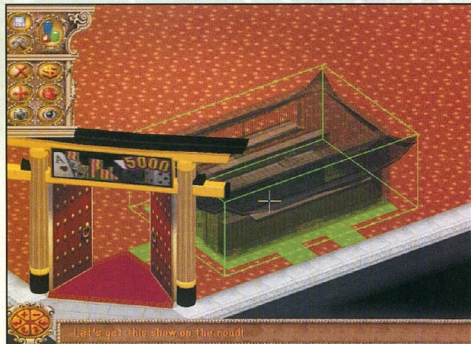
... tegyék meg tétjeiket!

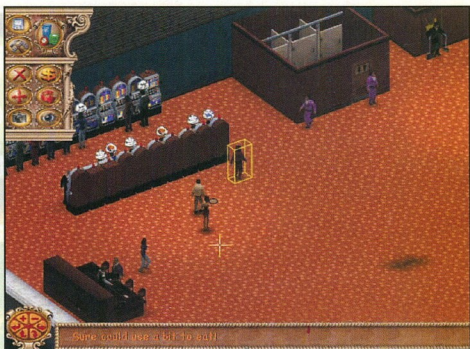
A Cat Daddy Games név ismerős



lehet mindazoknak, akik játszottak a Ski Resort Tycoon, avagy a Golf Resort Tycoon címet viselő fejlesztésekkel — ezen két darab személyében idővölzölhették nevezett csapat legutóbbi munkáit. Noha az alanti gondolat szigorúan spekulatív jellegű, mégsem tartom kizártnak, hogy mind a Monte Cristo, mind a Cat Daddy elégedetlen volt önnön játékaik eladásával, mi más is lehetne magyarázat arra, hogy a két, eddig abszolút szuverén cég jó ideje kooperációban tevékenykedve szorgoskodik egy új projekt, a Casino Tycoon munkálatain. A darab, mint nevéből sejtethető, alapvetően hű az alkotók eredeti vízióira, így egyfajta klasszikus üzleti alapokon nyugvó, ám mégis újzerű tematikával felvértezett műre számíthatunk. Melyen, ezekben a

pillanatokban már az utolsó simításokat végzik. Mit is lehet tudni a Casino Tycoonról? Nos, egy valamire már aligha férhet kétség: az anyag a klasszikus Sim Theme Park, illetve a Sims követőjének ígérkezik, mely során nem álmink vidámparkjának, s nem is családjának — hanem álmink kaszinójának megteremtése jelenti legfontosabb célkitűzésünket. A Casino Tycoon, hasonlóan a Startopia Sandbox-szisztémájához, kezdetben egyetlen, jókora méretű ingatlan szakajt a nyakunkba, melyet aztán a jövedelmezőnek vélelmezett finanszírozási tervek révén építünk be újabb s újabb elemekkel, megalapozandó a minél több, s lehetőleg szerényedélybegek áradatát. Igazodván a stíl irántlan szabályaihoz,





a profit révén felhalmozott tőke természetesen azonnald visszafizethető még jelentékenyebb méretű, még több kopaszító szakszerkezeti, s így még több látogató befogadására is alkalmas ingatlanokba, mígsak létre nem hozzuk A Kaszinót.

A játék, alapelemeit s főbb mozgatórugóit tekintve így várhatóan nagyfokú hasonlóságot mutat majd a klasszikus Sim-sorozatokkal, aminek örülünk. Ne feledjük azonban, egy valmirevaló kaszinó aligha a benne található szerencsejátékok, avagy a félkarú rablók minél impozánsabb számától, sokkal inkább a háttérül szolgáló, biztos s átgondolt alapon nyugvó pénzügyi háttér, s perze s a minőségi munkaerő tükrében válhat valamirevalóvá.

A Casino Tycoon ezen területének kidolgozottsága jelentheti a játék egyik legfőbb erényét: jobb, rosszabb, professzionális krupié, tömeges fogyasztásra sarkalló, avagy felejtethető csincivirágok, beépített elemek, akik a család kiszűrésén hivatottak szorgoskodni, kidobók, takarítók — minden poszt, ami csak egy kaszinó természetes szükségszerűsége lehet munkaerő szintjén, benne foglaltatik majd a kész műben.

Nézzük együtt!

Vannak, akik menhetetlenül megérsegednek Miss Fortuna vélt közelségétől, s csak akkor hajlamosak távozást produkálni, mikor már se új szekérre, se taxira nem maradt dells. Az ember a bokrok takarásában

ugyan még csak-csak hazavergődik without nadrág, ám az esetek bizonyos hányadában az alany lakhelye is hajlamos Miss Fortuna poszsessziójába vándorolni.

Tudhatták jól a készítő is, hogy aki akár minimális készletet is érez egy kaszinó felvirágoztatásra, esetlegesen szíves örömet végezné saját maga az új „átrákiók” felavatását. Mint ahogy azt is tudták, hogy tíz játékos közül x bizony annak rendje s módja szerint ott is ragadna, s az eredetileg ügyebár üzleti szimulációnak készült darabot holmiféle házárdírozásra hasznostaná. Micsoda alak, mit képzél ez magáról tulajdonképpen?! Az alkotók megbüntetik őt jól.

Fernandez Lacy, a készülő project prominézó érvrendszer felállításával jön: — Sokat gondolkodunk, megvalósítsuk-e a játékok kipróbálásának lehetőségét, ám hosszas mérlegelés után végül elvetettük. Célunk, hogy egy kaszinó létrehozásával, üzemeltetésével, majd felvirágoztatásával járó folyamatokat szimuláljuk, ezért úgy döntöttünk, minden energiánkat erre a területre koncentráljuk Hiszünk benne, hogy a téma iránt érdeklődők elégedettek lesznek a végeredménnyel.” Mr. Lacy álláspontjához annyit azért feltettlenül érdemes hozzátenni, hogy — szigorúan szubjektív — véleményem szerint annak esélye, hogy akár a legmegátal-kodottabb kaszinó-nördöknek is elmenne a kedve az egészstől, csak mert leülhetnek tolni egy Black Jacket, avagy elvetni két darab koc-

kát — a nullával egyenlő. A darab nívóján valószínűleg jókorát dobhatna egy más, ám — színvonalas megvalósítás esetén beláthatóan sokszorosan több energiát igénylő — munkapolitika. Erről azonban úgy tűnik, lemondhatunk — a mű ugyanis, mint utaltunk rá: már az ajtón kopogtat.

Say: Cheese and Onions!

A Cat Daddy, Monte Cristo páros készülő üdövszéjének előreláthatólag sansza van merőben új izekkel fűszerezni a Sim Theme Park/Sims-piacot, míg a két független brigád tapasztalati egymással kiegészülve remélhetőleg olyan egészlet alkotnak, melynek ellenállni még alig-hazárdor atitűd esetén is viszonylag nehéz lesz. S hogy milyen fogadtatásra számi-

tanak az alkotók egy olyan piacon, melynek arculatát a már említett játékok mellett afféle darabok határozzák meg, mint a Sims?

Mr. Lacy kétes mosoly kíséretében összszegi a csapat ezirányú vélekedéseit: — Eljött az ideje, hogy az emberek rábredjenek: egy kaszinó-üzemeltetni sokkal szórakoztatóbb, mint kizavarni valakit vizelni.” Hm.

Megmondta a Vágó is nyolcvankötőben: van benne valami.

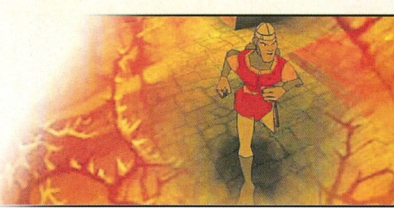
by GyZ

web: www.casinotycoon.com
fejlesztő: Cat Daddy Games
kiadó: Monte Cristo
megjelenés: 2001. November





Dragon's LAIR 3D

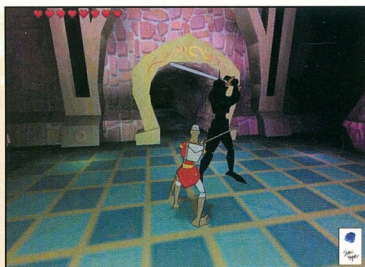


Dragon's Lair - de DDD!

Noha ez a projekt egyike azon fejlesztéseknek, melyek majdani keltezéséről már hírt adtunk egy korábbi szám oldalán, Dirk kalandjainak jelenkori, 3D-s értelmezését mégis olyasféle címnek tartom, mely klasszikus múltja s az azt övező várakozások végett egy hosszabb áttekintést is megérdemel.

Múlt

Don Bluth neve fogalom, mely fogalomhoz informatikai berkekben még a 83-as évben piacra dobott, lézerművez alapú arcade gépek mindaddig példátlan foku színvonalra társult. Az újszerű gépekben tárolt játékok nyújtóijének feladata ugyan nem volt más, mint meghatározott időben meghatározott irányba húzni a joysticket — ellenkező esetben biztos elhalálozás esete forgott fent — a Don Bluth nevével fémjelzett darabok mégsem állottak kultikus magasságokba emelkedni, hogy aztán a jövő otthoni számítógépeinek képességeit demonstrálják. Az elsőként Amigára, majd később PC-re is megjelent Don Bluth darabok a kor hardverének prezentációs csomagjaként is fel-felgöngyöltek: a monitoron kifüggesztalán élményanyagot indukáló rajzfilmek peregnék, míg a kis C64 nördök — amilyen volt akkoriban egy GyZ nevű tag is — erejéből csupán meglehetősen hangos alkoppánásra, majd maradóan szellemi elváltozásokat okozó



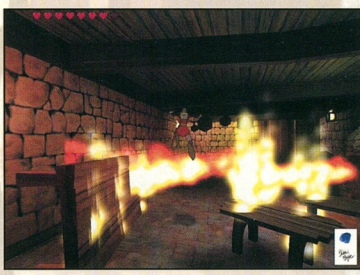
összegzésére tellik. Space Ace I-II, All Dogs Go to Heaven, a jelen idő szerint trilógiává cseperedett Dragon's Lair, avagy a nyomokban más szisztémán alapuló Guy Spy jelentik Don Bluth korai munkásságát, melyek közös jellemzői az átlag 4-5 perces tiszta játékidő — már, ha tudjuk a helyes koreográfiát. S noha az abszolút kultusznak örvendő Don Bluth darabok — beszélünk itt elsősorban a Space Ace és Dragon's Lair sorozatokról — játékmélet szintjén valóban nem mutattak túl a „jó-időben-jó-feléhez” koncepció mélységein, mégis előfordul, hogy az ember huszonezredeszer sem állal végigszambáznai a percek alatt lezavarható cselekményszálon. A jelek szerint számos más játékos is hasonlóképpen érez — hiszen az eredetileg lézerművezemmel kezelt alapvetések az első generációs informatikai implementálásokat követően megérték a DVD kiadást is, míg egy bőcsületes, old school játékokat kínáló site repertoárja a sorozatok egyetlen epizódját sem nélkülözheti. Vagy ha igen, az kérem: nem kollekción.

Jelen

Don Bluth és Rick Dyer megállapodásának értelmében már jó ideje készül a céloztas című Dragon's Lair 3D, mely során az eredeti darabok komplett cselekményszálát játszhatjuk végig — ám ezúttal már három dimenzióban. Az eddig megjelent három epizód komplett időtartama sem mutatna túl negyed órán, így sejtethető nem csupán az eredeti darabok gyakorlati felhozatala szolgál majd az új Dragon's Lair alapjául. Wil Panganiban designer jön: „A fejlesztés során minden, az eredeti epizódokban ábrázolt szituációt megteremtünk immár 3D-ben, így az eredeti játékok ismerői újra szembeülhetnek a régi kihívásokkal,



ezúttal azonban már teljes kontroll élvezéven a főhős felett. Az eredeti Dragon's Lairek természetükén fogva nem nyújtottak hosszias játékelményt, így a munka java részét közösen kimunkált ötleteink nyomán felmerülő,



sosém látott feladatok, kihívások megalkotása teszi ki. Ettől függetlenül, az eredeti játékok minden egyes mozzanatát beleszójuk a cselekményszálba.” Az idei E3-on Mr. Panganiban a Dragon's Lair 3D egy már kiforrottabb verziójával támogatta állításait, mely valóban elegáns formában „szimulálta” az eredeti játékok számos mozzanatát. A fejlesztés jelenlegi szakaszában 27 karakter megalkotásán vannak túl a játékok alkotói, melyek között hiánytalanul ott szerepelnek az eredeti figurák, karöltve lucnatyíjra lényvel. A mű

Biztos források tudni vélik, hogy csokornyí, bonuszpályákat fellegóható helyszínen az alkotók visszakanyarodnak majd a múltba, hogy pár perc erejéig felelevenítsék az eredeti Dragon's Lair hagyományokat. Ötletek nagyszerűnek tűnik, noha igazságtartalmát hivatalos források sem megerősítik, sem cáfolni nem kívántak.

Jövő

A Dragon's Lair 3D, ha az előzetes screenshotok, s az alkotók nem csalnak — márpedig miért is tennék — továbbra is a rajzfilmszerű grafikus kivitelezésre támaszkodván ígéri a játékosnak teljeskörű irányítást, míg Dirk állandó jelleggel elrablódi kedvesének, Daphne Hercegének: mielőbbi — öő — megmentődést.

by GyZ

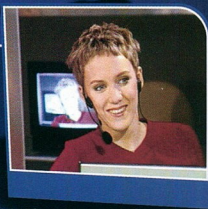
web: www.bluebyte.com
fejlesztő: Blue Byte
kiadó: Ubisoft
megjelenés: 2002. Q1



Az egyetlen interaktív televízió
Magyarországon.

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán,
kábelén és az Interneten.



Műsorainkról:

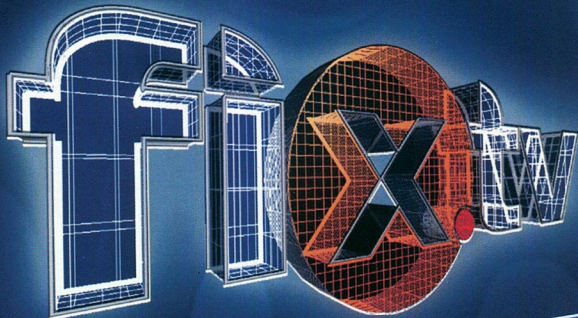
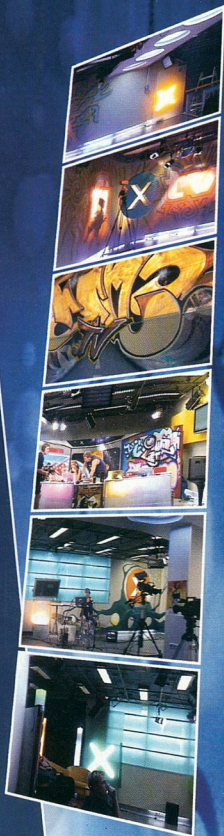
Netburger: Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM CSAK HOZZÁÉRTŐKNEKI! Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

Boxer: forró hangulatú erotikus műsor minden pénteken és vasárnap éjjel. Szex, szerelem és a szükséges kellekék... Persze nem csak beszélünk a témáról, hanem látványos showelemekkel fűszerezzük az adást.



Hol fogható a fix.tv műsora?

Budapest teljes területén és 60 km-es körzetében az UHF26-os csatornán szobaantennával, vagy tetőantennával bármely TV készüléken vehető a fix.tv adása. Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép, próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.



<http://www.kaloz.tv>

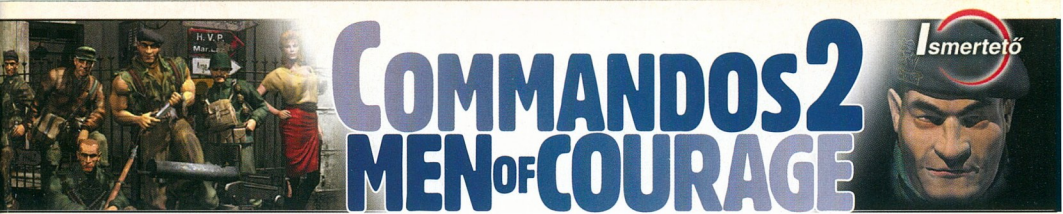
<http://www.fix.tv>
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találsz a fix.tv műsorát, jelezd igényed a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live” menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.

A HÓNAP JÁTEKA
2001. OKTOBER

COMMANDOS 2





A király visszafoglalta trónját

Nem is tudom, hogy volt-e valaha játék, amit ennyire vártam volna, mint a Commandos 2: Men of Courage. A felfokozott várakozás oka — amellet, hogy szinte mindenki biztosra vette: a program az év egyik legnagyobb durranása lesz — az volt, hogy anyag legendássá vált első részével egészen különleges kapcsolatban álltam. A Commandos volt ugyanis az első nem sportprogram, amely hosszabb időre le tudott ültetni a monitor elé. Ne szépségtől, rabjává váltam a stufnak. Természetesen a Pyro Studios játékanak megjelenési dátuma nem miattam szerepel arany betűkkel a PC-s játékipar történelmének könyvében. Sokkal inkább azért, mert piacra dobása nagyon nagy úrtöltött be, amit mi sem bizonyít jobban, hogy az Eidos büszkesége mára már definiálja azt a stílust.

Sokáig azt hittem, hogy már lavasszal rátehetem a kezem a Commandos 2 dobozára, de aztán kiderült, hogy a megjelenés nyár elejére csúszik. Akkor még nem voltam szomorú, hiszen azokban a hetekben éppen egy hasznosórú remekművet, a Spellbound névre hallgató német csapat büszkeségét, a Desperadost teszteltem éjt nappallá téve. Később viszont legörbült a szám széle, hiszen egy újabb sajtóközleményből már azt tudhattam meg, hogy a Men of Courage csak nyár végén kerül a boltok polcaira. A várakozás végül szeptember 20-ával ért véget. A stílus koronázott királyá visszajárt, és vállalta a megemlékezést a trónkövetelőt ellen.

Akkor befejeztem a Desperadost, nagyon kíváncsi voltam arra, hogy mivel is fognak előrukkolni a spanyol sráco, hiszen a Wanted: Dead or Alive néhány igazán figyelemreméltó újítást tartalmazott. Ezek közül a legfontosabb feltétlenül a Quick Action „feltalálása” volt.

Azok kedvéért, akik nem ismernek a programot: ezzel a funkcióval előre elmenhettünk bizonyos cselekvéseket, amelyeket aztán egy gomb lenyomásával bármikor előhívhatunk. Ha kedvünk tartotta, akár csapatunk minden egyes tagját más — más

feladatra „idomíthatunk be”. Ezzel az ötlettel RTS-ben még sohasem látott összhangban tudunk rajtaütni az elleneségen. Én akkor úgy fejeztem be a cikket, hogy „a program egyértelműen jobb a Commandosnál, és szerintem a második részt is meg fogja szórni, főleg a kezelhetőség terén.” Nem lett igazam. A Commandos 2 jobb, ráadásul sokkal jobb lett a Desperadosnál.

A JÁTÉK

A Commandos 2 alapkonceptója nem sokat változott az első rész megjelenése óta eltelt évek alatt. Továbbra sem beszélhetünk klasszikus értelemben vett háttértörténetről; emberek ott lépnek akcióba, ahol szükség van rájuk. A Men of Courage-ben a tíz alapküldetésből hat Európában játszódik, három a Távol-Keleten, egy pedig a Csendes-óceán egy félreeső szigetén. Szerencsére a játékmenet is csak apró ráncfelvarrások esett keresztül. Továbbra sem választhatjuk meg, hogy csapatunk mely tagjait viszük magunkkal egy-egy bevetésre, és a náluk lévő felszerelés kiválasztásába sem tudunk beleszólni. A ránk váró feladatok elsődleges, illetve másodlagos besorolást kapnak. A küldetések az utóbbiak figyelmen kívül hagyásával is teljesíthetők, de a program külön díjazza, ha nem felekedünk meg rólok.

A küldetések elején általában csak az életben maradáshoz szükséges felszerelés áll a rendelkezésünkre. Minden mást (robbanószerkeket, kulcsokat, stb.) nekünk kell megszerezni a pályán található ládákat, bútorokat, valamint áldozataink ruházatát átkutatva. Fokozottan figyeljünk a „BONUS” feliratú könyvekre, ezek ugyanis fényképrészleteket tartalmaznak. Ha sikerül mindegyiket összegyűjtenünk, a küldetés teljesítése után egy — az alaptérké-

peknél általában sokkal rövidebb és egyszerűbb — bónuszmisszió során nyílik lehetőségünk arra, hogy küldetéseket szerezzünk.

A küldetés végén a program több kategóriában is „osztályozza” teljesítményünket. Ezek: a feladatok teljesítéséhez szükséges idő, elsődleges feladatok teljesítése, másodlagos feladatok teljesítése, semlegesített ellenfelek száma, lövegverek használata nélkül semlegesített ellenfelek száma, emberölés nélkül semlegesített ellenfelek száma, felfedezés elkerülése, sebesülts elkerülése, és a bejárt terület nagysága. Ezek szerint az ideális kommandós szám, semmi nem kerül el a figyelmét, a rábizott feladatokat hiánytalanul teljesíti, emellett észrevétlenül, testi épségére ügyelve, és a megszárlás elkerülésével teszi a dolgát.

A küldetések során léfontosságú, hogy embereinket ne fedezzék fel. Gygyekzzünk tehát egyrészt minél csendesebben ténykedni, másrészt az ellenség látómezőjén kívül maradni. A tetiteink által keltett zaj —

bármennyire is zavaros - jól látható a képernyőn, mégpedig átlátás hanghullámok formájában. Na ezt most nem sikerült értelemesen leírnom, mindenestre frappáns és látványos megoldásról van szó. Apró szépségiba, hogy meg lehetősön

erőforrás-igényes. Én — amikor már nagyjából fel tudtam mérni, hogy mi meddig haltszáltsz el — gyorsan ki is kapcsoltam.

A „láthatatlanság” már kicsit összetettebb dolog. Ha szeretnénk megtudni, hogy egy új érme néz, a TAB lenyomása után kattintsunk rá. Ha ügyesek voltunk, egy folyamatosan mozgó, kétféle zöldben pompázó sáv lesz a jutalmunk, amely a strázsa látómezőjét hivatott jelképezni. Ha a TAB lenyomása után nem egy emberre, hanem a földre kattintunk, akkor arra derül fény, hogy ki tartja számottevő az az adott pontot.

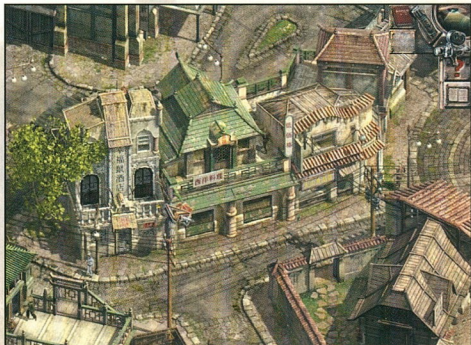
A lémelőz továbbra is két részre bontható. Ha az élénkzöld területen belülre kerülünk, mindenféleképpen lelepleződünk. Ha a halványzöld területen fekszünk, esetleg német egyenruhában állunk, ideig-óráig elkerülhetjük a felfedezést. Kék csík jelzi, ha megláttak minket. Ilyenkor gygyekzzünk tedezébe húzódn, mert ha a két szín vörösré vált, le-buktunk.



▲ A colditzi kastély



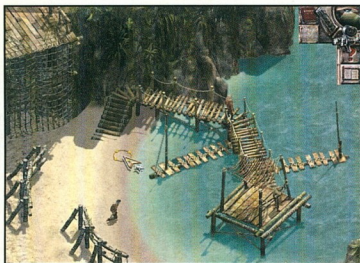
▲ A savói ágyúk



▲ A halphongi kikötő



Hőseink hátszája hatalmas fejlődésen ment keresztül. A batyu a Diablóból már jól ismert módon cellákra van osztva, így felszerelésünk a tárolni kívánt tárgyak helyigényétől függően tetszés szerint átrendezhető. Szerencsére az



▲ Beach House

azonos tárgyak csoportosíthatók, így egy egységnyi területen akár tíz kézigrántót is tarthatunk. Ha elég közel megyünk egy bajtársunkhoz, cseberére is lehetőségünk nyílik. Érdemes felfigyelni arra, hogy a varázsgomb (SHIFT) itt is remek szolgálatot tesz. Tartsuk lenyomva, miközben rákattintunk egy olyan tárgyra, amelyből több is van nálunk és láss csodát, csak egy lesz belőle a kezünkben.

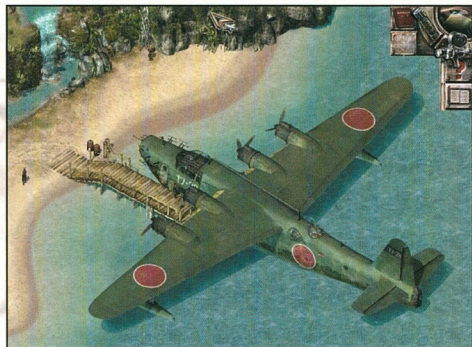
GRAFIKA

A Commandos 2 grafikája egyszerűen lélegzeteláztató. Az egy dolog, hogy a felbontás három lépésben (640x480, 800x600,

1024x768) változtatható. Kivételesen amelletti is szó nélkül megyek el, hogy a kamera on-the-fly zoomol ki és be. Azt viszont egyszerűen nem hagyhatom szó nélkül, hogy ez a gyönyörűség 90 fokoként (szabadtérben), illetve 360 fokban (zárt térben) forgatható, így a megfelelő nézet megtalálása pillanatokba telik. A pályákon található tereptárgyak kidolgozottságára pedig talán nincs ennyire szó. A leglátványosabb építmény komoly vetélytárs nélkül az Eiffel-torony, de a colditz-i kastély is kifejezetten impozánsra sikeredett. Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy a szereplők kidolgozottsága és animációja is kiemelkedő minőségű. Egy szó mint száz, a Men of Courage grafikáját látva a legfinnyásabb inyenek is csak csettinthetnek.

Ezért a fantasztikus látványért viszont komoly árat kell fizetnünk. A programot két gépen is teszteltem. Az egyikben egy 667-es Celeron, és egy GeForce 256, a másikban egy 800-as Celeron, és egy TNT csúcslú darabonként 256 MB RAM-mal. Nem csúcskategóriás gépek, de azt hittem, hogy egy RTS-hez elegendők lesznek. Tévedtem. Mivel élvezhető sebességgel szerettem volna játszani, a felbontás és a grafikai részletességet mindkét masinán teljesen le kellett bujtatnom. Ha ezt nem tettem meg, az emberek csigaként vintogáltak, és a játékelménynek, mint olyannak, lóttek. A cikk végén feltüntetlek, a Pyro által javasolt konfigurációkat ennek fényében tessék figyelembe venni.

Ha már a grafikaiak tartunk, külön bekezdést kell szentelnem az átvezető animációknak. Ugyan a Desperados ezen a téren (is) elég magasra tette fel a láccat, a Pyro gond és erkördös nélkül vitte a magasságot, és még maradt is általa vagy húsz centi. Ugyan a bejárszások nem túl hosszúak, viszont nem túlzás velük kapcsolatban a vizuális



▲ Beszállásra készen

orgazmus kifejezését használni.

HANGOK

A Commandos 2 zenéjével és hanghatásaival egyetlen bajvan: ha végig szeretnénk játszani a programot, egyszerűen túl sok időt kell a monitor előtt töltenünk ahhoz, hogy ne unjunk meg. A küldetések alatt szóló zenét nagyjából tíz perc után kapcsoltam ki. Nem tehek róla, borzasztóan idegesített. Kommandósaink kommentárjai is roppant kedvesek és édesek. Az első három este. Aztán a falra másztam tőle. Mostanra nagyjából néma csendben játszom. Még egyszer szeretném leszögezni, ez semmiféleképpen sem kritika, ahogy ez a hangokra adott pontszámból is kiderül.



▲ Fogoly-filter merül a vízbe

testeket a vízbe lehetne dobni. És lehet! További észszerű újítások a teljesség igénye nélkül: Interno be tud dobni kézigrántót ablakokon és nyílásokon; Duke képes felhasználni a német mesterlövészekről származó lőtényeket; Lupinen és Lips-en kívül mindenki el tudja rejteni a magatehetetlen testeket. A végeredmény egy olyan — minden eddiginél reálisabb — szimuláció, ahol végre nem a programozó, illetve a pályatervező agyával kell gondolkodnunk, ha szeretnénk megtalálni a megoldást egy problémára, hanem nyugodtan hagykozhatunk saját józan földművelő észünkre.

A kamera forgatásának lehetősége örvendetes és jól használható újítás. A kezelhetőséggel egyedül a fás területeken gyűlt meg kicsit a bajom, de a rendszer egyébként tartós nyúzás után is jelesre viszágot. A biztonság (mármint saját biztonságunk) kedvéért azért gyakran piszkáljuk a következő gombokat: F9 (térkép megmutatása), F10 (interaktív tárgyak megmutatása), F11 (ellenlégek megmutatása). Ami még mindenféleképpen említést érdemel: a program útonakereső algorit-

JÁTSZHATÓSÁG

A játszhatóság sokat fejlődött az első részhez képest. Ez viszont azzal jár, hogy aki a Commandos kezelőfelületén otthon érezte magát, az elsőre kissé elveszett lesz a Men of Courage-ban, ugyanis néhány dolog más helyre került. Úgy gondolom, hogy ezek a változtatások szinte kivétel nélkül a program javára valnak, szóval ezt a keserű pirulát nem nagy áldozat lenyelni.

A legnagyobb újítás, hogy a játékokban hőseink szinte mindenre képesek. Megtörtént, hogy Fins-szel álltam a tengerparton egy összekötözött testtel a kezemben. Eszembe jutott, hogy mennyire észszerű dolog lenne, ha a





musa a tökéletesség határát sűrölja. Höseink irigyletre méltó magabiztos-sággal találják meg a legrövidebb utakat, és kihasználják a tereptárgyak biztosította lehetőségeket is. Sajnos a járműveket időnként még úgy vezetik, ahogy Frédéric Diefenthal teljesített a forgalmi vizsgán a Taxiban, de ha oda figyelünk rájuk, itt sem lesz gond.

A program három nehézségi fokozaton játszható. En (egyelőre) 'Normal' fokozaton gyűrtem végig, ezen a szinten a játék szerintem könnyebb elődeinel. Azt hiszem, ez nem is baj, hiszen a játékidő így is bőven 30 óra felett volt, ráadásul a bónuszpályák nélkül.

A Commandos 2 többjátékos üzemmódban is játszható. Ilyenkor kooperatív módban vehetjük fel a küzdelmet a tengelyhatalmakkal. Apró szépséghiba, hogy hadjáratot ilyenkor nem, csupán egyedülálló küldetéseket játszhatunk le helyi hálózaton, vagy az interneten keresztül. Szerintem ez nem az a játék, amit érdemes multiban nyomni, de senki nem veteti hispan barátaink szemére, hogy kifelejtették volna.

SZEREPLŐK

A játék során összesen 10 karaktert vonhatunk irányításunk alá, nem beszélve a szövetséges katonákról, akikről később ejtek szót.

Az 1-es gomb megnyomására a játék emblematicus figuráját, Jerry „Tiny” McHale-t, a Green Beretet irányíthatjuk. A 195 centes magas, és kerek egy mászást nyomó ír őrmester semmit sem veszített erejéből. Továbbra is ő a legerősebb a csapatban, emellett mestere a közelharcfegyvereknek, különösen a kések. Nincs képes kiugrani ablakokon, fel tud kapaszkodni póznákra, és az sem esik nehezére, ha a telefonkábelen függészkedve kell közlekednie. Emellett csak ő bírja el a robbanószerekekkel teli hordókat. A Beret megfelelő talaj esetén továbbra

is képes beásni magát a földre. Vélemény: csapatunk egyik leg-hasznosabb tagja. Csendes, bivalyeres, viszont roppant mozgékony. Egész pályákat képes egyedül megtisztítani.

Sir Francis T. „Duke” Woolridge, a mesterlövész. Semmivel sem marad el Tiny mögött, ha ökölharcról van szó, távcsöves puskájával pedig anyanyelvi szinten bábik.

Vélemény: sokkal többször jut szerephez, mint az első részben. Egyedül is jelentős kárt okozhat, és pedig, hogy képes löszert zsákmányolni, helyenként céllövőgévé változtatja a pályákat. Duke a telefonpóznák tetején is felvehet tüzelőállást. Éljünk a lehetőségével.

James „Fins” Blackwood, a későbből ausztrál tengerészgyalogos erősdótt a legtöbbet az első rész óta. Egyszerre több szűrőszerszámot is képes magánál tartani, és azokat roppant pontosan, gyorsan, és csendesen juttatja célba. A háttérképekben található horog segítségével meredek falakon is könnyedén felkapaszkodik, de ugyanennek az eszköznék a segítségével arra is képes, hogy csapadt állítson az ellenségnek. A kifeszített kötélen elbóltó katona rövid időre öntudatlan állapotba kerül. Ekkor kell lecsapnunk. Fins továbbra is korlátlan úr a vízben. A búváruhának, és az oxigénpalacknak köszönhetően addig marad a víz alatt, ameddig akar; ebben a közegben szigonypuskájával képes meggyőző erődemónstrációra. Bőrnagy barátunk háttérképekben néha található még egy Zodiac gumicsónak, és ő az, aki képes haleledel segítségével a cápák lekötésére.

Vélemény: azt hiszem, Fins nagyon erősre sikeredett. Szinte mindent tud, amit Tiny, és a víz alatt még annál is többet.

A második részre a csapat tüzerszerese, Thomas „Inferno” Hancock is teljes értékű közelharcossá vált. A következő eszközöket

kizárólag ez a pokoli fickó tudja használni: lángszóró, időzített bomba, távirányított bomba, kézigiránát, aknák, aknakereső. Emellett Tread csapdái- ra is képes ugyanígyadot szerelni, és a hegesztőpisztoly is jól áll a kezében.

Vélemény: Inferno roppant sokoldalú, és szörnyű pusztítási képes. Azok közé tartozik, akiket jobb szerelsz mindig magad mellett tudni.

Sid „Tread” Perkins kész ezermester lett. Azon kívül, hogy a speciális járműveket csak ő tudja vezetni, csapdákat állít, valamint elkiesimeret furdalás nélkül ránlja elő és használja a nála lévő Molotov-koktélt, CS-gázt, és füstbombát.

Vélemény: az igazság az, hogy Tread képességeit (egyelőre) még nem sikerült teljesen kihasználnom. Biztos vagyok abban, hogy sokkal több van benne, mint amit eddig mutattott.

A Kém, azaz René „Spooky” Duchamp legfontosabb tulajdonsága továbbra is tökéletes nyelvtudása. Most már azonban nemcsak arra képes, hogy néhány keresztellen szóval elterelje egy őrt figyelmet, hanem arra is, hogy — feltéve, hogy „szerepe” szerint feleltess-e beszélgetőtársának — parancsokat adjon. Legfontosabb fegyvere kibővíti injekciója, amelyből egy szűrő emélgést, kettő ájulást, három pedig azonnali halált okoz.

Natasha „Lips” Nikochevska a csapat egyetlen női tagja. Jól bábik a

távcsöves puskával és a borosüveg-gel is. Utóbbival el tudja kábítani az ellenséget, csakúgy, mint igéző akajval. Aki kinéz magának, az — ameddig Lips másként nem akarja — nem tudja levenni a szemét a csinos fehérrépről.

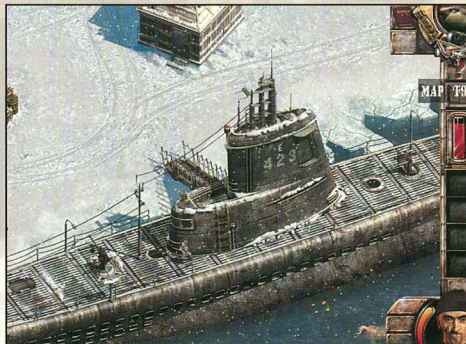
Vélemény: nem mintha himnoszinista lennék, de Lips némit nagyon keveset használtam. Azért jó, hogy van nő a háznál.

Paul „Lupin” Toledo, a tolvaj úgy fut, mint Forrest Gump. „Olyan gyorsan futok, ahogy a szél fúj.” Lupin roppant sokoldalú. A teljesség igénye nélkül jöjjön egy felsorolás a filigrán tolvaj különleges képességeiről: kis házállatával egy ideig eltereli az őrk figyelmét, észrevétlenül követi és meglopja az embereket, be- és kiugrik ablakokon, csimpánzyágysággal mászik a telefonkábeleken, álkulcsával kinyitja a ládákat és az ajtókat, befér szűk helyekre, mászik a falon, és szinte bárhol el tud rejőzni. Impresszív lista, nemde?

Vélemény: annak ellenére, hogy nem tud komoly kárt okozni az ellenség sorában, csapatunk egyik leg-hasznosabb tagja.



▲ Hid a Kwal-folyón



▲ Jégválla mellett parkoló

Miért van az, hogy a Rainbow Six, avagy a Deus Ex terroristán sok esetben nem látszanak képesnek közvetlen környezetük változásainak életszerű lereagálására? Miért, miért? Létezik terroristá, aki ahál nyugodt pófával posztol tovább a számára kijelölt helyen mindazok után, hogy tőle alig pár lépésre álló társa agyveljét egy elegáns lövéssel az ingére fröccsenítették? Nos, a kieszótt faladat végrehajtását ilyenén fokon teljesíteni akaráo terrorista képe korunk több, irányadóknak nevezhető darabja szerinti vállalható. Am, a Commandos 2 gonoszainak mesterséges intelligenciáját látván, a jövőben már remélhetőleg egyetlen fejlesztőnek, sem kiadónak nem lesz arca jóváhagyni az efféle életszerűtlenségeket elkövető rosszítók részvételét. A Póv legújabb munkájának kapcsán, gyakorta felmerülő kérdés ugyanis így hangzik: miért van az, hogy a Günther, avagy a Manfred meglehetősen gyakorisággal hajlamos észrevenni minket, majd azt követően egyikőjük sem állal olyan helyekre is lyukakat csinálni rajtuk, ahol azokra aztán tényleg semmi szükség? Azért, mert a Commandos 2 AI-a minden időök leggyíkiosabb AI-ai — be szép ez is — közé tartozik. Aki nem hiszi, vágja vásárra a bőfét.



Whiskey-t, a bull terriert egyrészt azért szeretik, mert képes észrevétlenül mozogni az örök között, így első osztályú futár. Másrészt azért, mert ugratásával rövid időre képes elvonni az strázák figyelmét.



▲ Mr Wilson pikniken

KÜLDETÉSEK

Night of the Wolves

Hitler 'Blitzkrieg'-je eredményesen bizonyult. Csaknem egész Európa a náci kezében van. Csupán Anglia képes ellenállni, de nyersanyaghiányban szenved. A német tengeraltatók sora süllyeszti el az Atlanti-óceán túlsó partjairól érkező konvojokat. A hirszerzés szerint az U-Bootok bázisa La Rochelle-től nem messze, La Pallice-ban van. Első küldetésünk ide vezet. A tolvaj kapcsolatba lép egy sérült szövetséges katonával, aki mielőtt meghalna, még rá bizza legjobb barátját, Whiskey névre hallgató kuttyját. Lupin ezután kapcsolatba lép Lipszszel, aki agyfájtó tervet sző. Toledó előbb atlatót tesz a Tábornok asszisztensének borába, majd ellopja a nála lévő kulcsokat, amellyel bejut abba az épületbe,

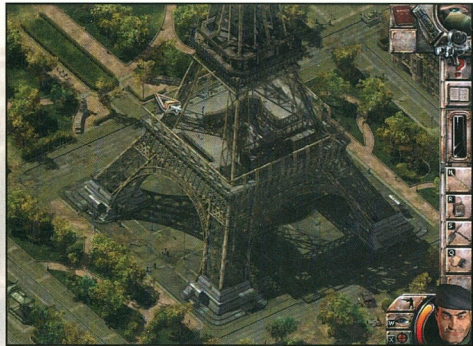
amelyben az Enigmát rejtő széf található. Ezután észrevétlenül megközelíti a támaszponton található egyik rádióadót, bejelentkezik az főhadiszállásnál, majd elrejtőzik az egyik barakkban az ágy alatt.

Das Boot, Silent Killers

Másnap reggel Spooky, Fins, és Inferno motorcsónakban útvá közelíti meg a támaszpontot. Miután tengerészgyalogos barátunk hatástalanítja a hangár ajtaját elzáró víz alatti aknákat, a kis csapat partra száll. Inferno megtisztítja a terepet a szögcsődrótkadálytól és a taposóaknáktól. Ezután Spooky német tisztí egyenruhába bújkál, majd miután átvette Whiskey-től a papirkapot, a déli kapun belép a támaszpontra. Első útja a rádióhoz vezet, ahonnan az eljörmőn érkező Tiny-t hívja. Az akciócsoport (Tiny és Fins), miután megszerzi a szükséges kulcsokat a hangár tetején álló tisztított, előbb a szövetséges tengeraltatók legénységét, majd kapitányt szabadítja ki. Inferno ezután magánakcióba kezd. Sorra a levegőbe repíti az üzemanyagtartályokat, a légvédelmi ágyúkat és azt az épületet is, amelyben a torpedókat tartják. Hőseink, miután kinyitották a hangár ajtaját, a visszafoglalt tengeraltatókra távoznak.

White Death

A menekülő tengeraltatók legénységének nem sokáig örülhet szabadságának. Az Északi-tengeren ugyanis észrevetést ékezt egy német romboló, amely a felszínen kényszeríti a hajót. A bajcsak az, hogy a vízfelszínen vastag jégpáncél borítja, így a hajó és legénysége ismét fogságba esik. Csak Fins és Inferno tud elrejtőzni. A tengerészgyalogos a faggyal dacolva felveszi a kapcsolatot a tüzérséggel, majd együttes erővel kiszabadítják a közelben fogva tartott Tiny-t. Embe-



▲ Párizsban nem tenéگی Eiffel az élet

reink ezután egy hőléggalonnal átrepülnek a romboló felett, robotnőszereket vesznek magukhoz, majd lerohanják a hajót. Előbb kiszabadítják (ismét) a legénységet, a kapitányt, valamint a csapat még fogságban lévő tagjait, és magukhoz veszik az Enigmát három darabjára. Inferno percel következnek, aki távirányított és időzített bombáival felrobbantja a kazánházat és tönkreteszi a romboló három ágyúját. A csapat ezután két részre oszlik. Amíg Spooky és Tiny egyenesen a főhadiszállásra repül, a többiek a tengeraltatójárón keresnek menekedéket.

Target: Burma

Új kontinensen, nevezetesen Ázsiában találjuk magunkat. Burma az utolsó végvár, amely a Hong-Kongot, Szingapúrt, a Fülöp-szigeteket, és



▲ Szorú a hurok

Thaiföldet is elfoglaló japán seregek, és India között áll. A túlerőben lévő ellenséggel szemben a Szövetségeseknek egyetlen esélyük marad: rá kell bírniuk a gurkákat az együttműködésre. Kommandósaink előbb kiszabadítják házi őrzetéből a burmai szellemi vezetőt, majd a kapcsolatba lépnek a csatornában rejtőző gurkákkal. A fegyverkereskedőnek köszönhetően hamarosan egész komoly tüzérvél rendelkező csapat várja a hamis rádióüzenet segítségével csapdába csalt

Azok, akik a Commandos mondkör mára már igazi klasszikussá lett első epizódját is kedvelték, örömmel nyugtázzhatják az eredeti szereplők megújult formában bemutatott szerepeltetését. Még az első részhez megjelent, s ugyancsak komoly eladásokat produkáló Commandos — Beyond the Call of Duty címre kerestt kiegészítőcsomag Natasha nevezetű szakszombija sem hiányozhat embereink sorából, aki továbbra is multifunkcionális feladatok ellátására — mesterfővetszel, kémkedés — használható. S perze nézni is lehet a néit, noha pont ezért sem jár. Whiskey, a barátságos bullterrier szereplése a második epizód üdítő színfoltja — segédelmével olajozott módon nyílik lehetőségünk az egymástól való eső emberek között történő tárgyátadásra, míg a bloki jelenléte a rösszfiúkat sem különösebben zavolja. (Éz mondjuk némileg gagyi szeríntem — hogy egy raklap náci érdeklődését ne kelisse fel egy csomagoltól terhes kutya...?)





diktátort és csapatait. A hatalmas vérfürdő után fiaink a szellemi vezető társaságában hajón menekülnek el.

Bridge over the River Kwai

A kudarc ellenére a japán terjeszkedés tovább folytatódik. A vasútvonal, amely a hátszöveget és Burmát hivatott összekötni, csaknem kész. Ha a Tamarkan-híd is — amelyet szövetséges hadifoglyok építenek — elkészül, az utánpótlás sokkal gördülékenyebben fog zajlani. A híd átadását egy magas rangú japán katonai vezetőket szállító vonat áthaladásával ünneplik meg. Kommandósainknak nemcsak a hidat kell elpusztítaniuk, de lehetőség szerint a vonatot is. Első lépésként kiszabadítják Guinness (a filmben Sir Alec Guinness alakította az ezredest) ezredesét, aki az egyik szobában felállított modellen megmutatja a híd gyenge pontját. Szerinte elég, ha az átkelő közepén álló hordok közé robbanóanyagot rejtenek; a vonat áthaladásakor keletkező rezonancia elvlelvi a többit. A szükséges felszerelés (dinamit) megszerzése és elhelyezése után már csak a folyó fölé lőgatolt ketrecben sínylő szövegséges foglyokat kell kiszabadítani. A hamis rádióüzenet hatására érkező vonat hamarosan a Kwai-folyóba zuhan a darabjaira hulló híddal együtt.

The Guns of Savo Island

A Midway-szigeteki lezajlott csata után felelődni látszó reményt pillanatok alatt szertefoszlatja a Salamon-szigetek egyikén, a Guadalcanalra épített japán bázis. A sziget elfoglalására készített haditerv végrehajtását csak egy dolog akadályozza meg: a Savo-szigeten található földalatti erőmű. Amíg az erőd áll, és az ágyúk működőképesek, szó sem lehet Guadalcanal elfoglalásáról. Csapatunk a sziget egy félreeső részén szállt partra, ahol egy évék óta magányosan élő hajótöröttel, Wilsonnal (a Számkivetett című film Mr.

Wilsonja után) találkozunk. Fins percei következik, aki előbb a hajóroncsból megszerzi a lángvágot, majd szorgos munkával kiszabadítja a fogságba esett szövetséges pilótát. A derék katona természetesen vállalja, hogy cserébe kimenekíti a társaságot a sziget

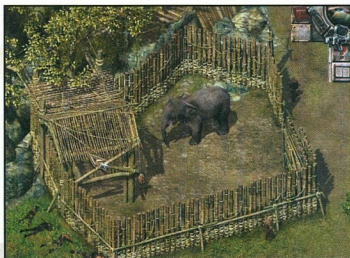
partjainál horgonyzó hidroplánon. Az is az ő ötlete, hogy az arany majmot — amelynek a szigeten élők különleges jelentőséget tulajdonítanak — is vigyék magukkal. A tüzérszerés, miután magához vette a szükséges felszerelést, felrobbantja az ágyúkat, majd a embereink az arany majommal együtt kerekednek oldanak.

The Giant in Haiphong

A névlegesen francia fennhatóság alatt álló Haiphong városa gyakorlatilag japán kézben van. Erre nem kell ékebb bizonyíték, mint a tengerparton horgonyzó repülőgép-anyahajó, árbócán a felkelő nap országának lobogójával. Tiny, miután kapcsolatba lépett a botrossal, felkeresi Lips-et, Infernot, és Lupint is. A fiúk egy teherautóba bújva jutnak be a kikötő területére, ahol — miattal a derék tüzérszerés levegőbe repíti az üzemanyag-tartályokat — Lupin feljut a fedélzetre. Társai az általa leeresztett kötélhálcsón jutnak le a hajóra.

Saving Private Smith

Túl vagyunk a partraszálláson. Minden egyes francia kisvárosért adáz harc folyik. Embereinket azzal a feladattal küldik Cherbourg-ba, hogy hozzák ki a városban rekedt Smith közlegényt. Sajnos felfedezik őket, így Tiny, Inferno, és Duke fogságba esik. Lupine vár a feladatot, hogy kiszabadítsa őket. A mikor már mindenki szabadon van, aprólékos munkával megtisztítják a terepet, majd Lupin kapcsolatba lép Smith közlegényel, aki rádióban bejelenti a főhadiszállásra. A hírek sajnos



▲ Tantor, ungava

nem túl jók: a német utánpótlás már nincs messze. Minden szövetséges katonára és minden tőlénnyre szükség van, ha ezt túl szeretnék élni.

Castle Colditz

A szinhely továbbra is Európa. A colditz-i kastély — amellét, hogy néhány magas rangú német tiszt lakóhelye — a kontinens egyik legjobban őrzött börtöne. Ide kell bejutnia Tynak, Spooky-nak, Treadnek, és Duke-nak. Ha ezzel megvannak, előbb meg kell menteniük Lupint a kivégzőosztag sortúle elől, majd meg kell szervezni egy titkos tervet, a megfetéshéhez szükséges két dokumentummal együtt. Mielőtt dolgozhatna végzetlenül hőléggalonnal elnekülőnek, igyekeznek a lehető legtöbb Szövetséges hadifoglyot kiszabadítani.

Is Paris Burning?

Párizs, a fény városa csak árnyéka önmagának. Az utcák, és maga az Eiffel torony is szeszeg a németektől. A Führer parancsa egyértelmű: a városot csak romokban szabad átengedni az ellenségnek. Von Cohlitz tábornok komolyan veszi a parancsot, és több tonna robbanóanyagot helyez el az utcákon és a föld alatt. Inferno feladata: bejutni a főhadiszállásra, és hatástalanítani a detonációt előidéző hivatott szerkezetet. Ha ez sikerül, kapcsolatba kell lépniük Lips-szel, és miután a parkban található bódé előtt álló tisztól megszerzik a szükséges kulcsokat, fel kell jutniuk az Eiffel-torony tetején található rádióadóhoz. A városban természetesen csaknem lehetetlen észrevétlenül mozogni. Egy jó tanács: ha az ember ilyenkor egy tankban ül, azért könnyebb az élet.

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

— Az 'X' gomb (attack mode) megfelelő használatával rengeteg időt spórolhatunk meg. Ha be van kapcsolva, karakterünk a látószövegbe kerülő ellenségre tüzet nyit, és

JÁTÉK

Ha szeretnéd megnyerni a tíz

Commandos 2 poszter

egyikét, vagy egy

Commandos 2 PC CD-ROM-ot,

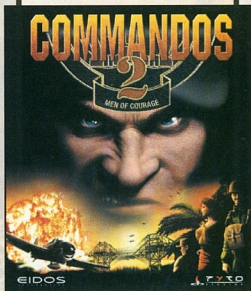
nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Milyen fajtájú kutya Whisky, a játék egyik főszereplője?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el szerkesztőségünk címére!

Bekezdési határidő: 2001. november 2.

A nyereményeket felajánlotta: AUTOMEX MULTIMEDIA KFT. www.automex.hu Tel.: 461-5700



▲ Teljes a kép



„A kommandók atyja Dudley Clark főhadnagy volt, aki az angolok 1940-es visszavonulása után azon gondolkodott, hogyan is lehetne szembeszállni a túlerőben lévő németekkel. Clarkot a napóleoni háborúk idején tevékenykedő spanyol gerillák tettei inspirálták, akik akkor is tovább harcoltak, amikor a spanyol hadsereg már megadta magát. A kommandók általában titokban érkeztek a célterületre, ott a meglepetés erejét kihasználva lecsaptak, majd ugyanolyan gyorsan, ahogy érkeztek, távoztak is.”

meglehetősen jó hatásokkal végez is vele. Ha szeretnénk megváltoztatni az irányt, amerre „nézni” szeretnénk, használjuk a CTRL-t és a jobb egérgombot.

— Élünk a Szövetséges katonák jelentéséből származó helyzeti előnnyel. Hasonlóan az 'X' gombhoz, a sárga látozóké beállításával őket is rávehetjük arra, hogy fedezzék a szemük elé táruló terepet.

— Miután megcsodáltuk kommandóink gyönyörűen animált mozgását, kezdünk el hatékonyan játszani. Nem kell megvárni, amíg emberünk befejezi azt, amit épp csinál. Elég addig kitartanunk, amíg elkezdi az animációt. Aztán elég egy jobb egérgattintás (vagy egy új billentyűparancs), és láss csodát, hősünk reagál, pedig az előző parancs is hibátlanul teljesítette.

— Az Inferno áldtal hatástalanított aknákat — ha kedvünk tartja — felvehetjük, és később letetszés szerint felhasználhatjuk.

— Nem kell mindig túlbonyolítani a dolgokat. Ha szeretnénk magunkra vonatni egy olyan ór figyelmét, aki egy fal túloldalán áll, egyszerűen dörömböljünk, vagy tegyünk pár lépést futva.

— Ha már Fins hátizsákja egyszer ennyire méretez, tegyünk bele annyit kést, amennyit csak tudunk, és használjuk is őket!

— A White Death pályán el van

rejtve három hőtartó egyenruha is. Keressük meg őket, különben szegény Tiny, Inferno, és Fins ihajta a Coldrext.

— Ne felejtjük Lupint és/vagy Tiny-t a telefonkábelen lögva. Ha elfogy az erejük (a piros csík a képernyő jobb oldalán), leesnek, és csúnyán össze-török magukat.

— Egy doboz cigareta + egy üveg bor + két kés. Ha mindez Fins hátizsákjában van, akkor az egyetlen eredménye sok-sok ájult, és halott német katona.

— Ha a párizsi pályán szeretnénk közlekedni, és löni is a tankkal, ültes-sük be Treadet és Infernót is, különben valamelyik lehetőségéről le kell mondanunk.

— Mielőtt bárhová is indulnánk, a



▲ Kész a küldetés



▲ valamikor ELMEgyek leghajózi

TAB és az F11 lenyomásával győződjünk meg arról, hogy valóban tiszta-e a levegő.

— Legyünk türelme-mel, mielőtt belépnék egy ajtón. A 'W' lenyomásával addig kukucskáljunk a szobába, amíg teljes bizonyossággal meg nem győződünk arról, hogy minden rendben van-e. Olykor az árnyékok is segítenek.

— Igen, a Commandos 2-ben a csendes ténykedés roppant fontos dolog. De ne essünk túlzásba! Ha kell, merjünk zajt csapni.

— Minden (láda, szekrény, íróasztal, stb.) nyissunk ki, és gyakran nyomjuk le az F10-et is. Időnként nagyon szemét helyekre vannak eldugva a "BONUS" könyvecskéket rejtő ládák.

— Mentsünk olyan gyakran, ahogyan csak kedvünk tartja, de csak akkor, amikor biztosak vagyunk abban, hogy a következő pillanattal nem fog ránk szakadni az ég, és nem kerülünk olyan helyzetbe, amelyet csak úgy tudunk megoldani, hogy újra kezdjük a pályát. A gyorsmentés (CTRL+X) és a gyorsoltás (CTRL+L) mellett használjuk a hagyományos módszert is: egy-egy nagyobb feladatrészt teljesí-tése után.

— Altatót nem csak a borosüvegekbe (illetve az első pályán a borosüvegeket tartalmazó dobozba) tehetünk, hanem a kutyakájába is.

— Amíg ismerkedünk a játékkal, kapcsoljuk be a "Tooltips"-et. Ezzel a lépéssel (ilyenkör, ha az egeret rajta tartjuk egy tárgyon a hátizsákban, kirja, mi az) sok félreértést elkerülhetünk.

— Legyünk kreatívak, ha ájultak és halottak elrejtéséről van szó. Dob-

juk őket be a tengerbe vagy olyan ablakokon, amelyekről tudjuk, hogy a mögöttük lévő szoba „tisztá”.

— Sose feledkezzünk meg a SHFT billentyűről. Ha nyomva tartjuk, az egérmutató interaktív lesz, és minden olyan helyen alakot vált, ahol az adott karakterrel valamit végre tudunk hajtani.

ÖSSZEGZÉS

Ennyit jó tanácsok tudtam szolgáltatni az után a bő egy hét után, amit a Myro reklámjával együtt töltöttem. Mert reklámúrlól nem szó, az nem is vitás. Említésre méltó negatívumként csak a program gépigényét tudom megemlíteni. Pozitívum viszont nagyon sok van. Ritka az ennyire jól etalált folytatás. Spanyol barátaink szinte minden kritikás kérdésben a megfelelő lépést hozták meg, és olyan irányba terelték a programot, hogy az jelenleg több kört ver ja minden vetélytársára.

A Commandos 2a rengeteg variációs lehetőség miatt 'Normal' fokozaton viszonylag könnyen végigjátszható. A pályák sorrendje egyáltalán nem nehézségi sorrend, a 'Das Boot, Silent Killers' például az egyik legnehezebben teljesíthető küldetés. Ha azonban valaki ügyel a minősítésére, és a bónuszpályákat is szeretné végigjátszani a kitüntetések kedvéért, akkor már a fent említett fokozat is komoly kihívást, garantált szórakozást, és temérdek játékidőt nyújt.

Azt kell mondanom, hogy "A hónap játéka" cím teljesen megérdemelt. És egy belső hang azt súgja, hogy halnani fogunk meg a programról akkor is, amikor "Az év játéka" díj kerül kiosztásra.

UI: Mikor jön már ki a küldetéslemez?

Bazsza

Eidos / Pyro Studios
 PII450 (P300), 128 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTÁNY JÁTSHATÓSÁG SZAVATOSÁG ZENE-HANG

10	10
9	10
10	9

✓ -gyönyörű -függőve tesz -minden
 X -húzó gépigény

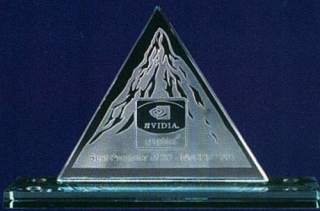
96

www.eidos.com

GAINWARD



NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001



NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001



Cardexpert GeForce 3 Powerpack VIVO
„Golden Sample“
Speciális válogatású GeForce 3 Processzorok
64 MB 3,8 ns DDR RAM
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatló
3 Év garancia

Cardexpert GeForce 2 Pro 450

„Golden Sample“

Speciális válogatású GeForce 2 PRO Processzorok
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed ; TV OUT
3 Év garancia



Cardexpert GeForce 2 MX/TV „JUMBO“
„Golden Sample“
Speciális válogatású GeForce 2 MX 400
Processzorok
64 MB 5.5 ns SD RAM 450 Mhz Speed ; TV OUT
3 Év garancia

HERTA

www.orca.hu

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846

• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center)

Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131

• Bp. XXII., Nagytétényi út. 27-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.)

Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp. XX., Kossuth L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004

• Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

ART OF MAGIC

Egy mindegy, kiért

Kitűnő játszhatóság, kedves, ám már keltezésekor is túlhaladtott grafikus megvalósítás, illetve a mellékelt box kapcsán bővebb kifejtés tárgyát élvező, '83-ban keltezett ötlejtelenítették a Magic & Mayhem legfőbb ismérveit. A mítosz megálmodója s létrehozója, Julian Gollop a 2001-es év végén sem kímélte mint a régi játékok újabb prezentációját, s hogy túlzottan új izékre nem, maximum az alapdarab csinosított változatára számíthatunk, már a mű céltartós címe is előrevetíti. Nézzük együtt!

Storinak

Az Art of Magic történelmi nyomvonala a következőképpen alakul: egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy rémisztően gonosz bácsi, akit messzi földeken is csak a Káosz

Uraként aposztrofáltak. Ez a bácsi bizony olyannyira, de nagyon-nagyon, elképzelhetetlenül gonosz volt, hogy egész életét egyetlen Rettentetes Cél mielőbbi akkumulálására fordította: a Világ Ura szeretett volna lenni. Ne ásitozz, kisfiam! Röviddel

az után, hogy a Káosz Ura gyakorlati sikon is belekezd világuraimi tervek megvalósításába, a Mr. Gollop által megálmodott konfekszió-fantasy vidék energiásintje erőteljes kilengéseket látszik produkálni, mintegy a baljóslatú, csalhatatlan körülmé-

nyek főb előhírnökeként. A Káosz Ura immár aktív. Voháhahááá! — közli si sietősen az útjába tévedőkkel. Történik aztán, hogy a Káosz Urának egy ferrrrrrtelmes sereglete egy Aurax nevű embergyermek szülőhelyére téved, majd rövid, s még

csak nem is különösebben látványos konfliktus során megszabadítják életétől az imént említett ifjonc édesapját. Aurax jól tudja: édesapja ezt nem kérte. Így, az ifjú ékelen haragra gerjed, majd elhatározza: ha török, ha szakad — megállítja a Káosz Urának ferrrrrrtelmes seregleit, hogy aztán saját kezűleg adhassa be a kúpot a hadjárat értelmi szerzőjének. Without vazelin, természetesen. Nem úgy a! Julian Gollop s csapata dramaturgiai fogékonyságát satirozandó, érkezik baltól az ugyancsak gonosz Lopdamitelhet — copyright by Kasi — fajtájára néve velelejjé romlott varázstudó. Velelejjé romlott varázstudóhoz, egyszersmind nevéhez méltóan, kedvenc Lopdamitelhetünk ellopikázza Aurax egy szem hügocskáját, hogy aztán az anyaggal hóna alatt rendkívül messzi és veszélyes földre sietvén produkáljon mielőbbi visszavonulást. A kétségek közt vergődő Aurax jól tudja: sem hüga megmenekítése, sem a Káosz Urának megfékezése nem tűrhet halasztást. Így, a dicső gyermek felkerekedik, bekapcsolja a multitaszk

üzemmodot, majd rohan. Ajjkai harci dalokat zengenek egyre. Szóval, a szint nagyjából ez.

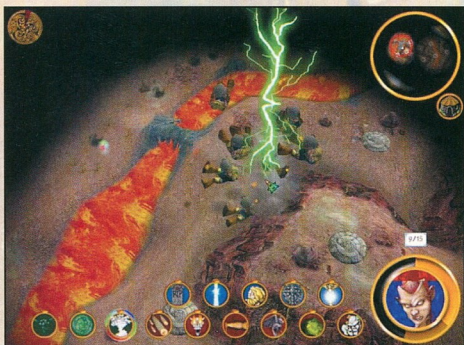
Szisztéma

Sokminden változott, és sokminden nem változott '83 óta — az Art of Magic alapvető szisztémája így ismerős lesz mind az eredeti Magic & Mayhem, mind az ósrégi Battle of Wizards rajongóinak. A Wizardszetünőbb változások elvárható módon grafikus szempontok és prezentáció tekintetében képviseltetik magukat: Julian Gollop és csapata immár 3D-s megjelenítésre támaszkodván tolmácsolják a híres-neves alapötletet, melynek behatott tanulmányozása nem képezheti további halasztás tárgyát. Az egyes partyk során, legyenek azok bármely

természetűek is, kampány küldetésekől egészen az általunk konfigurált multiplayer/skirmish alapú ütközetekig — az ellenséges mágusok leradrozása a cél. Ez, tekintettel a

THE AIR
MAG
MC

mű RTS jellegére, még nem hangzik különösebben meglepőnek. Az ügymenet azonban némileg eltér a megszokottól, lévén szó felettebb ügybuzgó mágusokról, akik minden potenciáljukat készek latbavetni annak érdekében, hogy összes konkurensüket lesöpörjék a tér-



▲ Havi Nemsook: „Villámmal sújtom a Gaz Ellen sorait.” Izé...HÁÁÁ!



▲ ...mi nem láttuk őt!





képek színéről. A kérdés adott — mit is tehet egy mágus annak érdekében, hogy a lehető leghatékonyabb módon valósítsa meg ezen célkitűzését? A kérdés mintájára, az arra adandó válasz is egyszerű: mágusaink kasztolni fognak hétezerrel, hogy időegység alatt több általuk megidézett lényt, ártó büvigét s szitkot szórassanak a másik nyakába, mint amennyit ők kénytelenek abszolváni opponenseik



hasonló igejezete folytán. Aki többet és nagyobbba kasztol, az volt a jóarc. Itt korvonalazódnak az Art of Magic eszméi kvázi-stratégiai jellegzetességei — mert valahogy el kéne dönteni, melyik mágusnak van joga licitálni, s melyiknek nincs, ugyebár.

ART OF MAGIC & MAYHEM

sejthetően alapjaiban befolyásolja a térkép kiterjedése is — Place of Power-rel. Gyakorlatilag ezen pontok jelentik a játék lékét. Mert aki Place of Powerhez jut, az manához jut. Helyesebben: jóval nagyobb ütemű mana-regeneratódást élvez a továbbiakban, mintha egyetlen Place of Power sem tartozna a felügyelete alá. Ezen szempontból s oly kívánatos helységek elfoglalására két módunk van: vagy ráállítjuk a mágusunkat — bukta metódus, avagy ráállítjuk valamely

előzőekben megidézett teremtményünket. Mágusunk Place of Poweren való posztolatlata semmiképpen sem célszerű, hiszen mind támadó, mind védekező varázslataink hatóterülettel, s így jelentős korlátokkal is bírnak. Ezért a már megszerzett Place of Powerekre érdemes lehet valami ingerültebb kreatúrát, sőt, hogy ne unatkozzon, a közvetlen környezetébe pár másikat telepíteni. Őket fogjuk védőökné hívni. Tehát, egy Place of Power — a továbbiakban POP — már birtokunkban van, s ezen körülmény jötköny hatását szemmel láthatólag is élvezzük, ha a jobb szélen virító arcképeinket övező mana-mutató felöltődésére koncentrájuk figyelmünket. Mint az sejthető, minden egyes spell, minden egyes teremtmény elkasztolása/megidézése több-kevesebb manaköltséggel jár, értelemszerűen az óhajtott büvige/rémség hatékonyságával egyenes arányban. Így már világos, miért is jók a POPok. Jééé, te ott mit hittél? A játék savál-borsát így a térképen örjongo mágusok POP-okért s egymás ellenében folytatott küzdelmei jelentik. A képlet meglehetősen egyszerű: több POP — több mana, több mana — több monster, több monster — több hulla. Több hulla pedig — kúl.

A Magic...

A darab mágiaszisztémája minden kétséget kizáróan ötletes újítások tárgyává vált. Létezik három Iskola, ezek: Káosz, Semleges, Törvény. S léteznek reagensek, melyek annak függvényében eredményeznek más-más spellt, hogy melyik Iskola oltárán áldozzuk azt fel. Hogy érthetőbb legyen, vegyük alapul a macskagyökérfüvet. A Törvény oltárán hasznosított reagens gyújtó spellt eredményez. Káosz alapú felhasználás esetén, a macskagyökérfüvet kítőnően hasznosítható extitált lények feltámasztására. S végül: a Semleges Iskola tükreben egy jókora farkas idézhető meg. Najó, monddok egy mási-



▲ - Ehhez a helyhez csak a testemen keresztülüüüüü!
- A, hagyjad... inkább megveszem! Hm?

katis: higyam. A reagens Törvény alapú eredménye egy ell. Az elfek Gollop világában is a tavolsági hadiselel kítőnő mivelőli. A higyam Káosz alapú használatakor a Lure nevezetű spellt kapjuk eredményül, mely kítőnően

nem monddok semmit. Az Art of Magic 18 reagenst ismer, melyek egyenként három különböző spell elkasztolását teszik lehetővé — ez 54 büvige. Ráadásul, szerfelett jól használható, esztétikai kivitelezés tekintetében is



▲ - Mondom: TEDD már el a TÜKRÖT!



színvonalas darabokról beszélhetünk. Rengeteg féle, sőt jobbára abszolút rendszerben lévő lény, spell, fordulatos játékmenetel biztosító, széleskörű variálhatóság jellemzi az Art of Magic mágia szisztémáját, mely gyakorlatilag az egész mű leg-sikeresebb vonásának tekinthető.



A Mayhem...

Már az első party során gyanús volt nekem ez a Fog of War szituáció. Gondoljunk csak bele, minek ez ide? Hiszen sikerességünket alapvetően determinálja, milyen gyorsan tudjuk elfoglalni a még gazdátlan POP-eket, hogy a rajtuk keresztül nyert manua-upiótlás révén idézzünk monsztrékkal megkezdhesünk nyomulásunkat újabb manapótlók felé. Az alkotóknak ennek ellenére arcuk van elvárni a használatól, hogy lutrira menjen bele a világba, oszi' csak szembejön egy POP. Komolytalan. Lehette. Ám, az igazság még ennél is komolytalanabb. A mesterséges intelligencia előtt ugyanis algha lehet kérdéses a pótlók pontos hollléte. Így a gép által irányított mágu-sok, Fog of War ide-oda: a létező leg-rovídebb úton megközelítik szépen a Szent Helyeket, algha viszonylag rövid időn belül szakajtanak a szerencsétlen jüzer nyakába hat fagyórást és három sárkányt, jóllehet szerencsétlen még az erdőben gombászik. Van ám megoldás: addig-addig kuncsorgunk a tér-kepén, míg meg nem leljük az összes POP-t — az egy dolog, hogy közben 332-szer fogjuk újra kezdeni a partyt — hogy aztán 333-adik nekifutásra

sanszosak lehessünk a natív gépi intelligencia ellenében. Tegyük hozzá: garancia a sikerélmény közelségére ezzel együtt is csak abban az esetben lehet, ha nem átalunk csinos kis konfliktetket ragaszgítani a mélyfeleke tér-kepére. Csúszcsizó. A Fog of Warhoz való ragaszgítás, tudván a játék főbb mozgatorugói — irgalmatlan nagy buktá. Már csak azért is az, mert Fog of War nélkül egy rossz szavunk sem lehetne, tekintettel legalábbis a játék alappilléreire.

A térképlelhozatal darabjait egyé-
b-
iránt algha lehet, avagy kell elma-
rasztalnunk: számos méret, képi
megvalósítás jegyében fogant helyszin
garantálja mind a kampány, mind a
multiplayer alapú partyk szavatosságát.

...és az Art

Az Art of Magicen látszik, hogy ren-
geteg munkát fordítottak a grafikus
kivitelezésre. Ez leginkább a
teremtmények hallatlanul változatos
kinálatában, illetve a térképek arc-
utalának ügyes megvalósításában
mutakozik. Mégis kevés. A vidék
textúraszerkezte szétmosott, fel-
vizezett pixelrengetegekben, az
egyébírten alapvetően hihető karak-
terek maroknyi polgonból állnak



▲ -Ne haragudj, de te nagyon égő vagy...

2001 nyarán már érintőlegesen méltattuk Julian Gollop 1984-től számítható informatikai tevékenységét, s lévén, hogy legújabb műve immár hozzáférhető a piacon, újra áttekinjtük azt. Az év tehát: 1984. A ma a platform mi is lehetne más, mint az akkortájt virákorát címre Spectrum. Julian Gollop ez évben fejezi be a Chaos: Battle of Wizards címre készített darab munkálatait, mely röviddel megjelenése után elsőpró sikert arat a játékosok köreiben. A hosszú évekkel később PC platformra fejlesztett Magic & Mayhem révén Mr. Gollop kísérletet tett ötletile magasabb színvonalú megvalósítására, sikertelenül. A Magic & Mayhem még 99 első negyedévében is kedves szórakoztató darab — ám azon a piacon, melynek arculatát a rajongók milliói által kultivált Heroes of Might and Magicék határozzák meg, sok sansza nem marad az áhított üdvösség akkumulálására. Még jó, hogy Julian Gollop ilyen makacs figura. Az már azonban kevésbé jó, hogy a jelek szerint szerzőnknek 1984 óta egyetlen használható ötlelet sem jutott eszébe. Mert, az Art of Magic megint csak a Battle of Wizards, avagy immár mondhatjuk: a Magic & Mayhem alappilléreire nyugszik. S noha az első megújítás tapasztalataiból sokat tanult Gollop már három dimenzióban implementálja immár 17 telet látott ötletét, az összhatás megint csak elmarad a ma elvárhatótól. Magam részéről ószintén kívánom Mr. Gollopnak, hogy egyszer végre összejöjjen neki... ám altatónak eggészen kiváló!

csupán. Akadnak itt továbbá 2001-ben már egyesben vér-lázítónak ható meg-
oldások is —
gondolok itt a fák
lombkoronának
sprite alapú kivite-
lezésére, avagy a
játék közbeni
kezelőfelület
minősíthetetlenül
gyenge kidolgoz-
ságára. A darab
nem mentes a
nonszenzítástól
sem: mikor nagy buzgón kombiná-
lunk, mérlegelünk, mily spellket is
pakoljunk a tatyónkba a következő
party megkezdése előtt, egyszercsak
— hoppi! — a játék tölteni kezd, jólle-
het még négy slotunk töküres maradt,
s nyomába sem szagoltunk az aktu-
ális beállítások jóváhagyó ikonnak.



Második nekifutásra, lám ráébredtem a jelenség nyitjára: Julian Gollop nem volt rest időlimíthez (!) inkább bepa-
kolást. Na nehogyam gondolkodjál,
hogy mit viszol magaddal! Egy igazi
mágus pontosan tudja, mire van szük-
sége. Hja. Önök, Mr. Gollop, egy
hosszasabb beszélgetésre. Szerlelett
frusztráló, hogy nem tellett egy nyam-



▲ Talál meg a negyedik pókot!



▲ Itt egy Place of Power

vadt, palettamentő" rutinra sem, mely révén pedig megelőzhető lett volna a folytonos bepakolás. Hiába is van a későbbi veteránoknak kedvenc palettája — csak pakolgatással, úgy tuti nem fejeletd el. Ehhez képest már az sem lehet különösebben meglepő, hogy olyan alapvető menüfunkciók implementálására sem futotta a készítők erejéből, mint egy elbukott térkép újratekésítése. Szóval, nem csak a palettát, de az egész partyt lehet újrakonfigurálni, abból baj még nem volt. Ja. Csak uninstall.

Csak ha muszáj

Mr. Gollop ideájának második megújítása sem az igazi. Hiába is áll a mű háttérében egy megkérdőjelezhetetlenül elegáns ötlet, azért azt már illenék észrevennie a szerzőknek, de legalábbis közelebbi bizalmasainak: a Battle of Wizards, a Magic & Mayhem, s az Art of Magic is ugyanazzal a gyermekbetegséggel küzd. Ez pedig a már-már érdektelenségig egymás mintájára benyolódó partyk révén szépen, lassan, csendesen elfonnyadó játékélmény. A darab ugyan kétségtelenül kellő tartalommal bír ahhoz, hogy a szisztema iránt fogékony játékosoknak hosszas szórakozást biztosíthasson, az összes lehetőség, megidézhető kreatúra megismerése után az Art of Magic kérihétetlenül átfordul tömény



Erősödni látszik a tendencia, miszerint a stabil rajongóbázissal bíró játékokhoz abszolút korrekt rajongói site-ok dukálnak, melyek rendszerint még a projektek hivatalos honlapjainál is jóval használhatóbbnak bizonyulnak. Ékes példa erre a <http://www.magicandmayhem.co.uk/index.html> címen elérhető rajongói site is. Sajtőanyagoktól kezdve, aktuális letöltésekben át a kampányküldetések komplett megoldásáig itt figyelj minden, amit az Art of Magic világával szimpatizáló játékos csak megkívánhat. Akad itt természetesen fórum is, ahol mindenki világáig kúrtoheti örömet, bánatát, avagy végigolvashatja az eddigi bejegyzéseket — annyi bizonyos, hogy pár módelelt karakteres arc már az Art of Magic társadalom soraiba is beférkőzött. Külön figyelmet érdemel az itt mellékelt linken keresztül elérhető technikai részleg is, mely keretben belül komplett útmutatást kapunk arra nézve, miképpen is csatlakozhatunk a darabot „onlány” nyújtólok egyre csak bővülő köréhez. Bonusz Tipp: alig pár nappal a megjelenést követően, már meg is érkezett az első Art of Magic patch. Hogy honnan lehet letölteni? Hát innen, innen! Gondoljátok, mondanám különben...?



▲ Alig-Max Payne screenshot

monotóniába. Mondhatná a szkeptikus, hogy: „Ezt minden rá lehet fogni!” De nem. Gondolj csak bele, Mr. Szkeptikum! Meddig szórakoztató egy olyan darab, mely előtt gyakorlatilag ismeretlen a komolyabb stratégiai felkészültséget igénylő műveletek fogalma, s mely sorozatos, gyakorta csiki-csukiba hajló fightersorozatokat játszik? Kétsé

sem fér hozzá: ideig-óráig az. De ez ma már kevés. Egy jó ötlet — jó ötlet. De hogy 13 év távlatából is az marad-hasson, azért már illenék tenni valamit. Ránézelvarrás megvolt, Gizike is megvolt. '83-ban. De azt továbbra sem mondhatjuk, hogy azóta nem láttuk.

by GyZ

Bethesda Softworks / Virgin Interactive www.art-of-magic.co.uk
P400 (P.300), 128 MB RAM, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSÁG	7
ZENE-HANG	7

✓ 0tletes magia
✓ tükörsima
scroll

✗ Fog of War
rejtett repletiv

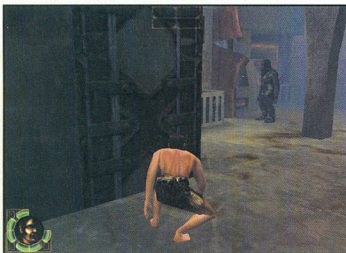
70

PLANET OF THE APES

EEK! EEK!

A Cassiopeia névre keresztelt cirkáló tucatnyi emberrel fedélzetén indul meg első útjára 2125-ben. Az azonos kódnevű projekt elsődleges célja földöntúli intelligenciák felkutatása, az ezekkel való kapcsolatteremtés, s így legfőképpen:

minél egyértelműbb bizonyítékok közvetítése, majd visszazállítása a Földre, melyek igazolhatják ezen új világok megkérdőjelezhetetlen létét. Valamiféle műszaki hibából eredeztethető navigációs baktívésnek, illetve az utasok „tartóztatásáért” felelős hibernátóroknak köszönhetően meglehetősen meredek, egyzserindes klasszikus csavart vesz a vonalvezetésen. A Cassiopeia 417 fényévre való útszakaszt, illetve az ezen útszakasz megtételéhez szükséges, 1764 emberrel követően végre-vaialahára egy bolygó vonzáskörzetébe sodródik. A hibernátórok az ilyenkor megszokott procedúra értelmében megkísérik a kioldást, s hála a kitűnő konstrukciónak, — egy időközben tönkrement szerkezet kivételével, melynek használója a kioldáskor szoros párhuzamos mutatót egy asztalzilvával — az összes hibernátó képesnek mutatkozik önönön leszábályozására. A kis híján két milleniumot átfogó üzemidő után végre megpihenhetnek a szakszerkezetek, míg a legénység tagjai megbizonyosodhatnak róla, hogy 1764 évnnyi málymat követően is a reggeli szükségletek elvégzésére irányuló inger mutatókhoz mind közül a legdominánsabbnak. A Cassiopeia pillanatok alatt az égitest atmoszférájába jut, ott annak rendje s módja szerint kinyitnak, majd megkezdik a körülmenyekhez képest kifejezetten szerencsésnek mondható landolási procedúráját. Az emberiség első úrcirkálójának útja látszólagos kudarcok végződik — ám a roncsok közül kikaszálódó legénység tagjai csakhamar érdekes körülményekre figyelnek fel a sivatagos bolygófelszín idegen. Ezek: majmok. Ezek: rendkívül idős majmok. Ezek a majmok nemcsak, hogy ideges majmok, ám lovakkal lovagolnak, kezdetleges, ám emberélet kioltására alkalmas esz-



▲ ... 16 - 17 - 18 - 19 - 20 ...

között lóbálnak, s a jelek szerint örömeiket lelik a még itt előforduló emberek kinyúvasztásában, avagy izlés szerinti rabszolgá sorba hájtásukban. Leleményes jelentkezőink mindebből már megsejthették az összefüggéseket — a Cassiopeia, ha sajátos módon is, de elérte célját. Ha kiindulási pontjára visszatérvén, csaknem kétezer év távlatából is, de új intelligenciára bukkant a majmok szemében. 3889-ben immár a majmok uralkják a vidéket, s bánnak állatként az önmagát egykoron dicsőségesnek vélt emberrel. Múlt évezredünk kultuszfilmjének, a Majmok Bolygójának szerfelett magas alagondolata ez, mely nyomán a mítoszért felelős egyedek szerint elérkezett az idő egy újrafeldolgozáshoz on vászon, s akkor már ötletszerű cselekedetnek tűnik az eredeti epizód megjártósítása is.

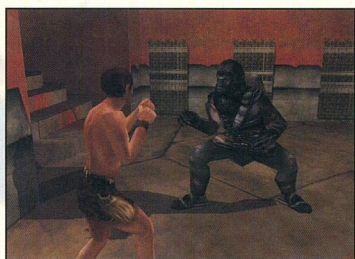
1 Ágyékkötő

Pontosan ennyink marad, miután a majmok lecsapodtak minket, hogy aztán tömlőbe vehessenek. A darab viszonylag rövid időn belül unalomba fordulna, ha nem lenne valami módja az innen való kitörésnek — így most kiszabadulunk cellánkból, hogy aztán alaposabban szemügyre vehessük mind hőnünket, képességeit, illetve a játékvilágot is. Caplaspuska a cella ajtajához, majd nyomjunk egy Alt-ot. Emberünk klasszikus „ki kell jutnom innen!” mozdulatsorával az ég egy adta világon senki sem zörög. Hosszas szemlélődés után azonban kiderül, hogy továbbra sincs semmi más alternatívánk. Rángassuk hát meg újra a cella ajtaját, minek hatására már odáig egy mandrill, aki üdvözlésképpen rászókol szorongató ujjainkra csap a markánkat tartott eszközzel — majd siejt leszógzeni, hogy nyugodtan visszavehetünk magunkból: hamarosan megkapjuk a tápot. S lón: egy cellakör megjelétele után



▲ Minek ez, gyerekek? A Tarzan vagyok, a Tarzan!

már szállítják is a férégcenyéket, melyet ugyancsak Alt-tal magunkba szőlünk. Úgy hírlk, a férégek felettébb gazdag proteimben s fehérjében. Valamely bennfentes mindenestre tudatában lehet ittelünknek, hiszen a férégcsenyét egy feljegyzést, valamint egy kulcsot is tartalmaz. A feljegyzésen ez áll: „Találkozik a Medikus Központban!” Míg a kulcs sejthetően a cellaajtó kinyitását teszi lehetővé. X-el hívjuk elő a tárgylistát, jelöljük ki a kulcsot, majd immár kulccsal a kezünkben nyomjunk Alt-ot a cellaajtó elé. Az ajtó kinyílik, mehetünk is ki.



▲ — Du kaempfst wie ein Farmer!
— HAH! Und du kaempfst wie ein Kuh. Schinkenkopf!

3rd Person

Emberünk térbeli navigálásához csupán a kurzorgombokat kell használnunk, ehhez jönnek a kiegészítések: shift - fut, space - ugrik, ctrl - guggol, míg az Alt interakcióra és fighra hasznosítandó. Erről később. Tárgylistánk elemeihez vagy a space megnyomásával, avagy közvetlenül a játékvilágot, az „Y” billentyűn keresztül férhetünk hozzá. Kifejezetten hasznos funkció az „A” billentyű, mely révén statikus FPS szembőbe kapcsolhatunk, feltérképezendő a teret a létező összes irányba. Bonusz: noha a nézet statikus jellegének hála, ezen mód használatakor mozogni nem tudunk, így elolvashatóak a főszereplő szá-

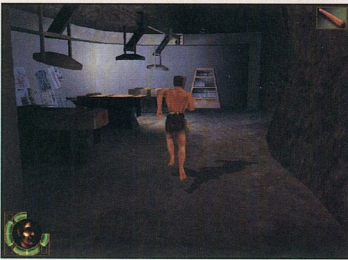
mára látható feliratok, figyelemzetelek. Ezeket mindig tessék is elolvasni: rendszerint továbbjutásunkat biztosító, de legalábbis elősegítő információ birtokába juthatunk általuk. A Planet of the Apes, lévén multiplatform fejlesztés, nem mentes a konzol jellegetességektől. A cselekmény gyakorlatilag hosszabb/rövidebb színtekre van osztva, menteni pedig csupán a teljesített színteket követően tudunk. Bizonyos szinten nyújtott performanszok jelentősége egyébiránt nem lebecsülendő, lévén a játéknak esze ágában sincs maximális élelterelőv kedveskedni egy új színt megkezdésekor — marad minden jellemzőnk, s tárgylistánk is abban a formában, ahogy az utóbb teljesített pályáról a következőre ugrottunk. Ugyssenak, a játék főszereplőjének végtő célja nem más, mint szintről-szintre haladva maga mögött hagyni a Majmok Bolygóját — a mintegy 15 „világ” felőleli cselekményszálhálalonként 4-5 szint tartozik, így a



Danny Elfman, az új Majmok Bolygójának zenéjét elköveto elem nevéhez nem kevesebb, mint 60 filmzene megkomponálása fűződik. Nem ez az első eset, hogy Elfman és Tim Burton rendező közösen dolgoznak — eddigi együttműködéseik nyomán keltek életre az Olőkezu Edward, avagy a Támad a Mars — atyavilág, de szírfilm volt (nem is — VargaB.) — figurái. Elfman saját bevallása szerint gyakorta kacérkodik a stúdiójában elköveto öngyilkosság gondolatával — a médelett szenzilív komponista munkamódszere ugyanis nem ismer kompromisszumot. „Napi 12 órá tük kétezer méter kábel között.” — meséli a rdtes, csapzott hajú Elfman. — Igen, néha napján eszembe jut, hogy egy kábel a nyakam köré tekerek, és véget vetek az egésznek...” — itt Mr. Elfman elneveli magát, mintegy megcsillagotván az állása hátterében álló, kiáltászerű érzelmi indukciót. „...de akkor jön egy ötlet, jön egy hívás, amit egyszerűen muszáj megcsinálnom, nem tudok, és nem is akarok nemet mondani: és kezdődik az egész örület előlőrlő.” — magába roskad. De azért nevet, semmi gáz. Az új Majmok Bolygója, mint azt a filmet látott emberek tudhatják, valósággal hemzseg az autentikus törzsi zene jegyében fogant kompozícióktól. Ezek java részét maga Elfman játszotta fel, s csak abban az esetben vetemedett külső segítség elfogadására, ha már se keze, se lába nem maradt a kívánt hangok előállítására. Elfman elkövetozett híve a pillanatjegyében fogant/elhangzott zene átnozhatalan tisztaságának, így csupán szimfonikus kompozíciók esetén hajlik a felvételek közzé rögzítésére. A kreatív ember minden körülmények között képes kell legyen a kreativitásra — Dannyvel azért dolgozom oly szívesen, mert rajta keresztül ismertem ezt fel.” — közli Tim Burton. És azt hiszem — igaz is van.

darab iránt fogékony játékos több mint 70 (1) pályán kényszerül majd bizonyítani rátermettségét.

A játékmenet főbb irányvonalai akció, adventure elemeken nyugszanak, míg előrehaladásunk akadályoztatásáért legnagyobb részt a majmok tehetőségre felelősek. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy csokorny pályán sokkal inkább dominálnak a kaland, semmint az akció elemek, ám jellemző módon a majmok agresszivitása okán kárhóztatunk majd egy szint teljesítésének újbóli s újbóli kísérletére. Ez nevezhető a Planet of the Apes legfőbb erőnyének: az összes felépített, relatíve kis lélegzetű szintek mindegyike kellő kihívást s veszélyt ígér a játékosnak, egyúttal képtelenség elzárkózni az újbóli próbálkozástól, ha egy ránk rontó mandrill két jobbhorgját követően egy kérelhetetlen Game Over feliratot virít képünkbe a darab. A játék tehát egyáltalán nem könnyű — márcsak azért sem, mert a mű által értelmezett nehézségi fokozat: fix. Nincs easy, medium, csak hard fokozat. Adott a rendkívül atmoszférikus, egyszersmind meglehetősen



▲ Katerina, Katerina!

idegenszerű világmodell, mely révén a Planet of the Apes nyüstölősekor többekben támad afféle képzet, hogy egy a kultikus Anothel Worldben ábrázolt, furcsa és kegyetlen helyről óhajj mielőbbi lelőcelést demonstrálni. A játék hangulata így abszolút rendben van, mely hangulat megtapasztalásához elég csupán nekikezdeni a darabnak: már az első pályagóc, a medikus központ is torkon ragadja a kérdést — a 70-es, korai 80-as évek sci-fi film-eszméje mosolyog ránk a monitorról, megfeszerevén az ezen jellegzetes képi világhoz dukáló zenetámogatottsággal, mely ugyancsak bejövős.

A Fight

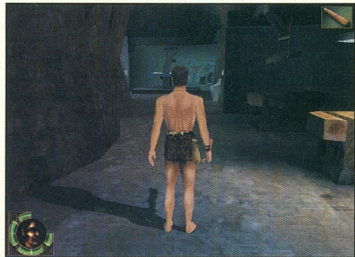
Valószínűleg többeknek kedvet szegi majd a Planet of the Apes-ben megalkotott fightmodell, ugyanis az itt bonyolított fightmodell, ugyanis az

számú alapceme sajna nem más, mint pici PC-nek pillanatnyi szeszélye, megspékkelvén Alt-nyomogató kézségünkkel. A darab több mint 70 szintet számláló repertoárja során sejtethetőn számos dorgálóeszközre szert teszünk majd, melyek között áldásos módon akadnak képtelen méretű s hatékonyságú löfégyerek is, ám a kezdetekkor ezekhez hozzá sem szagolhatunk. Így, megalapozandó a későbbi tűzpárbajok, temérédek szinten keresztül vagyunk kénytelenek kizitusában való jártaságukat bizonyítani. A Planet of the Apes legkényesebb része ez: élénk áll a majom, patkány, vagy-ami-éppen-jött, majd megkísérel ránk zúzni egyet — hacsak nem vagyunk elég gyorsak, s mi még azelőtt útjára indítottunk egy csapást, mielőtt opponen-sülnek szuszanaányi ideje lehetett volna annak leragadására. Ertsd: pleknizünk. Ezen ponton érvényesül mindaz, minek révén a Planet of the Apes féle fightmodell sanszos lehet lehozni a műről a játékos, de legalábbis azon-nali cheat vadászatra sarkallni őt. Szóval, a majom védekező állásba helyezkedik, mi pedig útjuk őt sokkal a kezünk ügyébe akadt szakszerkezettel. Üssük csak sokáig: ha a majom éppen védekezik, esélyünk sincs átszárni a vonásait. Így nem

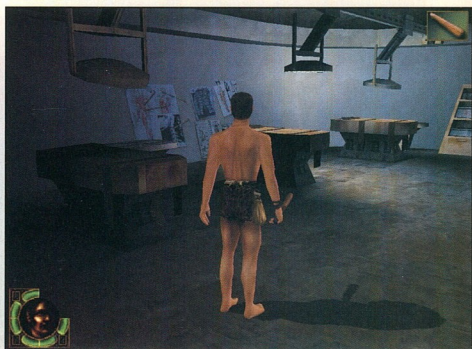
marad más, mint minden vehe-menciánkat latba vetve puffólni az Alt-ot, arra várva, hogy a majom elhagyja sérthetelenséget biztosító szájás fedezékét, s ellentámadásra kényszerítse magát. Itt jön a trükk — akkor kell zúzni, mikor a majom is zúzni akar. Aztán az kap az arcába, aki kevésbé jeleskedett jó időzítés tárgykorben. Egyébiránt a majmok méretű s hatékonyságú löfégyerek is, ám a kezdetekkor ezekhez hozzá sem szagolhatunk. Így, megalapozandó a későbbi tűzpárbajok, temérédek szinten keresztül vagyunk kénytelenek kizitusában való jártaságukat bizonyítani. A Planet of the Apes legkényesebb része ez: élénk áll a majom, patkány, vagy-ami-éppen-jött, majd megkísérel ránk zúzni egyet — hacsak nem vagyunk elég gyorsak, s mi még azelőtt útjára indítottunk egy csapást, mielőtt opponen-sülnek szuszanaányi ideje lehetett volna annak leragadására. Ertsd: pleknizünk. Ezen ponton érvényesül mindaz, minek révén a Planet of the Apes féle fightmodell sanszos lehet lehozni a műről a játékos, de legalábbis azon-nali cheat vadászatra sarkallni őt. Szóval, a majom védekező állásba helyezkedik, mi pedig útjuk őt sokkal a kezünk ügyébe akadt szakszerkezettel. Üssük csak sokáig: ha a majom éppen védekezik, esélyünk sincs átszárni a vonásait. Így nem

Réeebuszok

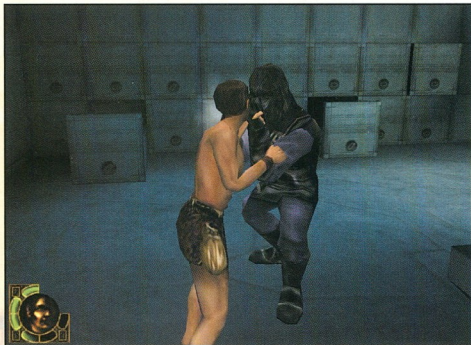
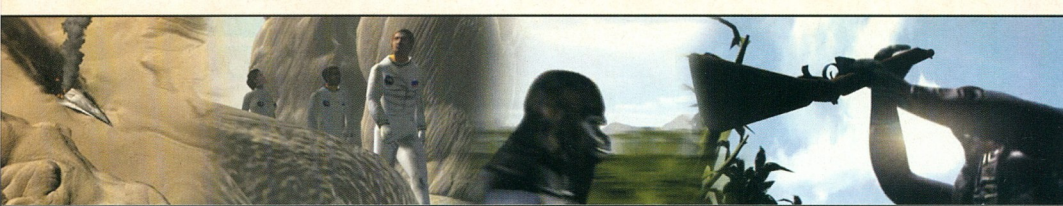
Mint azt már érintőlegesen jeleztük, a Planet of the Apes meglehetősen



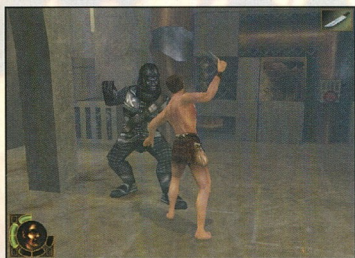
▲ Vajon ERRE ment Katerina?!



▲ Hm. Itt nyoma sincs Katerinának.



▲ Havi Nevelő Célzatunk: "Teeeeee! Kinyomom asssszemedeeeeeet!"



▲ - Nem rossz. Mi is a neve?
- Thai Chi.

elegánsan szemezget az akció, adventure műfajok sajátosságai. S lévén, hogy a darab minden idők leg-hosszabb 3rd Person műveinek sorait erősíti, a teljes végigjátszás közlése túlmutatna a hagyományos adventure leírások keretein is. Az itt ábrázolt fejtörők, s így a Planet of the Apes alapvető jellegét satirozandó, az alábbiakban mégsem állunk pár konkrét példán keresztül szemléltetni a mű puzzle-felhozatalának színvonalát. A klasszikus kapcsolókeresgélés, kulcsal nyitandó ajtók szerepeltetése is hozzátartozik a játékhoz, míg az irányított adventure elemek egy részét a jó öreg, „odamegyek-és-hátha” módszer jegyében keletkezett fejtörők teszik ki. A játékvilágban rengeteg tárgyra figyelhetünk fel — ezek egy részét Alt-tal magunkhoz vehetjük, vagy közelebbi vizsgálódásokat végezhetünk rajtuk. Ha valamely tárgyra a „This object is of no interest” üzenetet kapjuk, az minden esetben a tárgy dekorációs mivoltát szignózza, míg manipulálható tárgyak esetén — beszélünk itt kapcsolókról, riasztókról, stb — Ullyess rendszerint

szó nélkül aktíválja azokat. Ez a módszer persze alkalmas tárgyak történő használatára is — jó példa, mikor egy lezárt rács állja utunkat, melynek felnyitására főhősünk képtelen. Am, ha a laborás majom lecsapkodása után magunkhoz vesszük a csonifűrész —

voá —, annak segítségével már sanszosak vagyunk múlt időbe tenni a környezeti akadályt. Ez tehát az itt ábrázolt fejtörők első csoportjába tartozó elemek alapvető jellege. Azonban a Planet of the Apes szerencsés módon nem nélkülözi a hosszabb gondolkodást igénylő puzzle-okat sem. Medikus központ, utolsó pálya: ezen a szinten szert teszünk majd egy laborjelen-tésre, számtalan szinten pompózó detritiumos tárgyekre, valamint egy infora az itt létező gyógyszertár ajtán: „A személynelnek kötelessége az elhalt kísérleti állatok azonnali kiszállítását!” Hm. A laborjelentés tanúsága szerint, bizonyos színű detritiumok által kezelt emberek szinte azonnal meghaltak, ám a piros színű detritium hatására az alany szíverése ugrásszerűen megnőtt, majd pár percen át tartó leteszhalott állapotban leledzett. Aztán — magához tért. A feladat inentől fogva egyszerű: kapjunk be szépen egy pirulát a piros detritiumos tárgyből, majd még mielőtt megszűnne a kép, tenyerel-jünk rá egy riasztóra. A beérkező maj-



▲ ...és akkor -HUSI- elszaladt.

mok sejhethető azt fogják hinni, hogy Ullyess halott — így az előírások értelmében kivisznek minket azant az ajtón, melynek kinyitására más módszer jegyében nincs esélyünk. A Planet of the Apes tehát nincs híján az elégsz fejtörőknek sem, minék révén a játék abszolút kiérdemli a bősületes 3rd Person Action-Adventure titulust, hiába is jellemzi magát oly szívesen ezen fogalmak tükrében korunk számos más 3rd Person darabja.

Estztétikum

A játék grafikájának akadnak egészen jó, s egészen gyenge pillanatai is. A második pályagóc dögunalmas, „elhagyott monostor” érszer látott látványvilága például nyomába sem ér az első góc által meg-alapozott atmoszféra minőségének. Több helyszínen is felerősödhet ben-nünk a képzelt, miszerint az alkotók időnként ki-ki-fogytak a fantáziából, avagy még helyesebben: a kezde-tekort igen magasra tett lécec esetenként bizony megcsiklandozza pár fantáziátlan tékép is. Ne tessék elfelejteni, hogy ez szigorúan szub-jektív vélemény, s így egyáltalán nem kizárt, hogy jópár játékos igenis üdvözlendőnek fogja találni a sci-fi, s az időnként be-beköszönő fantasy elemek elegyítését — csupán arról van szó, hogy én sokkal jobban érzem volna magam, ha nem kell

vérsozmas patkányokat rugdal-nog egy letűnt druidarend kihalt monostorjának kertjében.

Apropó, patkányok: a Planet of the Apes igyekszik szitu-áció érzékeny zenét keverni, s ez sikerül is neki. A rutin következetes-ségére jellemző, hogy nem átal

abban a pillanatban parázatlásra ragadtatni magát, mielőst feltűnik a monitoron egy ellenségés érületű elem, álljunk akár számára megköze-líthetetlen helyen is. Így a háttértől lepillantó Ullyess, valamint a főhős látán buzgon falbacsörtető patkány eszmei találkozását kísérő para szim-fónia esetenként inkább keltenek megmosolyogtat, semmint rémisztő hatást. A zene ezzel együtt is nagyon rendben van.

POTA – Sirályság!

Úgy hiszem, az egyszerű játékos egy kezén meg tudja számolni azant 3rd Person műveket, melyek volumene a Planet of the Apes volumenéhez mérhető. A darab mind szavatos-sága, mind az általa megteremtett atmoszféra, valamint monumetális mérete végeit is méltó tisztelgés a tengerentúlon mozifilmeket, sorozatokat s ki tudja még, mi egyebet megért Majmok Bölöngya mondatok előtt. Melyet, immár 3D-ben is meg-tapasztalhatnak mindazok, akik mer-nek. Érzésem szerint pontosan azt kell nyújtania egy 3rd Person darab-nak 2001 végén, amit a Planet of the Apes-től kapunk — ebből következően, nem csupán a mítosz rajongóinak, ám minden minőségű játékelményre áhító PC additnek ajánlom figyelmébe. Most.

by GyZ

www.foxinteractive.com

Ubi soft / Visiware
P400 (P300) 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTÁNY JÁTSHATÓSÁG	8
SAVATÓSÁG	8
ZENE-HANG	9
	9

✓ -remek atmoszféra -tartalmas

✗ -frusztráló lightmodell

91

...most mi
következünk!



COMMAND
&
CONQUER

RED ALERT 2
YURI'S REVENGE



Westwood
STUDIOS



C&C RED ALERT 2 YURI'S REVENGE

Az arany színű rókabőr

A Command & Conquer játékok minden, a számítógépes játékok világában valamelyest járatos — ha mégoly felületesen is — egyének mondanak valamit. Ez természetesen, hiszen a sorozat első darabja hatosól főcímmel hat évvel ezelőtti jelent meg, és azóta számos kiegészítővel, illetve „egész estés” folytatásokkal bővült. Mindez közönszölnö a hatalmas sikernek és elismerésnek. A most bemutatásra kerülő kiegészítő lemez a Red Alert 2 első, és talán egyetlen utolsó „mission disk”-je. Miért? Ha végigjártasszátok, kiderül a történebből, ami őszintén szólva így is kicsit elnyújtotta sikereit. A másik ok pedig az, hogy lassan véget ér az új évtized őrület. Megjelentek a piacon az első igazán hiperrealisztikus képet nyújtó videókártyák, rövid időn belül a real-time stratégiai játékok műfaján belül is olyan csodákalk fogunk találkozni, amelyek látványvilágban minden korábbi alkotást feltevényt fognak. A C&C kiváló játszhatósága természetes örösis nyoma a labda, de mostanság is már csak szürke egérkének tűnik sok társ mellett. Mindazonáltal hangsúlyozom kell, a készítőik dicséretére legyen mondva: mindent kihoztak a Yuri's Revenge című játékból. Önön korlátlan belül a maximumot, emiatt pedig érdemes néhány szóval bemutatni őt.

A történet folytatása

Amkora a deflnek elaktartották az útból a nagy vörös tintahalakat,

a szövetségesek partra szálltak és elszab-



dult a pokol. A nehéztankok kigördültek a szállítókból, és pusztasággá gyalázták az ellenséges föl-



deket. A védelmi tornyokat és lödállásokat pillanatok alatt a földre taposták. Miután biztosították a terepet ezen a feltérképezetlen szigeten, a Szövetségnek sikerült valóra váltania titkos tervét: megépítették Einstein csúcstechnológiával felszerelt laboratóriumát, a Chronospheret. Az építés alatt is végig nekik kedvezett a szerencse, hiszen a nagy erőkkéltámadó orosz csapatokat mindvégig sikerült távol tartani a szigettől. A szinte reménytelen válalkozás elérte a célját, és amikor a gépezetet beüzemelték, célállomásnak nem más, mint az ellenfél szíve lett kijelölve. A Kremli Moszkvában, a szovjet vezetés főhadiszámba.

A hadművelet úgy vonult be a történelemben, mint az első teljes és átfogó akció egy időkapu segítségével. Pillanatok alatt Grizzly-tankok és lézertankok roppogtaták Moszkva utcáinak macskaköveit, a levegőből támadó elit katonák rajai sötétítették el az eget, kommandósok és felderítők osztagai vettek át az uralmat a stratégiai fontos pontokon, mindezt egy cél érdekében: hogy elfogják a szovjet fővezért, Romanov tábornokot. Mint várható volt, ő ott kuporgott a Kremli épületén belül, szobájának íróasztala alatt. Romanovot Angliába szállították, ahol sikerült kicsikarni tőle a békét, ezzel levágni a fejt

a hatalmas orosz katonai gépezetnek. De az egyszeri amerikai katona teljes joggal teszi fel a kérdést: 'Hun van a Yuri gyerek? A brilláns tehetségű őri lángelme sikerült kicsúsznia a szövetséges haderők gökbe szoruló vasmarkából. Időben ellent, és miálatt a Romanov elűnt csatározások folytatók, ő biztosította magának a folytatáshoz szükséges hátteret. Sőt, tervei, hogy megszerze az egész világ feletti uralmat, egészen jó úton haladnak a megvalósulás felé. Úgy tűnik, most kedvére kélheti magát, hiszen nem az ő műfaja volt

Red Alert történelem

A múlt évtized derekán a Westwood hatalmasan robbantott a Command & Conquer című világos idejű stratégiai játékkal. A stílus végleg megvetette lábát a játéktípusok között, és valami olyan ipari mennyiségű C&C-klon árasztotta el az elkövetkező néhány évben a piacot, hogy azt gondolhattuk, minden fejlesztőcsapatnak szinte kötelessége bemutatnia tudását egy ilyen típusú alkotáson keresztül is.

A következő év végén, ezerkilencszázkilencvenhatban az oroszok megtámadták az Amerikai Egyesült Államokat. Legalább is ezt sugallta a Times címlapja, amin hatalmas vörös betűkkel kiáltott a világba a következő felirat: Red Alert! Szerencsére a politika rovatban nem találtak az olvasók világháború utaló írásokat, a kritikák között viszont annál inkább. A Virgin büszkén jelentette: a C&C-nek új fejezete nyílik ezzel a játékkal. A történetet sokkal személyesebb élményekre alapozták: a GD) és a NOD csatározásai helyett az amerikai (mondjuk inkább, hogy a NATO) és a szovjet hadiháborús ellenfél elmérgesedésére utaló történetet találtak ki. A sztori szerint az időutazás felfedezésével sikerült Hitler meg világalomra tori terveinek megvalósítását elől kikiktatni (ez a diplomatikus fogalmazás) a történelem színpadáról. Mivel tudjuk, hogy semmi sem lehet föléletes, az amik sem gondolhatók (tudhatók)? Ahó az idővel manipulálnak, ott semmi sem biztos, előre, hogy Szálin meg veszélyesebb ellenfélle nővi magát. A nyolcvanas években kirobban az új világháború: a vörösök hatalmas tömegei zúdúlnak a nyugati civilizációra... Mi akkor tudóstónk szerint „nem találunk szavakat”, és 96 százalékkal djaztuk.

'97 májusában megjelenik az első kiegészítő a Red Alert: Counterstrike. Tizenhat új küldetés, száz multiplayer pálya, vadlúj egységek, zenék és egyéb nyálankáságok jellemzik. A küldetések nem fűgnek szervesen össze, bármilyen sorrendben lejátszhatjuk őket. Megjelenik az épületen belüli misszió, sőt, egy pályán megváltoznak az egységek tulajdonságai. Hiába az azóta már használhatóságukat bizonyított egységek (a kutyá, kommandósok, tengeraltartóiq stb. ...), már „csak” 88 százalékol szavaztuk neki. Szinte napra pontosan fél évvel később itt az újabb adalék, a Red Alert: The Aftermath. Ellenfeleinket kilenc-kilenc új misszió, muzsikák, de ami a legfontosabb: igazán jó egységek. Chronokat, Demolition Truck, Tesla Tank, Shock Trooper... Fájó hiány a kiegészítőknél az idővel animációk hiánya, és az idődőség engine, úgy tűnik, egyre kevésbé képes a vezető helyen tartani a játéket. Értékelésünk: 85%. Olyan trónkövetelő jennek meg a színen, mint az azóta feledésbe merült Dark Reign, és a jelentősebb Total Annihilation. Ő, és mit ne mondjak, ez az időszak még Sc. E.! Értsd: Starcraft elől...

Red Alert 2! Kétezer végén megjelenik a játék folytatása. Két teljes cédé, a Dune 2000 motorja, hosszú átvezető animációk, rengeteg új egység, vagyis a történet folytatódik. Mégpedig egy renegát szovjet vezető kezében túl nagy és túl veszélyes hatalom összpontosul. Időutazások, idegen technológiák, és a régi hangulat. A Westwood új örösi hibát követelt el, ugyanis egy olyan motorral dolgozott, ami addigra már nyilvánvalóan megbukott. Az Age of Empires II, és a Sacrifice korában finoman szólva is „oldschool” játéknak tűnik. Ha valaki megkérdezőjelezn é, csak nézze meg ugyanannak a fejlesztőcsapatnak fél évvel későbbi játékát, ami a Dune: Battle of Empor néven vonul mellán a mesterművek közé, de az egy másik történet... Mi azért a régi szép idők emlékkéltiszteletben tartva a második részt 95 százalékal jutalmaztuk.

másodhegedűst játszani Romanov oldalán...

A felderítők legfrissebb jelentései szerint különös szerkezetek bukkannak fel a világ minden részén Washingtontól Moszkváig. Agymosó gépek ezek, melyek a Föld lakosságát orjángó csúrhévé változtatják át, akik így rajongva csatlakoznak az elmebetej Yuri egyre növekvő haderejéhez. Szerencsére a szövetségeseknek azért még van néhány

bemutatásra váró technológiai újdonsága, amikkel meglephetik a világ ellen armányukó főgonoszát. Az Egyesült Államok élnöke, Mr. Dugan útjára indítja az Időúrág elnevezésű hadműveletet, hogy visszaverje Yuri csapatait. Ehhez nincs is másra szükség, csak néhány újfajta, a kihívásoknak megfelelő katonai eszközre, harcvezető veteránokra, és egy kitűnő katonai vezetőre, mint például Te!



Apró nyálánságok

Rendteleg apró cheat és trükk van elrejtve a játékban, a legtöbbjével nem is találkoznánk, ha nem lenne az 576 Kbyte! © Például, ha valaki még mindig kevesli a választható egység mennyiségét, használja az alábbi lehetőségeket.

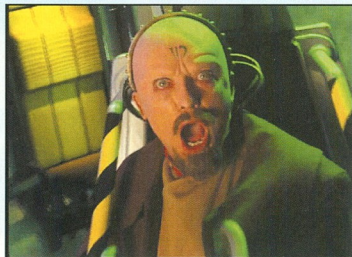
Használjuk a kémetek a következő épületeken, és amellet, hogy a sima egységeink rangot kapnak, új típusúak jelennek meg:

Ha van Allies Barracks küldjük a kémet az Allied Battle Lab-ba, djünk: Chrono Commando.

Ha van Allies Barracks küldjük a kémet a Soviet Battle Lab-ba, djünk: Psi Commando.

Ha van Soviet Barracks küldjük a kémet az Allied Battle Lab-ba, djünk: Chrono Ivan.

Ha van Soviet Barracks küldjük a kémet a Soviet Battle Lab-ba, djünk: Yuri Prime.



▲ A teszter, ha megzavarják munka közben

Mindez hét-hét új küldetést jelent, amit a Szövetség, illetve a Szovjetek oldalán vivhatunk meg szólo kampányokban, de lehetőségünk van egy társal az oldalunkon is harcolni, akkor egy négy fejezetre osztott, tíz pályás küldetésben is győzedelmeskedhetünk.

Újdonságok listája

A kiegészítő lemezen több mint harminc (!) új egység szerepel, sőt új épületek is helyet kapnak. Mielőtt mindenki a fejét fogná megrendültésében, hogy hogyan is lehet majd egyáltalán kihasználni a rengeteg újdonságot, hiszen már így sem kevés típusú egység alkalmazható egy-egy oldalon, elárulom, a legtöbb újdonság a harmadik oldalé lesz! Hátrább az agarakkal, nem eszik olyan forró a kását, és más népi bölcseségek: Úrival saj-



▲ Feszült a kapcsolatunk

nos a szólo küldetésekben nem lehet játszani, ez az élvezet csak a többjátékos üzemmódnak tartozott finomság. Most lássuk néhány példát az új egységekből: Szövetségesek: — Robot Center Control: a szövetségesek új épületeinek egyike, a

robottáncok építésének előfeltétele. Ha a Command Center elpusztul, vagy nem kap elég energiát, a robotok szürke színűek és inaktívak lesznek, míg a problémát el nem hártjuk.

— Guardian GI: a speciálisan képzett tankölő és eltaposhatatlan gyalogosok gépgépyerrel vannak felszerelve, de ha beásajjuk őket, egy sokkal komolyabb páncéltörő, és légvédelemre is kiváló rakétavető használhatunk. Igazi hátrányuk, hogy borzasztó lassúak, nem is valók másra, mint a bázis köré, vagy más fontos stratégiai pontokra elhelyezé-

sük után védekezésre nevelni őket.

— Battle Fortress: ez az igazi nagyágyú a szövetségesek válasza az oroszok Apocalypse tankjára. Csak egy gépgépyerrel van felszerelve, így könnyű célpontnak tűnik az ellenséges tankok számára. Igazi ereje a közelharcban mutatkozik meg, hiszen fittyt hányva az ellenséges golyózáporok egyszerűen eltapos mindent, ami az útjába kerül, még a páncélosokat is! Ha mindez nem lenne elég, csapatszállítóknak is használható, ha beleütetünk pár golyóst, azok kihasználják a lörések adta lehetőségeket, és kimélet nélkül leavadásznak mindenkit, ki ártó szándékkal közelel.

— Robot tank: ez a tankelhárító egység a high-tech újítások egyike, óriási mozgékonyasága segítségével könnyen az ellenfél hátába kerülhetünk vele, és mivel teljes egészében fémből van, ellenálló Yuri csapatainak elmét befolyásoló machinációra. Képes átkelni a vizet, és gyegyverzetével könnyen leszámol a legtöbb magányos ellenféllel. Igazi hátránya az, hogy nem tud fejlődni, és egy komolyabb összetűzésben sem vehetjük sok hasznát.

Szovjet egységek:

— Battle Bunker: az oroszok új védelmi épülete.

Drótkerítéssel körülvett páncélosított állás, amiőt katonával tölthető

fel. Viszonylag könnyű védelmi vonal az ellenséges gyalogság ellen. Előszertrelettel tapostattam szét ilyeneket a Battle Fortress lánctalpaival...

— Industrial Plant: a gazdaságunkat fejlesztő épület igaz, hogy első pillantásra drágának tűnik, de használata kétézer! Ugyanis a járműveink költségőzárópnak egyszerűen eltapos mindent, ami az útjába kerül, még az aztán már dó! Extragyrosan képesek leszünk ütőképes seregeket kiállítani, és még bázisunk további fejlesztésére is marad időnk-energiánk.

— Boris: az orosz anyamedve vad kölyke! Bátorságával és hidegvérűségével tűnik ki, hősiesége pedig példátlan, hiszen képes belopakodni az ellenséges bázis közepébe, hogy jeladóján keresztül megadja a légi csapás pontos koordinátáit. A gyalogos egységeket csak egy Kalasnyikovval tarja távol magától, hiszen igazából az épületek elpusztítására specializáló-



▲ Ez a helyzet már elszórt



▲ Bolondgomba



▲ A fiúk abban a bányában dolgoznak

dot, ha lézercélzójával bemér egy ellenséges épületet, kiadja a MIG-eknek a jelet, ők pedig hamarosan tetemes mennyiségű bombával szórják meg a területet. Ha jól használjuk adottságait, könnyen felboríthatjuk az ellenfél gazdasági stabilitását egyes léftorosztású épületek elpusztításával.

— Stege Chopper: a szovjet légi technológia keveredése a nehézfegyverzettel. Ez a harci helikopter komoly pusztítást vihet véghez az ellenséges gépjárműparkok között. Az igazi móka akkor kezdődik, ha landol: egy meggyőző erejű 155 milliméteres ágyútól ki magából, ami már veszélyese a legpáncélozottabb

egységekre nézve is...

— Spy Plane: az oroszok behozták most ezzel a repülőgéppel a kémkedés terén elmaradottságukat. A gép hasába fektették katona sűrűn katagolja a fényképezőgépet, felfedve ezzel az ellenséges területeket, egészen addig, amíg le nem lövik ezt a kétmotoros követület...

Yuri hadereje:

— Cannon: ez a halálos erejű védelmi torony dúpa nehézgéppágyújával és erős páncélzatával sikeresen védekezik a gyalogosok, a harckocsik, de még a légi csapatok ellen is. Tüzelési sebessége és romboló ereje hatótávolságával fordítottan arányos, vagyis minél közelebb kerülünk

hozza, annál kevesebbet sebez, de az utolsó pár méteren visszafordulni éppen ezért nem ajánlatos!

— Psychic Dominator: ez a szerkezet az első Yuri beteges technológiai vívmányai között. Felépítése és töltésének elsütése következtében hatalmas mentális csapást mér a kijelölt területre: minden ott tartózkodó egység egy időre Yuri befolyása alá kerül. Ennek következtében az éppen harcra induló konvojnak ki lehet adni a vicces parancsokat: támadjatok meg egymást, vagy érjétek a saját bázisotokat! Ha jól használjuk, mielőtt teljesen kiütnék a nyeregből az ellenséges játékos, még meg is boldondíthatjuk... Azért van esélye egyeseknek, például akik civil épületekbe menekülnek, vagy bunkerekben húzzák meg magukat.

— Yuri's Barracks: a főgonosz barackja saját arcképet formázta, és innen indítja útjára emberi műveletről kivetkőzött seregeit.

Orosz végjajtszás

Time Shift: Helyszín San Francisco, a város közepe, a Golden Gate hid romokban hever. A szövetséges flotta elpusztítása után az időgép elfoglalása a cél. Nos, talán a nagy sietség az oka, netán csak egy kiégett elektroncső, de a gépezet egy kicsit túllő a célon. Vagyis inkább vissza, egészen a Jura-korig, ahol a dinoszauruszok elképedt tekintete előtt materializálódik az orosz nehéztankok gyülekezete. A nem vált vendégeket barádságtalanul fogadják a Godzilla-méretű gyíkok, de nem sokáig kell ott időznünk. Hamarosan visszatérünk, éppen az orosz támadás kellős közepébe. Az akkor még épp bázis segítségével kell kifutósnunk Alcatraz szigetéről a domináns pszij jelenlétet, de megjelennek a hátunk mögött Yuri fanatikusai is, akik másképp gondolják ezt...

Deja vu: Óóó, ezt a pályát mintha már ismernénk. A Fekete erdőben járunk, ott, ahol az oroszok csalát vesztettek korábban. Most nem szabad hibázni, elsőként le kell rombolni három német határlómat, majd Einstein laboratóriumát, és a Chronosphere épületet. Ez már finomabb pálya, ajánlatos a nehéz-lovegek és a mozgó rakétásikók értelmetlenül nagymennyiségű használata.

Brain Wash: Londonban Yuri felállított egy nagyzeműi mosodát. Agyak számára. A város lakossága veszélyben, sőt az álnok saját védelmére használja a szövetséges légitámaszt. A térkép elég kicsi, szóval legyünk gyorsak. A déli területek biztosítása után romboljuk le az oda vezető két hidat a biztonság kedvéért, így a portyázó ellenséges egységek nem varhethat nek többé ott tanyát. Majd törjünk előre, és izlésünk szerint purgáljuk ki az ellent.

Romanov's Run: Főnökünk gépét lőlétték, őt pedig foglyul ejtették Yuri katonái valahol Líbiában. Ez egy gonosz pálya. Törjünk előre a tevék és a kősa épületek megtisztítása között az épületekkel körülvett óazig. A déli épületeket töltjük fel katonáinkkal, majd nagy hatótávolságú fegyverekkel kergessük ki az északiakból az ellenség gyalogságát. Ha szerencsén, van menekülési közben le tudjuk szedni őket, egyébként öngyilkosság bármivel is megközelíten ezeket a házakat. Ha az sikerült, nyomjuk tovább a közeli hídig, és zárjuk el jelentős erőkkel. Kiválóak a nehézfegyverzetű gyalogosok és a könnyű tankok — hiszen akkor maga az átkelő nem sérül. Készüljünk fel, a program csál, az ellenség folyamatosan özönlik át a hídont! Lassan, de biztosan keljünk át rajta, majd pedig, ha nehéztankok egyjegyű támadásával sikerül lerombolnunk a fennsík kapujának erőit, a védelmért, már könnyű dolgonk lesz. Romanov megtalálásának pillanatában vezérkari főnökünk lányok után káposz orromében és a Casablankából idéző... ☺

Escape Velocity: a titkoszolgálatnak sikerült felfedeznie egy titkos tengeraltjáró-támaszpontot. Küldetésünk ennek elfoglalása. Északról indulunk, de szigetre csak déli irányból támadhatunk hatatosan. A Húsvét-szigetekre vagyunk, és az álnok Yuri nem áttalott a híres „Bambuló Szoborkat” átalaktani terület sugarakat árasztó védelmi toronyokká. A három felaljáró teleléstü terület közti válasszuk a legkezelebbit. Mivel nyersanyagforrás-problémánk lehetnek, foglajuk el az olajfúró toronyok, melyek csekély mennyiségben, de állandóan termelik a lovét. A szárazföldön haladjunk el egészen délre, ott alaktúnsunk ki egy kikötőt. Rengeteg tengeraltjáróval védekezik majd Yuri, ezt vegyük számításba, de innen már csak egy kopés a tengeraltjáró gyár, és elég ezt elpusztítani a pálya megnyeréséhez.

To the Moon: Teszünk egy kis kiruccanást a Hold felszínére, nekem ez a pálya tetszett a leginkább, bár talán túl könnyű. Mivel itt nem lesz nyersanyagforrás, ügyeljünk a pénzünkre, de minden elpusztított bázistól kapunk egy kis jutalmat... Az asztronauták kifűnő harcosok — velük, és lánctalpas barátainkkal kirugdoshatjuk ellenfeleinket oda, ahová való; minden civilizált helytől távol, a bolygóközi űrbe. A délkeleti sarkokban megtalálhatjuk nagyapáink hagyatékát is.

Head Games: Itt az ideje, hogy végérvényesen leszámoljunk Nyurival, méghozzá a misztikus (legatább is az amszincnak) Erdélybe kell ehhez mennünk. A megoldás tulajdonképpen egyszerű. Jobbra tölünk foglajuk el a titkos laboratóriumot. Segítségével atombombát tudunk lőni a pszij-dómótorokra, amik közrefogják az északi ellenséges bázist. Ha ezek elolvadtak a nukleáris felhőben, a környező szövetséges épületek irányításunk alá kerülnek. Mivel kiválóan kiegészíték és felszerelték, hatalmas hadereje teszünk szert pillanatok alatt. Ezek után bekopoghatunk Yuri erődjének kapuján. Oda is lehet egy atomrakétával... ☺





— Grinder: az egyik legkezebb találmány, egy iszonytató épület, nagyteljesítményű hangszórójával kiáltják a világba Yuri igazságát. A gyenge jellemék ezt el is hiszik, és örömmel lépnek be kapuján, az pedig azon nyomban fel is dolgozza őket, mint nyersanyagforrásokat: mindez extra pénzt jelent gazdjának... Telepítsük szűfolt városközpontokba...



▲ Hehe, most jól beázik a gonosz fészke...

— Bio Reactor: energiatermelő egység, hiszen az elektromosság mellett minden más energiaforrásra is szüksége van Yuri csapatának. Ezek saját gyalogosaitkal felhasználva még több energiát is termelhetnek! Felhasználási módja: az ellenséges gyalogosokat, miután átállítottuk őket a mi oldalunkra, tereljük be a gépezetbe, de vigyázz, ha elpusztítják, a foglyok kiszabadulhatnak.

— Psychic Tower: erőteljes védelmi torony, ami komoly gondot okoz a támadóknak, ugyanis az első néhány ellenséges egységet átállítja Yuri oldalára, amik úgy, ahogy már megbeszéltek, már mennek is a feldolgozó üzemekbe.

— Genetic Mutator: ennek az oldalnak a szuperfegyvere. Olcsó és hatásos. Ha felderítettük az ellenséges támaszpontot, és ott jelentős mennyiségű emberanyagot találunk, tüzeljünk vele tetszőre nélkül! Minden gyalogos egység brutális mutánsá válik, akik egyszerűen összehajtogatják a tankokat és szétverik az épületeket. Ez a gyengébb egységek, mint például a kutya? Azok egyszerűen elpusztulnak a sugárzásától.

— Virus: egy nőnemű kommandós,

aki mérgezett tükkel lövi meg áldozatait, kik toxikus gázfelhőkbe robbannak, ezek még jó ideig mérgezik a környékre tévedőket. Kifejezetten használható nagyszámú gyalogoshadakkal szemben, hiszen azok egymást mérgezik le a támadás közben. Kifejezetten használható nagyszámú gyalogoshadakkal szemben, hiszen azok egymást mérgezik le a támadás közben. Kifejezetten használható nagyszámú gyalogoshadakkal szemben, hiszen azok egymást mérgezik le a támadás közben.

— Slave Miner: Yuri győrfeldolgozó, kik egy önjáró bányászgépen haladnak nyersanyagot nyersanyagig. Egy feldolgozó önön szolgálnak ki, ha valamelyik meghal, sietősen pótlódik. Mivel itt az érc rögön lévővé alakul érdemes jól védeni őket.

— Initiative: háromszor annyiba kerül, mint egy sima gyalogos, de annnyival többet is ér nála, hiszen pszichikus erejével egységeket képes átállítani. Egyetlen megoldása az izgézet feladásának, ha a létrehozóját elpusztítják, de ha ő jól védett helyen bukik...

— Floating Disc: vagyis a sci-fikből oly jól ismert repülő csészealj. Ha ellenséges erőmű fölé állítjuk, energiát lop, ha ércfeldolgozó üzem fölé, akkor egyenesen creditet. Könnyű lézerrel könnyedén elkergeti a gyalogosokat, a játékosokat pedig az örületbe...

Utolsó megjegyzések

Sajnos úgy tűnik, ez a négy oldal kevés a kiegészítő lemez részletes ismertetéséhez. A felsoroltaknál sokkal több újdonságot rejt még magában a játék, és sajnos el kell tekintenünk néhány hasznos játéktipp és tanács ismertetéséről is. Igaz, hogy a C&C sorozattal nem nagyon találkozhattok a Cinkellapok rovatban, de azért a készítőket nem



▲ A csapat háziállata

kevés trükköt rejtettek el a játékban, amelyek akár megérnének egy másik misét is... A végjátást és a pályák változatosságát az orosz oldal végjátászásáról szóló boxban megtalálhatjátok, de higgyétek el, a Szövetséggel harcolva is ilyen változatos a játék, egy akkor a Yuri-oldalt ne is említsem.

Végeztül úgy érzem, el kell mondanom, hogy milyen összbemomás ért. Személy szerint óriási csalódást meg talvay év végén a Red Alert 2-ben: meglátva az elmaradott grafikát, elment a kedvem tőle, és nem is igazán akaródzott játszom vele. A Yuri's Revenge-et betöltve ugyanaz az érzés kerített a hatalmába, hangosan fiakzattam, és kirohantam a szobából. De. Mivel erős jellem vagyok, mégis leültem végignyomni, és láss csodát! Azt nem mondom, hogy



▲ Walking on the moon

megszerettem, de egyre inkább élvezem a játékot. A pályák olyan változatosak és ötletesek, hogy egy percre sem hagynak pihenni. Talán kevésnek tűnik szóloban a hét-hét küldetés, de mind olyanira különbözik egymástól, és olyan igényesen-mívesen vannak kidolgozva, ami igazi ritkaság az RTS-ek világában. Azt ajánlom mindenkinek, szerezzé meg ezt a gamét, és játssza végig gyorsan. Most még érdemes. Mielőtt megjelenne a Warcraft III!

Balage



Electronic Arts / Westwood Studios
 PII 450 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM) www.westwood.com

LÁTÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATÓSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ - ingyenes pályák
 ✗ - csúnyácska grafika
 ✓ - sok átvezető
 ✗ - 1024/768-ban
 videó
 alig látható
 - rengeteg új egység
 - megalapozatlanul nagy gépígyény

89

SPIDERMAN

!tapadatalpa!

Minden idők legkultikusabb képességőse aligha juthatta meg az újbóli újtközlést. A magyar fordításban Bámulatos Pökemberként aposztrofált — noshát — Pökember kalandjait hazánkban is rajongók ezrei kísérik figyelemmel a már jó ideje magyar nyelven is hozzáférhető, tonnányi képregényfüzet mélyreható tanulmányozása révén. Az 1963-ban úttára indított örölet kiagyalojának egy Stan Lee nevű urat nevezhetünk meg, aki az akkor már hozzáférhető kultfigurák — mint a Kriptonróljött, s mindeféle „szpeszobilitivel” felruházott Superman — ihlettségére megalkotta aaaa: Peter Parker névre hallgató újságíró. A kérdés adott: hol is lehet híretek egy kis gyíkfej újságíró a Magnifikáns Superman ellenében, aki, mint az már jó ideje ismeretes: repül, ut, orkántfűj, falonátll, mezőgazdasági vonókat s kaminokot hajgáll, és különben is — egyszerűen über. Természetesen sehol. Így adódhatott, hogy Stan Lee nem átalott Peter Parker korai életrajzába sorsfordító csavart szóni. Az örökifjú Petert, aki 63 óta napjainkig egyetlen év öregedést sem volt hajlandó produkálni, Stan Lee és a Sors szeszélye egy iskolai előadásra sorodja, melynek tárgyául a radioaktivitás tulajdonságainak bemutatása szolgált. Az óvintézkedések mindenesetre nem lehettek túl szigorúak — legálábbis, az előadás szervezősért felelős elemek megleljkettek a „pókok számára tilos a bemeneti” tábla jól látható helyen való feltüntetéséről. Így adódhatott, hogy egy, az előzőekben véletlenül sorsradioaktív sugárzásnak kitett pókica belecsepp Peter Parker kezéjébe. Bizony, az ilyesmi nem tőkjő. Fájdalommal, sőt, a pók által hordozott mérgeanyag hatékonyságától függően, esetenként halállal is jár. Stan Lee jól tudta: ha a csipész okán megfosztja életétől Peter Parkert, nem történik semmi —



▲ ...jó, de en akkor is... mindjárt beh'gyozok...

Superman továbbra is lazít domború mellizomzatra, míg Stan Lee szárnyaló fantáziájának egyértelmű bizottsága elmarad. Így a sugárzásnak kitett pók közvetlenül a csipés után elhallozást produkál, ám a bekapott dózis hatására különleges képességre tesz szert: csipésére révén természetes tulajdonságait a mit sem sejtő Peter Parkerre hagyományozza, aki röviddel a kellemetlenség után észre is veszi: valami nagyon nincs rendben. Még pontosabban: valami nagyon, de nagyon renge van. Az újságíró fizikai erje meg többbszörözött, érzékszervei kiélesedtek, az érdekesebb körülményekre a fejében zakatoló energiák figyelmeztetik, ja és mellesken: ragadni kezd. Mármint, a falhoz. Képes a mennyzetzen sasszéni az általa megjelölt időkeret tartamáig, napokat tölthet el a falóra közvetlen közelségében medítálva — szóval Peter Parker akaratlanul is csodabogárrá avasznál. Mit is lehet tenni, ha az emberfiának ily különleges kegyjű osztályrészeül. A válasz, Stan Lee kitűzött céljának ismeretében — miszerint megalokt egy, a Superman népszerűségével vetekedő



▲ WC-hez kell jutnom, WC-hez kell jutnom!



▲ Martin kedvért: "Hirkámszdzőspájrdmeeeeeeeeen!"

külteroszt — egyértelmű: Peter Parker a New York-i város-lakók önkéntes védelmére kel, békét teremtvén a nagyváros büntől sznyenes körzeteiben. Hiszen a Pök-emberhez hasonlós, különleges képességekkel megáldott/megvert lények teljes része nem átal visszaéni adottságaival, sőt java részük fixa-ideiája a világalomra törés — legtriviálisabb, s legkitűzőbb példa erre a Spiderman-mitosz Dr. Octopus, aki eddigj 3253672789 sikertelen próbálkozása ellenére is mindig meg van róla győződés, hogy újbóli nekifutása révén aztán frónkón átveszi a kontrollt. Szóval, Peter Parker Pökemberré, míg az ellenlábasaival való kalandós összecsapásokat bemutató képregénysorozat csupán a Star Wars, Star Trek örületekhez fogható kulturális jelenségé lesz. Ha ez idő szerinti, a gyantúlan elem nem átal bepöttyögni a „spiderman” kifejezést egy internetes keresőbe, úgy rá is szabadul a komplett Pókkultusz, de izomból. Képregényeken kívül akad ill még odon szappanopera, egész estét betöltő mozi, sőt szó van az újgenerációs Spiderman bemutatásáról is. S létezik persze eeggszen kiváló Spiderman rajzfilmsorozat, melynek főcímdalát oly szívesen éneklek Martinnak, ha igazán szépen kéri — ez rendszerint minden alkalommal elő is fordul, ha a HQ közvetlen körzetebe tévedek. S lám, a Gray Matter, s az Activision jóvoltából, immár a kor követelményszintjének

gyegében, testközébeli tapasztalhatjuk meg a Pókfej kalandjait PC platformon. Na. Ez má' valami...

Tartalom

A Spiderman gerincének hat, egymással lazán összekapcsolódó, ám különálló történetekként is felfogható képregényt tekinthetünk. A képregény meghatározás itt persze csak képletes formában érvényes — hiszen ezeknek a sztoriknak mind a Pókfej, mind a játékos teljes 3D-ben lesz részese. A játék már a kezdetekkor egyértelmű jeleit adja, hogy ő egy multiplatform fejlesztés, és közel egy időben mutatkozik be mind a konzol, mind a PC piacon. A konzolos beütés elsőként szembeütő jelei: a Spiderman csak a rövidke fejezetekre bontott cselekményszálak sarkalatos pontjain enged meneti, míg az érdemi játék során teljes mértékben nélkülözi az eger támogatottságát, s így annak használhatóságát is. Erről később bővebben. Adott a kifejezetten kulturált Training üzemmód is, mely során számos egész ötletes kihívás elé állít minket a darab. Ezek: Time Attack: az általunk választott időperiódus — mely egy, avagy két perc lehet — alatt





vagyunk hivatkozta a lehető legtöbb ellenség elemet jobbliére szerdérieni. Egyszerű, ám nagyszerű mulatság — a rosszfiúk szakadatlan áradatának legyűrese akár csoportos játékhöz is alapot szolgáltathat, lévén a Training üzemmód high score listát vezet a jelentkezők eredményességéről. Survival Mode: na, itt már annyian jönnek ránk, hogy célunk a lehető legtöbb ideig állni, helyesebben — kerülni az ellen lövéseit s ütlegeit. Target Practice: azaz Police Tactical Training, Marvel módra. Némileg izdasságsgazú, ráadásul meglehetősen gyengén kivitelezett mód, mely során fel-feltűnő, ellenségés papírmasék hálálvó történő kilövése, s a szövetséges masék megkímélése a cél. Egy darab gonosz masé egyenlő egy pont, egy darab szövetséges masé egyenlő egy minusz pont. Speed Training: hűen a Pókember mítoszhoz, a helyváltoztatásra használatos főbb módus itt is egyet jelent a kilőtt háló segítségével történő, Tarzan alapú ingázással. S lévén, hogy a játék

során kiemelt gyakorisággal leszünk kénytelenek ingázókészségünk igen magas fokának demonstrálására, kiemelten jól jön ez mód. Konkrét feladatunk az időlimi letelle előtt érkezni meg egyik pontból a másikba, amúgy elvárhatóan felhőkarcolórol — felhőkarcolóra. Item Collection, azaz tárgygyűjtögetés. Avagy, elég ügyes vagy-e, hogy a megadott időn belül összeszedd az összes felülelő tárgyat. A feladat, mint az a móddal kísérletet tevő használó számára hamarosan világossá válhat, itt sem olyan egyszerű, mint gondolnánk. Szóval feladatunként független high score lista, s a gyakorlati lehetőségek változatos arculata kezkesedik a Spiderman életézés társaink, avagy önmagunk ellenében is hasznosítható voltárol.

Még több tartalom

Üdvözlendő pont a galéria, melyen keresztül számos, laikusoknak s műértőknek egyaránt érdekes információkhoz juthatunk. A Character

Viewer így a Spiderman mon-dakör szereplőit mutatja be, s teszi ezt a játék előrehaladtával kibővülő kínálat tükrében. Mindenki mellé forgatható, zoomolható modellek, biográfia, s bő lére eresztett, előszóban előadott jellem-

zés dukál. A Movie Viewer ponton keresztül sejtethetően a játék videóbejtszásait nézhetjük vissza. Bonus: annyiszor, ahányszor nem szegyejlük. Comic Collection: kalandozásaink során 32, a térképeken elszórt képregényre tehetünk szert. Én kis naiv, nem átalítottam magam abban a hitben ringatni, hogy ezeket el is lehet olvasni meg minden... de nem. Ehelyett a már megszerzett darabok ott sorakoznak az ezen ponton keresztül elérhető kollekcióban, noha érzésem szerint biztosra vehető, hogy minden egyes darab összegyűjtése esetén azért produkál valamit az Any. Game Covers: ez a pont gyakorlatilag egyenlő a nullával — a már teljesített képregények borítóját nagylíthatjuk ki, ami még a legmegatalkodottabb Pókfejeknek sem fog túl sok örömet okozni. Ok: a nagyított képek felbontása meglehetősen alacsony. Ám, lehet őket nézni. Hm. Érdekes szolgáztatás. Maradt még a Special pont. Itt többek között a Spiderman által valaha is használt kosztümök egyre csak bővülő választékához férhetünk hozzá. Így a Pókfej kultusz elkötelezett hível valószínűleg itt is maradnak egy darabig. Fontos tudni, hogy a legtöbb kosztüm mellé különleges képességek is dukálnak, míg jóváhagyván az aktuálisan kiválasztott darabot, következő kalandozásunk alkalmával Peter Parker nem rest magára ölteni azt. Ezen a ponton keresztül újra végigtolhatjuk a már előzőleg teljesített fejezeteket, ugyanakkor itt figyel a játék kreditlistája is, megspékelvén a sokat sejtető cheats menüponttal. Lehet mazsolázni, a játék kínálata gazdag képet mutat.

Irányítás

Egérhez szokott, egyetlen gyors mozdulattal kamerát pozicionáló eggyedek: reszkessetek! Már az első pár lépés megtétele után világossá válik, hogy a Spiderman semmiféle párhuzamot nem mutat a jól megszokott, 3rd Person alapú PC darabok irányításával. Blade of Darkness-zen, Tomb Raiderekén edződtől játékosok 99%-os valószínűséggel nyitnak az első felhőkarcolórol, majd az elromolt sztkokat követően, szépen lassan ráéreznek az irányításra. A Pókfej roppant figyelmesen, ám teljesen „pécéidegen” módot reagál kíváncsalmainkra, amit csak megfejteli a darab kamerakezelése, mely sok esetben, mintha kifejezetten ellenünk dolgozna. Spiderman térben való, „láb-alapú” navigálásához csupán a kurzorgombokat kell használnunk — így nincs más hátra, mint kikapcsolni a kamera, majd a fészereplő mozgásának szeszélyeit, hogy aztán a numerikus billentyűzetre koncentrárhassuk minden figyelmünket. Nézzük csak: 4-es gomb: üt. 6-os gomb: rúg. 8-as gomb: hálálól. 2-es gomb: ugrik. 7-es gomb: Target Mode, lásd később. Az egyes pályákon természetesen rengeteg ellenségés érzületű lénnybe botlunk majd, a velük való konfliktusrendezés első számú eszköze pedig mi lehetne más, mint a képregényekben is ábrázolt, ököl és láb alapú hadviselés. Könnyen elsajátítható, látványos fightmodellről beszélhetünk, melynek alapjait a Pókfej által kivitelezhető két féle kombó jelenti. Három ütös hatására ütös alapú sorozat, míg három rúgás hatására, értelemszerűen három rúgásfajta felvonultató kombó az eredmény. Opponenseink java része egyébiránt bármely sorozat teljes benyelését követően hajlamos megfeksüdni, míg a fight közbeni hálálóhasználat jelentősen növelheti a lebonyolított brusz



▲ - Jó szélet, tesókám!



▲ Eeeeeez - láááájhatott.



▲ Ez egy fight



A Spiderman kapcsán vetődött fel bennem a kérdés, vajon hogyan él, mit csinál manapság a nem kisebb híró képregények kiagyallójaként tisztelt ismert Stan Lee, mint az elmékedésünk tárgyává szolgált Pókember, a Hulk, avagy az X-Men mítosz. Kutatásaim egyszerre vezettek megdöbbentő, s azonnali, további utánjárást sürgető eredményekre. De nem mondom őket el, háhhhá! — nyugi, csak vicceltem. Mr. Lee napjainkban 78-adi életévét tapossa, ám valószínűtlenül sovány, törékeny teste ugyanazt a zabolátlan, milliók által tisztelt szelvényt elment rejti. A Marvel-el életrészlező szerződésében álló Stan Lee, a képregénykiadó csődbe jutása után — merthogy a Marvel bizony csődbe ment, ez a nem mindegy — s így a szerződés érvényét vesztesével, szabadbá vált. Tétlenség helyett saját médiabirodalmat alapított, melyet bárki meglátogathat a www.stanlee.net címen. Ahogy, azt a site keletkezése óta már több millióan meg is tették. Az innen nyíló, 7th Portal linken keresztül férhetünk hozzá Stan Lee jelenkori produkcióijához, az interneten olvasható — helyesebben: nézhető s hallható, 7th Portal képregényfüzetekhez. A karakterek már nem buborékok útján kommunikálnak egymással, hanem őket megszemélyesítő színkészművészek felelnek élre keltésükért. Az ötleit, lévén abszolút méltó Mr. Lee szellemi nagyságához, nem csupán emberek tömegét sarkallja ezen oldalak látogatására, de már beindulni látszik a Lavina is. Egyrészt, a Paramount Theme Park — egy a tengeren-túl reidens s üzemelő vidámpark — a jogdíjak kicsingelése után már fel is húzotta egy 7th Portal alapokon nyugvó attrakciót. Mark Cantanone, a Columbia Pictures vezető személyiségével pedig Stan Lee a közelmúlt során írt alá egy szerződést, mely a 7th Portal várható megfilmesítését jelenti. Mr. Lee a következőképpen kommentálja a megállapodást: „Igazi, masszív, Hollywood film készült majd. Önök is tudhatják — hiszen Hollywoodban minden film igazi és masszív. De én komolyan is gondolom”. Stan Lee tehát aktívabb, mint valaha — s listen adja, hogy maradjon is az.



▲ Spidey és Venom, nappal.

színvonalát, valamint Spiderman hatékonyságát is. Akkor most erről, részletesebben: sima 8-as billentyű hatására sima háló az eredmény, mely sikeres találatkor éppen elegendő időre kárhoztatja mozdulatlanságra a becélzott elemet ahhoz, hogy odamásirozásunkat követően, nyugalmas tempóban püföre ütessük a fejét. 8+lenyűl hatására Scorpion féle eredmény várható — ekkor Spiderman magához rántja a gyermeket, hogy aztán automatikusan ráverjen egyet a rántás erejétől kába elem kobakjára. Meggyezendő, hogy ezen speckó alkalmazásakor, kellő időben adván meg a rántást követően bizonyos iránygombot, a Pókfej nem állal a földhöz csapni behálózott ellenfelét. S noha ez a trükk rendkívül

hatásos, kivitelezéséhez hájszál pontos időzítés, s mindenkélt: alapos gyakorlás szükséges. 8+lenyűl hatására orvendeztel minket a klasszis hálóbomba, mely jelentős sebzése mellett — a leg-több opponens már egy találat esetén megborul — hátra is taszálja az ellen-

felét. Ez persze nem minden esetben jó nekünk — különösen nem, ha az átlagnál keményebb, stukkerral is felszerelkezett ellenfélről van szó. 8+balranyil: Spiderman öklei hálócsoombokba burkolóznak — kiemelten jól jön kétkézi összetűzések lebonyolításához. Maradt még a 8+jobbnyil, mely kombó hatására kedvenc Pókfejünk egy pillanat alatt biztonságot jelentő hálópajzsba szövi magát, mely rövid hatóidejét követően, produkál minden esetben hajlamosak áldozatúval esni. Ezek voltak tehát a fight közbeni hálócsoportok alapjai. Maradt még a közlekedésre hivatott hálócsoport. Szóval, egy ugrás relatív csúcspontján nyomjunk 9-et. S lám: főhősnünk



▲ ...és mindez csakott szemmel!

más demonstrálja a legalapvetőbb Spiderman trükköt, azaz a keletkező hálóbomba segítségével kezdi meg haladását egyik falról a másikra. Már, ha van fal. A falakon való közlekedés lehetősége szerencsés módon minden elképzelhető formában adott. Produkcióján bár a föllet akármilyen térbeni jellegzetességeket, egy rutinos Spidermannek nem okozhat akadályt annak megmászása.

Felépítés

A Spiderman gyors, lendületes, hamisítatlan akciójáték, melyet számtalan, ötletes módon megalkotott elgondolás színesít. Ilyen például, mikor a főhősnünket gyánuba keverő Venom — Spiderman gonosz, Dr. Octopus által élre hívott nemesze — üzelmeinek köszönhetően üldözbe vesz minket a rendőrök. Felhőkarcolóról felhőkarcolóra araszolvaan igyekszünk elkerülni a palást falzók reflektorokat, melyeknek a másik oldalán posztoló mesterlövészek kontaktus esetén azonnomb tűzet nyitnak ránk. Eközben számolnunk kell a feletről támadó helikopter rakétáival, melyek kétség perig bombázzák egy civil létesítményt is, amennyiben annak falára merészkedünk. A darabban kézzelfoghatóan jelen van a képregények hangulata, atmoszférája, minek révén bármely rajongó tetszését egy pillanat alatt képes elnyerni a mű. Elvárható módon itt figyelnek a

...és ami még maradt

A Spiderman grafikus kivitelezése egyfelől teljesen oké, hiszen a Pókfej animációs kultúrája, nyaktörő mutaványainak ügyes impemntálása végett egye-az-egyben jön át a filिंग. A filिंग, amire egy effle projekt Spiderman szereplése okán számitani lehet. A darab kétféle megvalósítása ezzel együtt is túlhaladtottnak mondható, életszerű árnyékokban, dinamikus fényhatásokban reménykedünk egyaránt felesleges. Ennek ellenére sem cinkellük a Spiderman grafikus motorját, mert ugyan kétség sem fér hozzá, hogy a piacon tucatnyi, klasszikokkal izmosabban lábakon álló enginelle szerelt 3rd Person játéké férhető hozzá, az itt élre hított világmodell mégis kifogástalan alapokat szolgáltat főhősnünk ténykedéséhez. S innenőt fogva, a Spiderman feltételűl kedvünkre való. Azt a hat végigjátásztó képregényt ugyan a legnagyobb jóindulattal sem lehet soknak nevezni, nem is beszélve a térképeditor hiányáról — összességében mégis kötelező anyag egy mindenkinék, aki Spiderman szimpatizáns. A fejlesztők és a kiadó remélhetőleg ezzel nem tekintik lezártnak a darabot, s a közeljövőben magunkhoz szólíthatunk újabb hat képregényt, mission editort, s persze egy Spidermanes öngyula se jönné rosszul. Leszokáshoz, tessen fel.

by GYZ

www.activision.com

Activation / Gray Matter
P400 (R266), 128MB RAM (64MBRAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ -pókember
-pókember

X -jelen formájában
rövidek
-szoklatlan kamera-
kezelés

84

OIL TYCOON
 A nagy olajüzlet...
MAGYAR NYELVEN

EUROPA UNIVERSALIS 1492-1792
MAGYAR NYELVEN

HIT · HATALOM · GAZDAGSÁG
 Globalis hódítás és diplomácia
 Kolumbusztól Napoleontig

TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

PEARL HARBOR
 Az égi háború
 1941. dec. 7. - Életem legveszélyesebb napja
MAGYAR NYELVEN

TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

KORAI
 meglepetés
 ŐSZI

TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

WWW.TRAVELBOX.HU

ZAX The Alien Hunter



Skandar Graun sci-fi köntösben

A z alcímben említett név kamaszkorom regényeinek egyik kedvenc figurája. Hősnek bajosnak hívhatjuk, példaképnek tekinteni pedig — mondjuk úgy — ciki lenne a Káoszregények főszereplőjét. Felfűlő, kopasz, foghíjas, és otromba, testét tetőtől talpig



▲ Megint vadkan lesz ebéde

büdös szörzet takarja, persze csak ott, ahol nem a legkülönösebb csatákban szerzett sebhelyek csúfítják amúgy sem selymes bőrt. Hogy teljes legyen é fickó fizimiskájáról a képünk, szükséges megemlíteni, hogy felmenni között nem mindenki tartozik az emberek fájába. Az orkok nem es a büszke fiainak vére is jócskán csörgedezik ereiben. Harcos és pap, így nem csak izmaival, de istenének hatalmával is törekszik a maga igazának bizonyítására, már ha van olyan ostoba, aki azt kétségbe vonja. Mindezt csak azért mesélem el, mert a Zax hasonló nevezetű főhőse az első perctől kezdve a bajos Skandar emlékét idézte fel bennem. Igaz, ő a távoli jövőben kalandozik lézerpisztolyával az oldalán, kiszuperált űrhajójával, és kedvenc cicabájával, aki Zax külső-



ségeit tekintve csupán egy személységgyekkel felruházott mesterséges intelligencia.

Érvevőhely

Hogy Zax hányattatásainak mikéntjeit és hogyanjait megismerjük, egy kicsit vissza kell kanyarodnunk, jóval a születését megelőző időbe.

A caranthian érc és kristály valaha általános és közönséges árucikkeknek számított a nyersanyagpiacon. Mára a legritkább, így a legbecesebb és legdrágább anyagokká váltak az egész univerzumban. Bár felfedezésük a véletlen műve volt, ezek az anyagok az egész világot megrögzött és mániákus függőköté váltottatták. Zax még az iskolapadot kopptatta, amikor megismerkedt a mindenki életét megváltoztató felfedezés történetével. Oleus Caranth, az űrbéli kalandor és felfedező egy közeli bolygóra tévedt, ahol megdöbbentő mennyiségű különleges anyagot talált, amiket caranthian ércnek és kristálynak nevezett el.

Rájött, hogy a „molekuláris átalakító” nevezetű berendezések ezeket a természetben tiszta állapothoz fel-lehető anyagokat könnyen másfajta, igény szerinti tárgyakká lehet változtatni. Míg az ismert természeti kincsekből a gépezet segítségével csak primitív, kezdetleges eszközök lehet fabrikálni, az újonnan felfedezettekkel bármit, csak a képzelet szab határt. Felfedezés elkepezhetetlenül gazdagodt tette, és az így ásványok használatra alterjard a mindennapi életben is. Cége és bányatársasága kémlelet és gazdaságosság nélkül az egész bolygót kifosztotta, az utolsó molekuláig kitermelte minden értékes anyagot.

A gazdaság recessziója rémisztő méreteket öltött rövid idő alatt, a caranthian anyagok ára elérhetetlen magasságokba szökkent. A cég számos fellelőjét küldött szerzte szét az űrben, hogy más világokon is



▲ Adok-kapok, ez szép

megkeressék az érceket, de soha nem tért vissza közülük egy sem. A társadalom lassan kijózanodott, és visszatért a régi kerékvágásba, újra az általános, jól ismert anyagokat használták az átalakítókbán. A caranthian elérhetelenné vált, és az „aranykor” szimbóluma lett. Zax felmött, és a fejébe vette, hogy ő lesz az új Oleus Caranth. Eléte célja a felfedezés és a meggazdagodás — csakúgy, mint példaképének. Természetesen sokan megpróbálták már, de Zax tudta, hogy ő más.

Úgy megismerte a szegénységét, hogy egy életre elege lett belőle. Nem tudta milyen az igazi gazdagság, mégis mániákus megszállottja lett. Keményen és sokat dolgozott, hogy megszerezze saját űrhajóját. Sajnálatos módon azt, amire pénze volt, már csak a roncslepten találhatta meg: egy leselezett, kiszuperált öreg bárkát. Toldozott-foldozott, csufabb, mint gazdája, de ami a lényeg: megszerhető. Zax minden tudását és pénzt belefektette feljavította a vén bárkát, és Zelon névre keresztelte, ki egy híres színész volt az „aranykorban”, és mint mondják, igencsak szoros kapcsolatban állt Oleus kapitánnyal. Zelon mesterséges intelligenciája és személyiségjegyei tökéletesen megfelelenek egy ilyen hajó, és egy ilyen küldetés követelményeinek. Az



▲ Forrósdik a hangulat

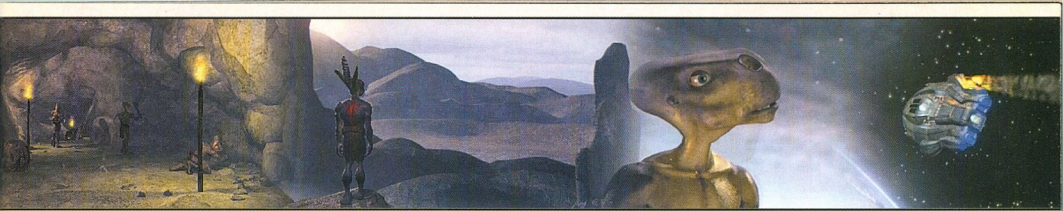
MI képes gondolkodni, fejlesztéseket végezni, és némi személyiségjeggyel is felvan ruházva. Zax igényei szerint az MI természetesen Zelon hangján szólal meg.

Nos, amikor a fedélzeti átalakító végre elkészült, Zax elindult, hogy beteljesítse álmát. Színdel lenni kell még valahol caranthiannak az univerzumban, ami csak órá vár.

Tíz év hosszú bolyongás után Zax egy távoli és ismeretlen bolygó közelébe ér, és egy sajnálatos nézeteltérés következtében landolása kényszerítik. Gyors landolásra, hiszen a hajón egy jókora lyuk tátong, a maradéka pedig lángol. A hosszúra nyúlt bevezető után kezdődjön a játék.

Diablo-klon?

A nézet izometrikus, vagyis oldalról-felülről tekintünk az eseményekre. Az első, ami mindenképpen figyelemre méltó az a grafika. A textúrák változatosága és a színek már-már barokk módon túldíszített módon tobzódnak. Mindez végig jellemző a Zaxra, főleg



az első pályákon, a dzsungelben. Minden izeg-mozog, az ösvények alig láthatóak a rengeteg különféle növényről. Ez néha zavaró is, mert karakterünk néha eltűnik, harc közben ez pedig minden, csak nem előnyös.

A mozgást a kurzor billentyűkell aktiváljuk, fegyvereinket pedig az eger segítségével használhatjuk. Mindez így is túlbonyolított és felesleges, hiszen nyugodtan kiiktathatták volna a klaviatúra teljes használatát. A „I” gomb segítségével egy egyszerű menübe jutunk, ahol információt kapunk aktuális küldetéseinkről, vagy visszajátszhatjuk például az elhangzott beszélgetéseket. Érdekesebb az úrhajónk belseje, a roncs, ahová rendszeresen visszajárunk tápolás céljából. Itt három szerkezetet használhatunk: egy analízátort, ami ismeretlen eredetű tárgyinkról próbál némi infót kideríteni; a teleport, ami igen dicséretes módon az adott pályra előzőleg használt olyan mocsodájához juttat vissza, aminek nem tudom a nevét, de aminélves-kéken fénylik, és

pár másodperc közvetlen kontaktus és némi csillóság után a hajóbatánl-laluk magunkat. A harmadik a bolt, bocsánat a molekula analízátor, amiből érc és kristály ellenértékében a túléléshez elengedhetetlenül fontos tárgyakat kapunk.

A tárgyaknak négy csoportja van úgymin: fegyverek, pajzsok, energiátárolók, és az ésatóbbi. Tehát minél több caranthian gyűjtöttünk össze (és minél több küldetést hajtottunk végre) annál több, érdekesebb, és persze drágább cuccot kapunk cserébe.

Zelon a játék folyamán rendszeresen értesít, ha valamilyen új felfedezés tesz. Ekkor érdemes a lehető leghamarabb visszatérni, és begyűjteni az újdonságot. Ezek legizgalmasabbjai természetesen a fegyverek. A Zax nem kevesebb, mint egy tucat muskétát prezentál, de ha hozzáveszük a különféle kiegészítőket, mint például a táposó aknát, vagy a Bolygó neve: halál című filmben áttűtő sikerrrel bemutatkozó mozgásérzékelővel felszerelt automata golyó-

szórót, akkor máris még több ellenpusztító áll rendelkezésünkre. A pajzsok szerepe egyértelmű, az elemek pedig a tárolható energia mennyiségét szabályozzák. A maradék tárgyak a küldetések során talált, vagy ránk szózt idegen kultúra vívmányai. A csatározások



▲ *Ezt én csináltam? Nem is emlékszem...*



▲ *Mégsem ez a kincseskamra*

szorán a képernyő alsó szegletében láthatjuk a legfontosabb jellemzőinket: az aktuális életerőnköt, amit, ha csökken, például gyümölcsökkel, vagy az általunk előállított *esély-csomaggal*/tornázhatjuk újra fel. A sárga csik pajzsunk energiáját hivatott jelezni, ha nullára csökken, az életerőnk kezd fogyatkozni, a rétegm-szerűen. Ezt elkerülendő, a golyót-tektről jogos trófea gyanánt kötelező érvényességgel kell begyűjteni a sárga és kék színű energiagömböket. A kékek — láss csodát! — a fegyver energiaceillát töltik fel újra.

Nemzeti hős

Készüljünk fel, hogy a játékban az agyunkna nem kap jelentős szerepet (végre valami nekem való!). Történetünk szerint a kényszeresen landolt Zax megeli hön áhitott kincseit, és sérény gyűjtésbe kezd, egyrészt, hogy hajótjárja újra működépes állapotba hozza, másrészt, hogy az ott talált ellenséges létformák rosszindulatú szándékait megakadályozván fegyvereket kovacsoltasson magának Zelon segítségével. Tevékenysége során találkozik a korbókkal, a bolygó öshonos fajával, akik rettenetes elnyomásban szenvednek: kiborgok, robotok és más hasonlók — korbó definíció szerint — fémdémonok pusztítják őket. Zaxot a korbók ügyesen manipulálva (kincseket igérve kisebb küldetésekért) hamarosan kikiáltják megmentővé, és a felszabadítási frontjeles képviselőjévé. A társadalmi diszsonanciákra érzékeny főhős hamarosan az első sorban küzd az ellen elni!

Csak kikapcsolódásként!

A játékmenet borzasztóan egyszerű. Lőni és tápolni, egyszerű feladatokat megoldani. Az unalmat a rendkívül pörgő játékmenet, és a nagyon gyors grafikai motor hivatott ellensúlyozni. Számomra első pillantásra szimpatikus játék a régi amigás akciójátéko-

kat idézi mind látványvilágával, mind hangulatos elektronikus zenéivel. De sajnos összetettséggel és igényességével (telenségével) is. A küldetések egyre hosszabbak lesznek, és a változatosság néha sokat várat magára. Sokféle legyőzendő rémet igérnek, de csak párfaéta ellenfél bukkan fel a játék nagy részében, az viszont dögvél. Az átvezető animációktól se várjunk sokat, már ha vannak, akkor is csak egy-egy kép, igaz azok szépen kidolgozottak, de ma már elengedhetetlenek az igazán jó hangulat megermesztésénél a videójelmek. A Zaxot csak akkor érdemes betölteni, ha nincs más, vagy már annyira unjuk a Diablot, hogy a színvonal rovására is valami változatosságra vagyunk.

Utóljára még is csak meg kell említenem, hogy messze járok még a játék végétől, de már két esetben is rajtam kívül álló okok miatt kellett újratölteni a legutóbbi mentett állásokat. Elsőként nem mentem be időben egy helyre: a nyitott ajtón keresztül lődöztem halomra az áldozatokat, s csak utána fíradtam be kedves invitálásukra. Sajnos a játék már nem érzékelle ezt, így a következő ajtó csöndesen zárva maradt. Újratöltés, kipróbáltam: ha bemegyek, és testközelből ütöm le a nyomorultakat, akkor a mögöttem lévő szépen bezáródik, és csata után kinyílik az, amelyik az előbb nem akart. A második esetben sikerült magamat bezárni egy energiahálóba, mert a kapcsolók egy bizonyos ritmussal használata, és a karakterem szerencsésen elhelyezkedése miatt megint nem nyílt ki egy kivezelő ajtó, aminek pedig kutyra kötelessége lett volna egyébként. Ezek kérem bögök, tervezési hibák — nevezük, aminek akarjuk, de a játékélményt nagyban aláváják. Megoldás: mentünk gyákran, vagy fogjuk a CD-t és...

Balance

www.zax-game.com

JóWood/Reflex
PII300 (P233) 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTÁNY JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSÁG	7
ZENE-HANG	5
	8

✓ -állandóksón
-gyorsgrafika

✗ -pályatervezési
hibák
-túl egyszerű
játékmenet

79

Jack Orlando

The Director's Cut

Remek remake?

Amerikai találmány, a fogyasztói társadalom vívmánya: ha egyszer bejött valami, miért ne próbáljuk meg újra ugyanazt? A finomabb megoldások, mint a folytatások készítése is beváltak, de ma már teljes az ötlettelenség a forgatókönyvírókban, akkor nyúlunk valami régihez, valami klasszikushoz, ami egy kicsit átalakítva újra felrakható a boltok polcaira. A kilencvenes években elsősorban a mozi világában feltűnt, bizarr oldalhajásokkal is tarkított stílus úgy néz ki, teljes létezősültséget kapott az amerikai filmparban. Lefogtati újra a Pszichót egy kutyautó stábbal — Hitchcock nem csak forog a sírjában, de ki is mászik. Nem beszélve a Casablanca kiszinezett változatáról, a Star Wars már megjelent verzióiról, a Blade Runner ígért harmadik, bővített verziójáról, sőt az éppen aktuális Burton-féle Majmok bolygójáról, ami úgy ahogy látványos, de egy igényes sci-fi rajongó kiütelést kap tőle: na, egy kisebb zsák kukoricát azért el lehet csámcsogni a vetítés alatt — és már be is jött a készítő szándéka. Mi meg nézünk bután, mi volt ez? A felelősök meg már régén túl vannak árkon-bokron, és vihognak pénzzel teli markukba.

Nem mintha a játékparban ismeretlen lenne ez a fogalomkör. A folytatások itt aztán minden rekordot megdöntönek, gondoljunk csak az Ultima, vagy a Wizardry eposzokra, de itt legalább a sztori más. Az akció-(stratégia-, sport-) játékok műfaján belül már egyenesen megengedett ugyanazzal előlrukolni a kor követelményeinek megfelelően. A kalandjátékok körében ez már azért ritkább jóevény, az pedig, hogy az úgyne-

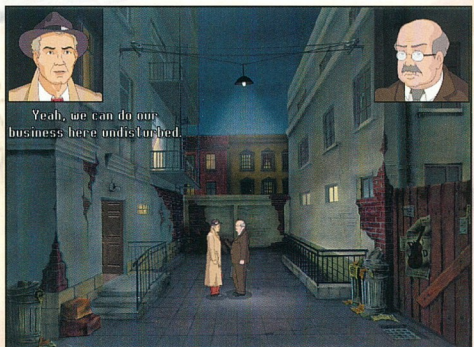
vezett „rendezői változat” alcimmmel rukkolanak ki egy játék esetében, egyenesen példátlan. Vagy pófátlan, mindjárt kiderül.

Szines, hangosbeszélő amerikai krimi

Mi a különbség a Virgin által kiadott kilencvennyolcas változat és a mostani között, a kérdés jogos. Pár mondat erejéig magara öltöm a JoWood reklámszakemberének (pijásosának — menedzsernyelven) alakját: — Nos, úgy gondoltuk, hogy mindenképpen érdemes lenne ezt a maga korában nagy népszerűségnek örvendő kalandjátékot megismertetni az új évezred ifjú játékosával. Természetesen megújított grafikával és játszhatósággal. A mostani kiadásért felelős csapat lelkiismeretesen, mindent elkövetve, bla-bla-bla... — Tekerjük le a volumét, igen értjük már miről van szó, persze, persze.

Szígorúan bizalmas

Nem, az előfőrténet nem ez. Azt mindjárt elmesélem, de a hasonló című filmet most jól megnézem, legyenek türelmesek. Okés, megnéztém. Orlando hányattatai a két világháború között játszódna, a film pedig az ötvenes években, de az alvilág cöljai ugyan azok: munkát adni a zsaruknak. Ezerkilencszázharmincháromban véget ér az alkohollilalom. Milliók öröme újra lehet piálni, valószínűleg a jog történelmének egyik legnagyobb baktólense volt ez. Az alvilág mérhetetlen hatalmat kaparintott meg ezekben az években, a hatás maig érezhető, hiszen a szervezett bűnözés önállósodott. Legnagyobb



▲ Gyere hátra a sötéte szivem, ott nam lát senki

bevételi forrással, az alkoholtíleste, de könnyen találtak más: pénzmosás, prostitúció, szerencsejáték és a felütő új divat, a drogok.

No de ez már egy másik történet, kanyarodjunk inkább vissza, egészen a lilalom feloldása előtti második nap éjszakájáig. A bárók és klubok színe mindégükben így is lehetett whiskeyt vedelni. Pontosan ezt tette Jack Orlando is, a csempészek ünnepl ellensége, egymás után gurította le az aranybarna felesekét. Hajdanában heti rendszerességgel szerepelt az újságok címlapján, mint a bűnözők réme, az ártatlanok védelmezője, és a bajba esettek megmentője. Nincsen ez már így. A kiöregedett detektív manapság jószerevel nem is csinál mást, csak az olcsó pia után kajlat, s részegen tesz haza reggelenték.

Az egyik este aztán, a szokásos hazabörtörkálás során nem messze otthonától az egyik sikátorban dula-kodás hangjaira lesz figyelmes, sőt, egy lövés is dörül. Egy halottat talál a helyszínen, éppen megvizsgáná,

mikor minden elsötétedik körülötte. Nem az alkoholtíletköny móróraba merült e percben, az eszméletvesztés sokkal inkább annak a sétatálcának a számlájára írható, amely nagy sebességgel utközött körójának. Mire magához tér, már két rendőr tart terapszemlét az események fölött, egy hullá és egy alkoholtí bülő lecsúszott figura — természetesen Orlando't teszik felelőssé a gyilkosságért. Régi hírnevének és kapcsolatainak köszönhetően a rendőrkapitány megvennyolc órát ad hősünknek, hogy tisztázza magát...

Broken Sword átírat?

Mit prezentál nekünk a játék? Kérem szépen az egész elejétől a végéig színes ceruzával rajzolt. Ami szép. A mozgások, animációk is teljesen meggyőzőek, mintha egy igazí rajzfilm peregne előtünk, le a kalappal az alkotók előtt. Több mint száz karakter, ez sem semmi, és tapasztalataim szerint mindegyiknek vannak saját gondolataik, amit meg is osztanak velünk, ha

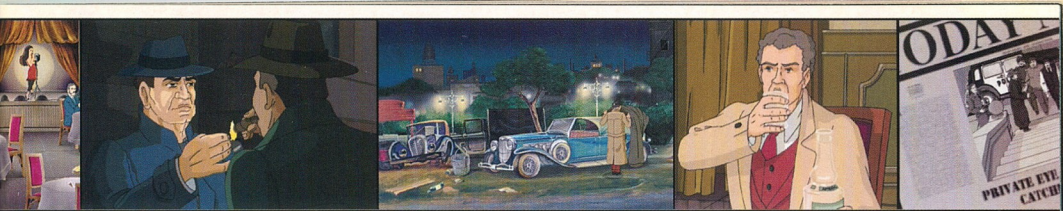
akarjuk. Bár ezek rendszerint nem erkölcsi épülésünket szolgálják. Több mint kétszáz kép, négy epizódra osztva, ez is meggyőző, de hozzáteszem tuatájával található olyan kép, vagyis képernyő, amin az égdaga egy világon semmi érdemleges nem található.



▲ Kire lösz, te stupid?



▲ Jééé, GYZ is kapott szerepet



▲ Ez az, megkötözve még nem próbáltam

Ha valaki találkozott már a Broken Sworddal, feltűnő hasonlatosságokat talál e mű, és a „Csorba bicska” között. Mind grafikában, mind pedig a kezelőfelületet tekintve, például a háromdimenziós egérkurzor néve. Itt már közöl vagyunk a megoldáshoz: az egyik legsikeresebb kalandjáték külsőségeit másolva alakították át a Jack Orlandoét, de ez csak az én szerény megjegyzésem, ami nem található a reklám szövegei között.

Windows-ablak, gyűlötlöm!

A játék menürendszerével remélem senkinek nem lesz gondja, mondjuk, nem is sok beállítási lehetőséget tálnak fel nekünk, tulajdonképpen semmit. A felbontás hatnagyszerszer négynyolcvan plusz párezer szin. A játék folyamán a funkcióbillentyű segítségével juthatunk a menübe, de az F1-n keresztül rögtön minden elérhetünk. Itt körül élénk Orlando titokzatos kabátja alatt rejtőző világ: hajtókáján az O pions, alatta pedig mi szem szájának ingere: félig elszí-



▲ Gyere csak, kislí, van cukorkám is

vót szivar, törött üveg, múlt havi napilapmaradványok, lopott csavarkulcs, szóval azok a cuccok, amelyek egy jól menő kukabúvár kellékárát jellemzik. A fenéket, dehogy is, itt a tárgyakat helyezhetjük el, miket nyomozásunk során találunk, dicsérem azt az alkotó elmét, aki szerint jó móka, ha rengeteg olyan vacakot is be tudunk gyűjteni, amelyekre semmi szükség nem lesz. Az opciókba nyomulván elsődleges tennivalónk a sétasebesség növelése legyen, ha a lehetőség nem lenne a játékban, már tövig rágtam volna ujaimat, de higgyétek el, nem az izgalomtól.

Itt találkozhattunk a mentés és a betöltés lehetőségeivel. Egyszerűen nem hiszem el, hogy kétezer-egyen nem lehet egy menüablakot fabrikálni nekik, a mélysegesen hangulatromboló, és a felbontásból adódóan torz operációsrendszer ablaka tolszak élénk, púf! Ezt nem kellett volna.

Ha visszatérünk a játékba, egy jobbklikkel hívhatjuk elő nagyra nőtt pisztolygolyókat, amin ott csúszó- nek a különböző, matatóst, vizslatást, és bonyolított elsősegítő kurzortípusok. Itt hívom fel minden kedves játékos figyelmét, hogy ha valamelyik fajtát kiválasztottuk, az heves rángásokkal jelzi, hogy egy adott területen lehet-e valamit kezdeni vele. Ennek észrevételése sokszor



▲ Így kell bánni a szemét nincstelennekkel!

nehézségebe ütközik, ugyanis tárgyakat csak akkor vehetünk fel, ha pontosan rá mutatunk a kéz ikonnal. Kétpixelés légyipiszkolónak ez pedig nem egyszerű munka, de már a finisben vagyunk, hiszen sikerült fellelőzni őket! Ez méggi örület, drága időnkent arra kell pazarolnunk, hogy minden apróságot átívszgjálunk, mire felfedezünk, teszem azt, egy sötét sarkon megbúvó üres gyufásdobozt.

Kedzeti nehézségek

A játékban két nehézségi fokozatot választhatunk, ha rögtön a betöltés elején kiválasztjuk a könnyű fokozatot, kalandjaink jelentősen leegyszerűsödnek. Az Orlando amúgy sem egy hosszú játék, akár egy délután végig lehet rohanni rajta. Nehézséget a lehetetlen történeltszövés és a továbbjuttatást akadályozandó, józan paraszti észtlihaladó fejtrórk okozzák. Ki gondolná például, hogy ha már megvan a bokszesztűnk, nem tudunk verekedni. Nem, ahogy még szerejni kell egy partvist, ő igen, a megoldás már egyszerű, ha egy ló is feltűnik a látáhatáron!

Nos a gyengébbek kedvéért: a lovon használni kell a seprűt: kikotornaló alea egy patkót, ami egyébként nem látszik. Ha a megszerzett

vasat kereszteljük a kesztűvel, pontosabban beledugjuk, már leállhatunk pofozkodni. Ekkora hűlyeséget, miféle fegyver ez? Bokszer ez csak azok fantáziájában, aki ilyen nem látják ugyan ütőeszközt. Hiába a továbbjuttatás sikerélménye, később a leütött fickó ren-

desen ellátja a bajunkat... Nem baj, Orlando ezek után könnyebb préda után néz: egy romos házban egy lepatant alkoholistá hajléktalanolt pár méter vacaki köteleit csak úgy lehet megszerelni, ha agyba-főbe verjük egy baseball-ütővel. Miféle játék ez? Ilyen kérem, de nem hergelen magamat tovább. Egy szó, mint száz, az Orlando játéshatóságával és erkölcsi mondanivalójával komoly gondok vannak. Felteszem a kérdést: egyáltalán kinek pattant ki az ötlet a fejéből, hogy a játékosoknak (akik túlnyomó részt tizenévesek) egy ötvenes években járó, öszülő, alkoholproblémákkal küszködő lepatant detektív ártatlanságát kell bizonyítani. Aki olyan eszközökkel dolgozik (amikor józan), mint a fenti példákban is említettem?

Zárásként: ha valaki három évvel ezelőt már játszott a Jack Orlandoval, aki pedig kalandjáték-mániás, és nem ismeri ezt, akkor fogjon hozzá, ha kötelezőnek érzi végignyomni az összes b-kategorias kalandot. Ha végzett Orlando tisztára mosásával, már töltheti be a Mystery of the Druidsot is. Az is van ekkora élmény!

Balance

www.jowood.com

JoWood / Zuxxez
PII 333 (P200), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTÁNY JÁTSZHATÓSÁG SZAVATHATÓSÁG ZENE-HANG	8 6 6 9
--	------------------

✓ csupa rajz-
hangulatos
zene

✗ -második kiadás,
de minek?
-ellenszenves
főszereplő

77

RED Faction

Emlék? Á, ez más!

Rohan az idő. Ezzel semmi újdonságot nem mondtam. És az is nyilvánvaló, hogy amennyiben egy szoftverfejlesztő cég nyomot akar hagyni maga után — felvéve a kesztyűt az idő legnyomabb fegyverével, a feledéssel szemben — muszáj egyszer az életben egy nagyot dobnia. És ehhez a mai világban, az eredetiség önmagában kevés. Kell egy jóféle forráskód, művészi látványvilág, vagy éppen a „level design”. Egy szóval (és néveléssel): a motor.

Két dolgot tehet a fejlesztő: fog egy már létező technológiát — nekilát finomítani, körvonalazni a saját alkotását —, és annak magja köré építi a majdani játékot, igen bölcsen ikegyezvén integrálni a kor minden előnyös vívmányait. Vagy: előállít egy saját engine-t. Mindkét eshetőség kockázatos. Miért is? Az első esetben — alapul véve egy 18-20 hónapos periódus: mire elkészül a produkció, a felhasználói kódszerver idejét múltá válhat, és a konkurencia új fejlesztéseire elsorolhatik a hosszú ideig jeggelt terméket. A második esetben: a fejlesztésen felül bizony hosszú tesztelési fázis is keresztül kell vergődnie az elcsigázott programozó csapatnak. És még így sem biztos, hogy bugirtot, biztonságos játék kerül majdán „közékre”.

Nos, az Illinois állambeli Champaign büszkesége, a Volition (a Summoner és a Freespace megteremtői) bátor fiataljai es az utóbbi, járatan utat választották. A

beharangozott játéknak (vagy nyugodtan használhatjuk a technológia szót emitt is) hamarosan kiadója is akadt a kaliforniai THQ (Toy Headquarters) — a Fortune Magazine bevásárlotta a világ 100 legdinamikusabban fejlődő cége közé — „személyében”. Kétvényű erőlködés, fogcsikorgatás eredményeként kifejlesztettek a Geo-Mod nevű motort. Mint a neve is mutatja, geometriamódosításról van szó. A játék bizonyos kitüntetett helyein végtelen számú változtatást eszközölhet a játékos.

James Tsai, produkciós menedzser nem titkolja, hogy sokat vár az említett grafikai újdonságtól. A cél egyértelmű: versenyezni kelni a játékpiac egyeduralmú óriásával, a Unreal 2 és a Doom 3 feltelezhetően elképesztő újdonságaival. A címszerelő játék egy fajta erődemónstráció, vagy korai referencia anyag. A motor valós potenciálja által lefedett terület egy szeletekéje. Ha ezen felül sikerül valami pluszt is elérni, ám legyen.

A sztori markáns, és nem csak afféle kerettörténet, hogy legyen mihez kötni az agyatlan mézárjást (ettől persze még agyatlan a mézárás...). Sőt, a Red Faction hátróztatott sokat köszönhet ennek a történetnek. A főszereplő, Parker (ejtsd: parkör, anyai ágon vadör) átlagos fiatalember. Csak egy kis suskát szeretne összekuporgatni, hogy legyen valami konkréti is a stafiurnájában a nagytitániumprojektoján kívül. Látja a reklámokat a különleges csokiról, amibe elég belehárapni, és minden gond megoldódik. Elutazik hát a Marsra, és rögtön munkába is áll az Ultor bányavállalatnál. Igen ám, de már a kiképzés során szembesül néhány lényvel. Nem bányászak, hanem túrnak. Nem ásványt, hanem veszpine gázt. Nem a Marson, hanem a Tarisonon. És hogy az egy teljesen más játék...

Na, elég az hozzá, hogy hősünk hal

egyet s mászt már a kezdetek kezdetén, amint deríti jökedvra a sorsa alakulását illetően. Az Ultor kemény kézzel, börtön szigorral bánik a dolgozókkal, és az örökön kívüli még egy rejtélyes kör is, az úrrec — vagy mi — tizedeli a jámbor marsűrőkat. Azt is



sőt még arra is figyelmeztet, hogy a megfelelő protokollal telepítve vannak-e vagy sem!

Wanted Dead Or Alive

Parker, az ellenállás utolsó reménye egy szafanderben rohangászik. Az úrrci igen ellenálló, de biztos, ami biztos: menet közben további mellváltó elemeket vehetünk fel. A sisakrádióan a Hendrix (hackertelefe házbár) és Eos (a keménykezü — a többiről nem is beszélve — cyberamazon), a felkelés koordinátorai már több információval látnak minket, továbbá a történet fonatát. A megfélemtőt kezdő vállalt stábuzból fokozatosan eszmélünk rá világosgátló kitérésünk fontosságára. A villongás kitörést jelző zúrvazár közepén eleinte csak állunk, és próbáljuk helyére tenni a dolgokat (például a ránk rontó ör sokkoló botját az ő saját fejébe). A bányászterásk sajna (úgy jó 45 perc múlva megbizonyosodhatunk róla) minden tűzharcban rövidebbet húzzák. De seba!

A egész játék három nagy pályaszere osztható. A bánya, az úrrállomás, és az Ultor főhadiszállás. Gyakorlatilag nincs is szükség (vagy csak igen kevés) átvezető movie-kra, hiszen az egész játékmenet folyamatos. A hatalmas összefüggő környezet úgy lett, hogy gyakorbarábbá konfigurálva, így gyakran újabb és újabb pályaszíntelekké toldódnek be. De mindig vissza lehet fordulni, mert a program lehetővé teszi. Azonban ez a pozitív lehetőség — többek között — sajnos kihangsúlyozza a tényt, hogy bizony a részletek sokszor nagyon sajtánatnak. Ha éppen töltés előtt lelokvünk valakit, akkor a töltés után azt váránkn, hogy a telem továbbra ott lesz. De nem. A hátraarc utáni loading viziont megtelepetéssel szolgolt: a leltőkatona néha a semmiből újratemetődik!

Két esetben legyerveinkről megfosztva (csak a hangtompított feláutomata marad), áhrühában (hivatalnoknak és tudósna álcazva)



beszélük, hogy egy lázadás van kitörében. És lón: amint kilép a zslipből, lóni kezdenek valahonnan és... elkezdődik az év egyik legsdoróbb vonalvezetésű FPS játéka.

Kedvező előjelék

Van egy elméletem. Ahogy a szem a lélek tükré, úgy a kezelőfelület alapján gyorsan ítéletet lehet mondani a számítógépes (vagy bármilyen platformos) játékokról. Az RF itt mindjárt kitűnik a sokaságból. A setup minden eszközt (driverestől) felismer, és így rendkívül egyszerű a szájzinek megfelelő bekalibrálás. A menüanimációra ez szintén érvényes. Funkcionális, izlésees, ha nem is megfelelő, de alkalmas kifejezéssel élve: talán letisztult is. Egyszerű, szép — Forsakenes utóitól nem mentes —, hangfeffektekkel kísért. Mentés betöltése, új játék, opciók, multi, extrák, kilépes. Az beállítási lehetőségek a hangra (EAX támogatás), videóra, billentyű vonatkoznak. Az extrák pontban gombnyomásra megtekinthető a Summoner „kedvcsináló mozija”, egy simpla terebren (Grasshouse) a Geo-Mod-ot próbálgathatjuk. Mindössze rakétavető és munció áll rendelkezésre. Na meg hatalmas falak.

A multi pedig azonnal detektálja, hogy van-e bármilyen kábeles vagy egyéb (LAN, modem, ISDN...) kapcsolatlunk,





vagyunk kénytelenek bemelegskdni az örökli hemzség Últor területünkre. Ilyesmivel már találkozhattunk nem is egy korábbi shooterenben, mindazon által valószínűleg a Thief lehetett az ötletgazda (bár ott kijelzők mutatták a rejltökdsés minőségét). Mivel itt semmilyen indikátorra nincs annak, hogy jól vagy rosszul tesszük a lopakodást, teljesen kiszolgáltatóttag vagyunk, felkészülve a bármelyik pillanatban bekövetkező leteleplözésre. Azzal minden esetre érdemes próbálkogni, hogy szigorúan felelé erőltetjük a pillantásunkat, mert ebben a játékban a beszárgó képek, ügynökölgy „láthatatlanok”. Bár! Igy kicsit (nagyon) nehéz eligazodni a teljesen ismeretlen komplexumokban. Ha még így is (valami csoda folytán) túl korán kiszúrunk, és öllünk kell, a tetemet el tudjuk rejteni (ellenkezes esetben egy arra járó, s kell azonnal riasztja az öröket) egy rak tárbán, vagy üres körteremben. De ha később is visszatérünk egy újabb kellemetlenkedő höltésével, meglepőde tapasztalhatjuk, hogy az addig beszpázolt összendársnak szépen eltűntek. Zombie-k vagy bugok? Ha a fegyverrel rontunk a civilek közt, azok szikoltoza szétrebbennek, örétkiáltanak, megnyomnak minden megnyomható riasztógombot, vagy éppen csak az ajtlyílásban leguggolnak. Ez utóbbi azonban végérvényesen blokkolja a szabad átjárást, minek következtében le kell löni a szercenszelen párákat. Ha a fegyver nincs a kézben (egy esetben az sztreb-benést követően eltettem a pisztolyt, mire mntinha más sem történt volna, két orvos arról kezdett értekezni, hogy a szervek még mélyhűtve vannak-e?) az élet vesztését az eredeti kerékvágányba. A dokk mellesteg egy jétökény infocivál hajlandóságot mutatnak a gyógylátsra — ha nincs a kezünkben a „vilámó bot”.

Igazából csak két kemény ellenféllel kell számolni, ami nem túl sok. Capek (nem Karel), a vén szírv egyszerűen a

legneveltségesebb ellenzéki karakter, akit valaha „szétlöttem”. Ami a másikat illeti: érdekes trend látszik kibontakozni: talán a Sin volt az első FPS — mondhattai stilitsteremtő —, amiben a gonosz intrikus szerepét nőre osztotta a „sors”. Aztán (a

Várakozáson felül grafikai arzenál, várakozáson aluli kihasznátsággal. A textúrák részletességénységét csak kihangsúlyozza a bump-mapping, fényeffektek teljes hiánya. A Mars felszín egészen gyenge kivétel, szinte csak arra szolgál, hogy valamit kiöltse a hátteret. Nincsenek árnyékok, fénytörő felületek. Sőt, amit a tükrökkel műveltek, az egyszerűen felháborító. A leírhatatlanul otromba, darabos kép látáán, ami viszanézett rám, arra gondoltam: jobb lett volna Max Payne-esen betörni mindegyiket, ne is lássam őket! A karakterek viszont annyira kidolgozottak, hogy felismerhetők a különbözö harci egységek tagjai, sőt a kezükben tartott fegyverek típusai is.

A besapódásnak megfelelő reakció, és a vérfektesok a leöltö ellenfeleken kieltgötök, még akkor is, ha nincsenek leszakadó végtagok, vagy sztrebbanó testek. A halálánin ellenben igen gyatra. Bármilyen szögölöléri a halálos lövés a katonákat, maximum 2-3 pozíciót vesznek fel holttukban.

ÁlmAlnk rosszfiú

A beépített okosság, avagy AI egész szórakoztató (bár a Deus Ex még mindig ranglistavezető). Últor szírvü védelmezői fedezékek hűződnak, villámgyorsan támadnak, vetődnek, villámgyorsan mozognak. A kihívást még sem a katonák „trükkjei” jelentik. Hanem a már-már irrálisn nagy számú tülerő. Volt olyan sztuáció, ahol 27 gyalogos (tucatnyi annál önl fegyverrel), és öt repölő masina pályázott az írhmra.

Nem ritkán, mikor köré nem kenyérell feleltem, azonnal menekölőre fogták. „Ne löljön, fegyvertelen vagyok!” — sikoltották, de amint megcsánjáltam őket, meg könnyezni kezdtem, másris jött a sorozat... és nem a Milagros.

Kellemes adalék a mellékszerelőgk „beszédés aktivitása”, de egy idő után unalmas minden helyzetben ugyanazt a pár mondatos wav-ot hallgattai. A voice-acting általában nem rossz (Parker unott felolvasását leszámítva), de a saját engine-es átvetélökbön a minik és ajakmozgás kétségbeejtően kiesett a színkronból.

A fiúk a bányában modoznak

A rövid játékidő, és a szerény grafikai teljesítményt némi képp ellenulysázza három kedvező lehetőség:

Ad 1: A vbb, v3d, vcm, tbl fájlok felülírásával, manipulálásával (a netrőli leltöhetök az új módok) könnyedén módosítható, és élvezetesebbé (személyreszabottá) lehető a játék.

Ad 2: Az RF pályaszerkesztője is jó szórakozást ígér, egyszerű kezelhetőségével egész biztosan sok ívet fog szerezni.

Ad 3: A multi player funkció szerencsére obligát módon — és nyugodtan kijelenthetem UT színvonalon — része az alapjátékna. 32 játékost tud egyszerre kezelni, 20 deathmatch és 7 CTF pályán (a pályák némelyike kifejezetten közeharcra „termett”, mások pedig a „mesterlövészes” csapatjátékok támogatók). Mindössze a fegyverek túlságosan is pusztító erejével kell megbékélni. Mert ez bizony egy súlyos frusztrációs forrás lehet eleinte!

Jobb ma egy flinta, mint holnap egy munkás vasölöl

KÖZELHARC KIEGÉSZÍTŐK

Control Baton — Elektromos önállóított. Álmot hozó áramütés mérhetünk, de legycsapáson nem ütöl.

Riot Shield — A tömegszlító rendőrkö pajzsa. Áttetsző, és fegyverként is szuntható.

UFT — lángölözfél, izé, -szörö — az Últor lombatlan módosított változata. Átalakíva inkább hervasztó. Közéire egyetlen lángpuff, ami nem túl izmos felhozatal. Ált modban Parker fogja a kis tartályt, lecsavarja és hozzávágja bármilyen. Hát, nem túl biztató.

FÉLAUTOMATA

MOSOLYFAKASZTÓK

USP — 16 — 48-as (12mm) kaliberű pisztoly, az Últor örök szabvány oldalfegyvere. Félaautomata, másodlagosan a hangtopikpa opcionális. Reméltem érhető voltam.

MK/SG-1 Precizióos Puska - 22-es (5.56mm) robbanó golyóikkal, nagyon hasznos társ a legnagyobb bajban. Nincs auto üzemmód, nyomkodni kell az egérmobotlás rëndesen! Eljellölt távcsvölő kedvez ajándék minden alkalomra.

UAS-10 Sörétes Puska — A közelharc iszonyatos eszközö. 10-es özsörélt, normál módok 2 hüvelyt



felsorolás nem teljes természetesen) Project IGI, Undying (itt több „level boss” höly is volt), és most az RF. Vajon a kiagyalók, és a célközölők melyik nem képviselöl? Perze ez nem baj, én magam is izgatottabban vártam a leszámolás pillanatait Masako örnagy-asszony-eltvársnövel...

Egyik szemem sír, a másikat kilöltök

Ha nem számítluk az általam felülí interaktívlítást (szinte minden szétlötöhető, vagy helyesebb kifejezéssel eltüntethető), a Geo-Mod grafikai „bizonyítványa” messze alulmúlja a jelen nagydígyajútt (Quake3) I! Mert igaz, hogy négy kézfegyver, és a járművek rakétái krátereket hagynak a falban, talajban, de a motor effektív használata csak kítüntetelt helyszíneken érvényesül. Nem lehet minden zárt ajtót egyszerűen körbelölni, és a lyukon visszanégetni. A próbálkozások 95%-ában csak 2D-s hál marad a robbanás nyomán, és ez a kis koromfolt is eltűnik pár másodperc múlva. A program sajnos nem engedélyezi a nagyobb mennyiségű gölyönnyom, vagy robbanás „utómány” eltorálását. A közelharcban a G-M szerepe szintén minimális, hiszen a nem kell számolni repesszekkel, vagy száguldo földalorakokkal.



űrit egy ravaszakás hűzására, „alt” módban másodpercenként 4-et. Csak sajnos igen lassú újratöltési idővel párosodik, ami miatt a gazdjára nem kőnek életbiztosítás sehol a galaxisban.

USG-50 Nyekk Mester + UNVS-8 12X-es távoptika — 50-es kaliberű (12,7mm). Hatos tárrakkal megrendelhető a TV Shop kirendeltségeinél. Torzó vagy fej egyre megy. Kár hogy lassú a tölcsére. Messziről nagyon egészségtelen.

NEHÉZFEGYVEREK

JF60 — HMG/BF Nehéz Géppuska — 99 töltényes hevederekkel normál (gyors és pontatlan) és alternatív (lassabb és pontosabb) módban. 50-es skulókát ereret. Amolyan bele a középebbe, és hadd hulljon a férége. SMG Géppisztoly — Standard 5.56-os lövedékekkel 20-as tárat használ. 12mm-esekkel 30-as tárból kópi az oksmogot. Üzemmodváltás a jobbgombbal. Amilyen kicsi, olyan ártalmas.

UAR-42 Rohampuska — 5.56-os pánclőtörő munióval. 42-es tárral. Mindig jó móka a használata. Normál 3-as sorozatok, alternatív full auto üzemmód.

FCA-25 Mágneses Szögbelevő — egylovétű csoda. Egy fémmutató ki irtozatos sebességgel. A szkópjával átlátni a felet. Egyetlen találat bealkonyítja a napot. Az ellen kezében sajnos a mi napunkatis. Hát-rányos tulajdonság, hogy lassú a tárazás.

ROBBANTÓ SZERKULÁK

F-TL Fűzős Rakétavető — nincs alt üzemmód, viszont infravörös optikája van és bazi nagyot szól. Előnye, hogy jó nagy, hátránya, hogy használata esetén, 80 százalékaiban saját magunkatis kippálhatjuk az élők sorából.

URL-67 alias Big Earl, a rakétavető — elsőledőben 2 másodpercenként nyom egy rakit, másodlagosan kb. 3 másodpercnyi jobbgombnyomás utáni eléréséssel hőkéresős „vetőmagot” pumpál a „táptalajba”. Kézi Gránát — normál módban becsapódáskor explodál, alt módban 4 másodperces időzítéssel.

Távkidőző bomba — fel a falra, el onnan, és bumm. Vagy: bal gombbal hátba dobni a katonelvtársat, aki sikoltva elszalad, és az erőfíttessel visszatér. De akkor szintén a bal gombbal lesz nagy meglepetés.

JÁRMŰREMEKEK

ATV terepjáró — kikapcsolódást jelent a hosszú gyalogtúra után. Élvezetet azt nem. A menekülő zsoldosok ugyan is gyorsabban futnak,

mint ahogy ez a tetű vészorog. Vezetési élmény tehát nyástor. Viszont ha aGX240-est választjuk a platón, azzal rendesen megszépíthetjük a kirándulást.

Bányafúrómasinéria — Az első pályák valamelyikének statisztika diszlete. Érdemes kipróbálni. Tohonya, horizontalan, de Geo-Modoktal kreál a falba. Maga a művelet elég csunya grafikaalag, és nincs is semmi értelme. A jobb gombbal négy nézet közül válogathatunk. Ennyi és nem több.

APC — A pánclós csapatszállító. ULT-80-as hőkövetős rakétavetővel, és ULT-6AG 20mm-es gépágyúval, bőr, kiima alapfelszerelés. Tíz Ultr katonából kilenc ezt ajánlja! Aesir Fighter — a neve meglehetősen, sőt gyúsan ismerős a Max Payneből, aki nem hiszi, löjjön utána. Nos, igen. Az AF és a következő bekezdésben bemutatandó gépezet fizikai modellje már adott volt, és így meglehetősen görüldéknyre sikerült. A Volition gárdájának is volt

semmi új, semmi rendkívüli vívmány, minden eszköz ismerős valamilyen lövedéklőki örületből. És ki tudja, hogy példának okáért a pajzs miert nem kombinálható az elektromos gumibottal? Mert ugye elég képtelennek tűnik, hogy valaki csak a pajzsát lobogtatva szalljon a szembe. Néhány kitűnő ötlet (a rohampuska LED-es töltényszámlálója, vagy a rakétavető hűdelektoros távcsové) új színt hozhat a hentesmunka hétköznapi-ságába.

Quad Erat Demon-strandum

Mivel tisztában vagyok a ténnyel, hogy az FPS kínálat igen bőséges, és már csaknem mindenről készült



szerepe a Descent című egykori alapjáték kifejlesztésében, így csoda lett volna, ha nem villantanak kicsit a korai technológia felüljött változataival. Aere repülőgépecke könnyen irányítható, gyors és halálos. ULT-AR4 Steeleye Tandem Warhead rakétákkal és ULT-8CG 30mm-es 8 csövű Gatling ágyúval van felszerelve. Hátrány: nem ritkán beakad a tal kisözgéléseibe, és akkor a szögbelevős katonák, illetve az ellen-séges AF-ek számára szabad pradá válik.

„Merülő Repülő” — ULT-Mk1 passzív, és hőkéresős torpedóállásai vannak, így semmi ok aggodalomra. Remek alkalmat nyújt a Mars viz alatti élővilágának tanulmányozására. A leglipikusabb életforma az Ultr „merülő repülő”, és annak kicsinyei, a torpedóebők. A anyai kódtés megszűnése, és az elszakadás mindenki számára fájdalmas...

A fégyverhasználat élményszámba megy. És itt jön a nagy DE: sajnos

jobb-rosszabb játék, így igen nehéz előlálni teljesen új koncepcióval. Egy-egy új (azt nem memém állítani, hogy forradalmi) grafikus motor debütálása pedig mindig kényes, meghatározó fordulópontnak számít. A Red Faction nem vizsgázott rosszul.

Áldozatul esett a PS2-PC konverzióknak, vagy pusztán a párhuzamos fejlesztésnek. De még is: hihetetlenül játszható! (a PC-k billentyű-egér kombinója sokkal kezezebb irányítást tesz lehetővé, mint a PS2 gépmájdja) Összegezve: a Volition alapvetően semmi érdekfeszítő újdonsággal nem tudott előrukkolni, a tapasztalt játékos számára csak egy rövid kitérőt jelenthet az RF. Fontos még megemlíteni, hogy a mentések mellett mindig

szerepel a tiszta játékidő, és bizony nálam ez 4 óra 47 perc volt a végős diadalt megelőző pillanatokban!

Quaid működésbe hozta a No'uk hagytékát, a marsi atomreaktorok. A tubiniumtömbök a gleccserekbe zuhanva láncreakcióit indítottak el. A jég (vízjég, nem szárazjég!) oxigén és hidrogénnek hasadt. Aztán a jég alatt pihenő hidrazinsav nitrogénre egyesült a víz oxigénjével. A gáz pedig felemelkedve megrekedt a Mars gravitációjának (a mindössze 0.1 földtömegű, alacsony gravitációs erővel bíró planéta, vajon képez lenne erre?) fogásában. A kiűs oxigénű levegő robbanásszerű szétvetése a gleccserektől hegyvonulattól, és alig éra óra leforgása alatt az addig a földhöz képest százszer ritkább légkörű besűrítve, légszere alkalmassá tette. Quaid szeme ekkor már nem guvadt, sőt vidáman pislogott a —60°C-ban. Na de ez már tényleg egy másik történet.

Ender Wiggin

www.redfaction.com

THO / Volition, Inc.
PII 700 (PII 400), 128 MB RAM, 64 MB RAM, D3D

LÁTÁNY JÁTSZHATÓSÁG	7
SZÁVATÓSÁG	9
ZENE-HANG	8
MÁS	8

84

✓ bombaból inter-fész

✓ pályaszerkesztő

✓ nagy fegyverválaszték

✗ allagos grafika

✗ rövid játékidő

MAGIC & MASHLEM

The Art of Magic





576



COMMANDOS

2

A FRANCHISE BY



576
KByte

ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1088. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keressd a
www.576.hu
weboldalon!

102 KISKÜTYA: PUPPIES TO RESCUE	9,999	GUINMAN CHRONICLES	11,999
A NAGY BALHÉ	9,999	HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999
AGE OF SAIL	7,999	HEROES CHRON: WARLORDS OF THE WASTELANDS	6,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999	ICEWIND DALE	6,999
AMERICA	11,999	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999	IMPERIUM GALACTICA II	3,333
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN COLLED	14,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BATTLE ISLE 4	11,999	MAX PAYNE	9,999



BLACK & WHITE	12,999	MERCHANT PRINCE II	7,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999	METAL GEAR SOLID	9,999
BLUEWATER HUNTER	9,999	NHL 2002	HÍVJ!
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999	ONI	11,999
CAESAR III (BEST SELLERS)	2,999	OPERATION FLASHPOINT	9,999
CHICKEN RUN	11,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	HÍVJ!	PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	REDNECK DEER HUNTING	999
COMMANDOS 2	10,999	SACRIFICE	11,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	12,999	SERIOUS SAM	5,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	SETTLERS 4	11,999
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	9,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	SQUAD LEADER	9,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	HÍVJ!	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
DRIVER (BEST OF)	3,999	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	7,999
EROTICA ISLAND	9,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	7,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	HÍVJ!	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	7,999
ESZEVESZETT BIRODALOM	12,999	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	7,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999	THE GRINCH	11,999
F1 2001	HÍVJ!	THEME PARK INC.	11,999
FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 2002	HÍVJ!	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TOMB RAIDER 3	5,999
FLY! II	11,999	TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



Mystery of the Druids



Druidá? ... az mi az?

Időszámításunk előtt ezer évvel, mágikus potenciáljuk rohamos elapadását látván dönt úgy a Föld utolsó druidái: hatalmukat öt újszülött lelken keresztül övák meg a biztos megsemmisüléstől. Titkos tudásról s hatalomról lévén szó, a mágikus energiák átadása szigorúan bizalmas keretek között folyik, az annak megértéséhez szükséges rítus lebonyolítására pedig az utolsó druidák rendfőnöke keresve sem találhatja jobb helyeit a Stonehenge ősi, misztikus köveinél. Igazodván a tradícionális fantasy metódushoz, a Föld utolsó druidái is képesek a hatalmukban lévő mágikus energiák koncentrációjára — ezen módfelett bonyolult rítus sikeres lebonyolításához pedig minden, a Stonehenge körzetében kántáló druida mágikus potenciálja szükséges lenne. Am a rendfőnök elköveté meg hatalmas hibát: nem számol annak lehetőségével, hogy bizonyos druidáknak eszük ágában sincs a közösbe dobní a bennük rejlő mágikus potenciált. Maroknyi, bizonytalanságtól terhes testvér sem a rítus pillanatáig, sem annak kritikus pontjain nem lát garanciát arra, hogy az öt újszülött felelősséggel, s legfőképpen:



▲ ...és...ha...ha kigyúrom magam - nőnek az esélyeim?

kántálásakor nem lehet tisztában vele: a szertartás gyakorlatilag befejezetlen maradt.

Az immár titkos tudástól sem mentes újszülöttek bölcs emberekké cseperedtek, jöhetnek a lapangó hatalmat rájuk hagyományozó utolsó druidarendőrök nincsen tudomásuk. Így hangzik a Mystery of the Druids kerettörténete, melynek bemutatásában a játék kezdetekor prezentált videó jéleskedik. Ne féljétek: tovább lehet léptetni.

Jópár ezer évvel később...

Brent Halligant, a Scotland Yard kötelekeiben szolgálatot teljesítő detektívet a rendőrőrnök egy napon kiemelt fontosságú ügyre állítja. Egy közeli erdőben, minden bizonnyal különös kegyetlenségéggel meggyilkolt ember lenyűzött csontjaira találtak, mely csontok alatt — mint az az érdemi kiderítés megkezdése után nem sokkal kiderült — a fő gyakorlatilag fektetbe fordult majd elhalt, míg a csontok elrendezése a látszólagos kuszaság ellenére is ősi, tiltott rítusok jegyeit sejteti. A Mystery of the Druids ezen gyilkosság nyomán mutatja be azokat az eseményeket, melyek révén a Brent Halligant megszemélyesítő játékos évezredek távlatából akadályozhatja meg az ősi rítus befejezését. Mert, mint az már a játék kezdeti szakaszában is világossá válik, a mindenre elszánt Beavatottak pontosan ezen munkáikodnak — tervek megvalósítása esetén pedig egyetemes sötétség borulhat a vidékre. Hogy miért is jó nekünk, ha kollekciókban figyel a Mystery of the Druids? Egyrészt, elejét vehetjük az önön tudásokat rejtett módon felhasználó druidaszimpatizánsok izes üzeleimeinek, másrészt átfogó képet kaphatunk

arról, hogy a német illető-

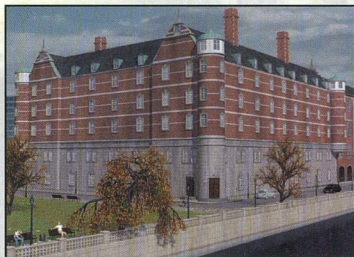


▲ A játék folyamán társakra is szerteszünk.

ségű House of Tales elgondolási szerint, miként is néz ki egy adventure 2001-ben. Tényleg — miként is...?

A Kezelésről

A 3 CD-n terpeszkedő mű irányítása meglehetősen, mondhatni túlzot-tan is egyszerű. A darabbal való interakcióra az egeren kívül csupán az ESC billentyű fogjuk használni, melyen keresztül a program főmenüjéhez férhetünk hozzá. A gondok már ott elkezdődnek, hogy a főszereplő tárgyilátját a lehető leg-szerencsétlenebb módon érhetjük el — a képernyő aljára mozgatott pointer révén. Probléma ez azért, mert a renderelt állóképeken ódon módon, azaz a tér bizonyos pontjaira kattelve közlekedhetünk, míg egyik helyszínről a másikra éppenhogy a képernyő széléin feltűnő „kinyilakat” jóváhagyva juthatunk át. Így zavaróan nagy gyakorissággal fordul elő, hogy a lefelé mutató „kinyil” és az ekkor megjelenő tárgylista összeüt-közik. Az sem ritka, hogy jóváhagyás helyett emberünk még valamely nála lévő tárgyat is a kezébe veszi — ekkor következik az intenzív lolo-hadás. Egy a birtokunkban lévő tárgyon történő baliklikk hatására ugyanis emberünk olyan fokú kérihelhetetlenséggel kezd annak szorongatásába, hogy csak a játékvilágba való jobbiklikk révén



▲ Hmpf. 72 órája várok, de napnyugta - sehol.

szerezhető vissza az alap pointer. Meglehetősen kényelmetlen, irritatív modell, mely alapjában rontja a darab játszhatóságát. A tárgyak használatá, s így sok puzzle megoldása egyébiránt itt is csak a jól megszokott módon működik: kijelöljük a tárgylistánkából a plasztikzacslit, majd azt a csontokra mozgatván klick, és hopp — már nálunk is a lenyűzött csontocska, mely ilyen formájában első számú bizonyítékunkként fogható fel arra nézve, hogy itt tényleg bölényüzás esete forgott fent. (Spoiler: a Halligant iródjában található fiókosszék rény minden egyes fiókja kinyitható, noha a trükkös alkotók nem állották azt a képzetet kelteni, hogy csupán a második tartalmához férhetünk hozzá. Csak tessék gondosan pozícionálni a nagytűt.) Az inventoryban szerződő tárgyakon értelmezett jobbiklikk hatására Halligantunk hajlamos pár soros kommentárt fűzni az illető darabhoz, míg felvehető tárgyakat rendszerint a pointer elváltozása hivatolt szignózni. Bár, jelzem: ren-



Mystery of the Druids



getegsz akadtam olyan tárgyakra, mely felett ugyan a pointer elvált, ám Halligan még a legkitaláltabb bal-s jobbklíkképzés hatására sem volt hajlandó semmiféle interakció bemutatására. Megjegyzendő, hogy a tér bizonyos pontjaira mozgatóan a pointer, az gyakorta öfti fel egy nagyjító alakját. Ezeket a területeket lehetőségünk van közelebből is szemügyre venni, feltérképezendő az ott rejtensz tárgyak, s egyáltalán: valamely módon hasznosítható körülmények komplett sorát, mintegy.

Mint azt látni fogjuk, a darab során kifejezeten javallott a beszélgetések alkalmával választható, létező összes topic lekérdezése. S noha kétség-telen, hogy ezen szabályszerűség csaknem minden adventure-ben képviselteti magát, azért csak nyugtázzuk kitérő örömmel az interakcióira alkalmas karaktereket szignozó dialógus pointer. Ennek révén minden-külön lehetőségünk van akár többször kikérdezés tárgyává tenni, míg áldásos módon a mondatelvetést sem nélkülözi a darab: ESC.



Can't help you anymore? What are you doing here? How are you doing?



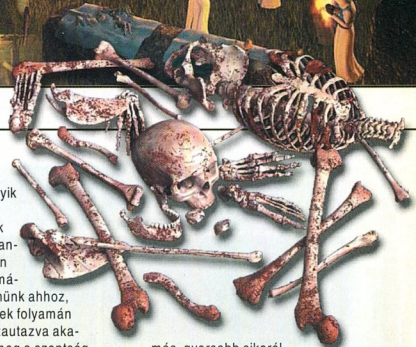
▲ Nem, Halligan nem egyenlő Pumukli - ez megint csak a hardveres render.

A Tematikáról

A Mystery of the Druids kiemelt hangsúlyt fektet a dialógusokra, melyeket üdvözlendő módon nem állal bőséggel szórni a játékos számára. Kiemelt hangsúlyról beszélhetünk azért, mert számos esetben az NPC-kkel való beszélgetések kimenetelétől függhet továbbjutásunk lehetősége is. Erre nézve a legelső, egyszersmind legalapvetőbb példa a bizonyítékok visszaszállítása a Scotland Yardra. Az itt rezidens laboráns, Chris orra alá dugdosván a Corpus Delictico, miközben teljes vehemenciánkkal biztatjuk őt a létező legrészletesebb vizsgálatok elvégzésére, ő nagy nehezen hajlandóságot mutat közölni, hogy az Oxford Múzeum egy neves professzora minden bizonyval érdekes info-adatokkal láthatna el minket a bizonyítékok kapcsán. S lón: a Scotland Yardot követő távozásunkkor már választható is az új helyszín, az Oxford Múzeum. Hja, hogy renovációs munkára hivatkozva be van zárva annak ajtaja? Az már egy másik történet. Ezen

fejezet során érdemes értekelni a darab alapvető eszméiségéről is, megoldandó puzzle-ok és sztorit tekintetben egyaránt. Előjáróban annyit, hogy a tér-idő kontinuum ölen történő rendezőtől csavarokkal is

spékelt darab minden idők egyik legkeményebb adventure-ének fogható fel. Kalandozásaink során elegendő információt kell szereznünk ahhoz, hogy a későbbiek folyamán az időben visszautazva akadályozhassuk meg a szentségtelen rítus előkészületeit. Ehhez sejtethetően széleskörű ismeretekkel kell rendelkezünk a druidák kultúráját, szertartásait, alapvető berendezkedettségét illetően is. A múlt ólen bonyolódó cselekményszálhoz így természetesen óden, ósi helyszíneket felvonultató grafikus megvalósítás, s így a jelen jegyében történő játközviszonyitva. Ujyszerű alapon nyugvó adventure-tapasztalás dukál. Mint az a fent említett körülmények ismeretében sejtethető, a Mystery of the Druids történetét a forgatókönyvet nem érheti komolyabbszó — s noha azért láttunk már hasonló alapon nyugvó, „valami-kétes-okkult-szervezet-kavara-háttérben” típusú darabokat, lásd Gabriel Knight sorozat — a játék képes a kezdeti szakaszban körvonalazott atmosféra fenntartására, majd kibontakoztatására is. Ami, így. Ezzel szemben, a Mystery of the Druids-ban ábrázolt fejtörők tetemes része egyértelműen túlmutat a következetes gondolkodás révén megoldható feladatok természetén, sőt csokornyit, már-már dühítően illogikus puzzle is helyet kapott a játékban, melyek megoldását követően az alkotók közelebbi rokonsága bizony heveny csuklásra számítat. Ebből következően, szerfelett vegyes darab ez — valószínűnek tartom, hogy a kalandjátékosok egy részének idővel kedvét szegi a teljes szttakkolás, s



más, gyorsabb sikerélményt ígérő adventure program választ nyújtóesnek tárgyal. Másfelől viszont a Mystery of the Druids, abszolút „hardcore” mivolta révén unalmunk nevezhető a kor adventure piacán, melynek önerőből történő végigtolása több, mint kihívászerű feladat.

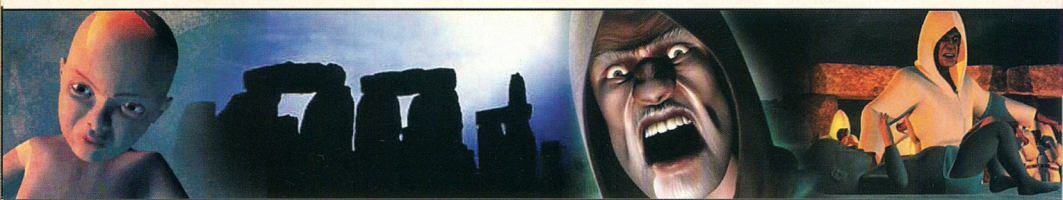
Az Esztétikáról

Nna, ha valamire, akkor a Mystery of the Druids még a karácsonyfa alatt üdvölgéve is rá lehet fogni, hogy vegyesfelvágott. Már, ami a darab grafikus kivitelezését illeti. Nézzük sorban: a renderelt állóképek, noha alapvetően hozták a kor követelményszintjét, sőt nem egy esetben találkozhattunk szemtel gyönyörkötető háttérrel — jó példa a víz ábrázolása, mely itt minden esetben profi munkára vall — a grafika mégis gyakorta mutat nyomokban unalmas, mondhatnók: érdektelen képet. A Mystery of the Druids képi megvalósítása érzésem szerint számos párhuzamot mutat az ódenmaguk roppant komolyan vevő képeskönyvek eszméiségével, s hogy egy konkrét példával támasszam alá állításomat, álljon itt egy cím: Peti, Ida, és Picuri. (Megjegyzés: az eredeitgel svéd keltezésű képeskönyva a cseméitkel rendelkező szülők dolgát hivatott megkönnyíteni, számos szempont s tárgykör szerint.) Feléértés ne essék: a Mystery of the Druids grafikus megvalósítása ezzel együtt is abszolút derekas munkára vall, ám az általa képviselt alapvető karakterjegyeket a kor — meglátásom szerint — túlhaladta.



▲ - Látom, kicsit szétszórt vagy ma...

A karakterek kidolgozása csak tovább erősíti a Peti-Ida-Picura képzetet: frankón, minden szereplő a svéd



képeskönyv oldalairól lépett a darabba, hogy az őket jellemző, pár polygonra szorítottok modellezés és meglehetősen gépies animációs kultúra jegyében riogathassák a játékosrástadsalmat. Ami külön meglepetésre ad okot, az csak éppen a főszereplő, Brent Halligan unaloműzős címén produkált, művészködő performanszai: extrajassznak száml, ezzel szemben homoerotikusra sikeredett hajszimtitaisalva, s a hozzá spēkelt szinkronhanggal Mr. Halligan aligha válik majd kultikus adventure figurává, hiába is aggattak rá Deckard féle nyakkendőit és ballonkabátot. Aprópó, szinkronhangok — általánosságban is elmondható, hogy sajna minden szereplő életre keltéséért osztályon aluli szinkronszínészek felelnek, noha vigasztaló lehet a tudat: a



játék egésze alatt kérlelhetetlenül önmagát kellett, lehalkíthatatlan (!) zene némileg elnyomja az enervált hangokat. Űrórn az örömben: szomorú, de az zít prezentált kompozíciók sem akkora történetek, hogy azok nélkülözésétől képtelenek lennének elhatárolódní. Opcionális megoldás: halkítsuk le az egészét úgy ahogy van, majd dialógusoknál tájékozódjunk a feliratozás alapján az elhangzottakról. Ez egy lipp.

A Bugokról

Azt, hogy 2001-be ne lehessen változtatni egy adventure felbontó-

sán, a játékos, ha némileg csalódottan is, de elfogadja. Így marad a fix, 640/480-ban történő játék lehetősége. Ami azonban a Mystery of the Druids legkínosabb gyermekbelegése, a grafikus motor által produkált parajelenségek meglehetősen gazdagon mért száma. Két mód jegyében nyílik lehetőségünk a programot működésre bírni: ez a szoftveres, avagy ízlés s lehetőség szerint, a hardveres renderelést jelent. Nos, míg szoftveres renderelés tükreben bambulhatjuk a ma már

kifejezetten ciki pixeleket Halligan olcsó ballonkabátján, addig harveres renderelésnél kérlelhetetlen nyomulásba fognak az említett parajelenségek. Perspektívák törvényszerűségeire fitymít hanyó, kanapékon és székeken pókerpófalv átmaszírozó karakterek, az asztal mögött ülő rendőrfőnök kérlelhetetlenül átírótt lábái s egyéb, más érdekességeket kezdeskednek arról, hogy rövid időn belül kénytelenek legyenek megelőlegezni a szoftveres rendereléssel, mely ugyan rondább, de legalább nem szórakoztat minket ilyen kis figyelmességekkel. A két



▲ Szoftveres Render

mód közötti különbségeket satírozandó, mellékelek is zwei stühhe screenshots.

Azoknak, akik...

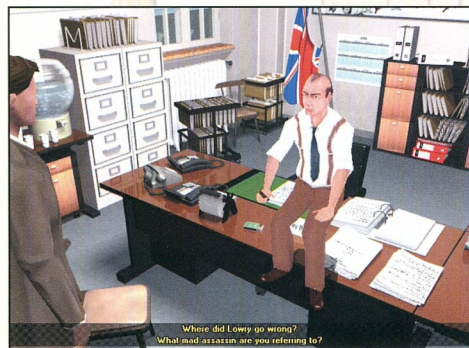
A Mystery of the Druids jelentős hiányszorúságai ellenére is meglehetősen súlyos darabnak mondható, mely, ha hajlunk elmélni nem egy esetben szinte már sápasztó gyermekbelegéseit, garantáltan hosszú távú, ráadásul minőségű szórakozást ígér. Több mint valószínű továbbá, hogy az alkotók által tesztelt gépeken a hardveres renderelés sem produkált a nálam rezidens gépézh hasonló furcsaságokat — hja: Balage beszámolójából ad derül ki, hogy nála csak simán kifogyott — így a jóindulatoltárán megelőlegezhető a darabnak annyi, hogy csak az alapvetően gyenge lábakon álló irányítás, túlhaladt karaktermodellezés, s perze a béna szinkronhangok okán marasztaljuk őt el véglegesmó-lásunk alkalmával. A játék bármely adventure rajongónak ajánlható, s közülük is kiemelten javallott azoknak, akik vérbéli, minden hajjal megkent játékosnak vallják magukat. Mert a Mystery of the Druids — mint arról már bővebben is szó esett — valóban fekete öves kalan-

dozónak készült. S noha ennek révén sanszos lehetne akár klasszikusként vonulni be a kőztudatba, ennek lehetőséget az alkotók ezáltal egyértelműen elbukták. Kiforrottabb irányítást, erőteljesebb képi megvalósítást, karakteresebb karaktereket kérünk! Már, ami a Mystery of the Druids esetleges második epizódját illeti.

Hé! És a végigjátszás!

Mint azt már tárgyaltuk, a játék egyszerre erősíti az eddigi legveszegebb képet mutató, illetve a legsúlyosabb adventure darabok táborát. S noha ezen ismertető kereteibe érdemi információk a játék megoldásával kapcsolatban nem férnek be, VargaB utólagos jóváhagyásában bizván ígértem: — ha kihúzza volna, akkor nem hagyta jóvá — amennyiben egyértelmű bizonyosságát adjátok, hogy igényelték a darab komplett megoldását, úgy a jövő számban prezentáljuk azt. Amúgy elvárho-tón: tiszta erőből. (Tomi, szólj majd rám, hogy ezt a bekezdést ne felejtssem el kihúzni...! VargaB.)

by GyZ



Where did Lowry go wrong?
What mad asstozim are you referring to?

▲ Hardveres Render

CDV / House of Tales
P400 (P233) 128 MB RAM / 64 MB RAM / D3D

www.mysteryofthedruids.com

LÁTVÁNY	7
JÁTSZIMTÁS	6
SAZIMTÁS	10
ZENE-HANG	5

✓ - nehéz
- hosszú

X - raltató bugok
- kórraltán
- prezentáció

83

A LEGGYORSABB NOTEBOOK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1500MHz
- 256MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1700MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! hangk.

190.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- GeForce2 MX200 32MB
- On-Board AC'97 hangkártya

109.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 256MB SDRAM
- GeForce2 MX200 64MB
- SoundBlaster Live! hangk.

139.900 Ft



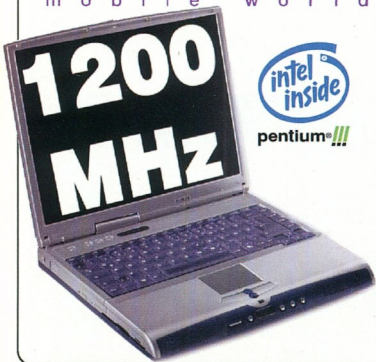
BASE számítógépet azoknak ajánlunk, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú Irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az Internet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 766MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SIS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

79.900 Ft

BASE

GERICOM
mobile world



- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- Intel® Pentium® III (Tualatin) processzor, 1200MHz
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON AGP grafikus kártya 32MB DDR RAM
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereo nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

419.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM

449.900 Ft



Teljesítmény adatok:

- SiSoft Sandra Standard v2001.5.8.11 teszt program használatával
- CPU Benchmark: 3362 MIPS Dhrystone, 1605 MFLOPS Whetstone
- CPU Multi-Media Benchmark: 6512 it/s Integer, 8088 it/s Floating-Point
- 3D Mark 2000 v1.1 (Default): 3421
- 3D Mark 2001 (Default): 1652

SUPERSONIC 2

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00. Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 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.

TRADE EMPIRES

... méghogy tizenhat sékel?!

A kereskedelem, mint akár létező, akár fantázia szülte birodalmak gazdaságának legalapvetőbb eleme, rendre ábrázolásra kerül a közelmúlt, s napjaink során keltezett RTS-ekben is. Ám, tudván s látván az új évezred elején publikált RTS darabok főbb irányvonalait — mely szerint az esetek 99%-ában a velünk nyílt szembehelyezkedés vállaló csoportosulások lehető legkiméletlenebb módon történő megsemmisítése jelenti áhítószánk tárgyát — aligha lehet meglepő, hogy a kereskedelem szerencsés esetben ugyan elegendő, ám rendszert meg lehetősen leegyszerűsített, mondhatnók butított formában kerül implementálásra a legvirágott klónokban. Ezen szabályosság alól kivétel — számomra nem ismeretes. Az idei E3 Eidos csomagjátólán megerősödhet bennünk a feltételezés, hogy a patinás kiadó sem véletlenül látott fantáziát a Frog City nevet magáénak valló fejlesztőcsapat elgondolásaiban, akik korábbi munkái között az Imperialism sorozatot is közzétehették. A brigád célja ezúttal számos történelmi kor tükrében, a lehető legrészletesebb s legkövetkezetesebb módon modellezni a kereskedelem sajátosságait, valamint rábreszteni az RTS-addicteket: nem csupán a másik szétlanczosztása révén juthatunk minőségi játékelményhez. Nem, mi? Bizonyíccsa!...

Repertoár

A Trade Empires nevű darab előtt — merthogy arról futtatunk eszmét — nem ismeretes sem a tradicionális

kampány, sem a véletlenzerű misszió fogalma — ehelyett 17, az ígéretekhez hűen más-más történelmi kor mezején modellezett scenariót kínál a használatnak, melyek egyenként is több napos, sőt az összetettebb darabok esetében több hetes játékot biztosítanak.

Mielőtt fellépképeznek a játék alapvető tematikáját, fellépképezük a játék még ennél is alapvetőbb tematikáját. A Trade Empires, lévén alapkiadás szerinti a kereskedelem örömeit s árnyoldalait szimulálja, az opciók között felkínálja a teljesen „zavartalan”, pontosabban, ellenséges elemektől abszolút mentes játék lehetőségét is. S noha marknyi scenario során már default beállítások mellett sem kell opponensekkel számolnunk, sejtelnünk a játék egy jóval kiélezettebb, kihívászerű arcúlatát ismeri meg az a játékos, aki az alapok, s jópár szelvény magát az A1 ellenében történő partykba is. Szemléltetés végett: a Trade Empires esszenciális scenariojait hét-nyolc (!) szimultán térképen bonyolódhatnak, melyek felvevőközösségének — értsd: „lakosságának” — profittá alakításán akár négy ellenséges kereskedőklán szorgoskodik egyazon időben. S hogy miféle tényezők, szükségyszerűségeik is szavatolják áhított monopóliumunk rózsaszín ábrándjának majdani károssan, megingathatatlan voltát — lássuk!

Tematika

Kezdetben vala a mezítelen vidék, melyet csupán markonyi dohány, illetve köleselőhely látszik igazgatni. Ennyi azonban pontosan elég a

kereskedelem megalapozásához. Ellőron a megszokottól, a Trade Empires nem enged teret a populáció közvetlen manipulálására, sőt a lakosság alkotó egyének konkrét megjelenítésétől sem áttal eltekinteni. Ám a kereskedelem első számú kelléke mégiscsak az individuum kell legyen, akit aztán felvásárlásra bírhatunk forgalmazott portékáink sokasága közül. S noha látszólag kihat a vidék, az emberi természet egyik általános sajátosságát kihasználván — beszéltek itt a bőség s jölettel ígéro régiókban való létesítés iránt érzett felkesedési kvóciensről — sanszunk lehet előcsalogatni a gyermekeket. Profitot termelő kereskedelemhez javakat ontó, s javakat követelő településekre lesz szükségünk, mely javak előállítására illetve felvásárlására egyaránt a települések populációt fogjuk hasznosítani. Hogy megismerhessük a Trade Empires gyakorlati kezelését, illetve átfogó képet kaphassunk a darab metódusait illető alapvető ügymenetről, példával jöve: adott egy jöképűnek aligha nevezhető, ám kedvűnek való köleselőhely. A Konstruktion ikonon keresztül lepakolunk egy Plactér — Markets — típusú létesítményt úgy, hogy annak vonzáskörzete fedje a köleselőhely egész területét!



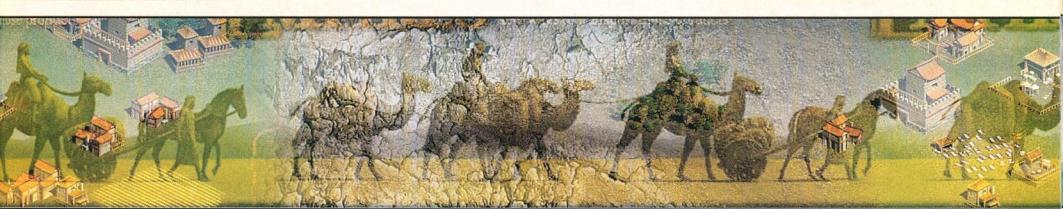
ez a kezdetekkor Trading Post névre hallgat. Megjegyzés: a játék előrehaladtával, történelmi hiűlességtől sem mentes időben s pontokon válnak hozzáférhetővé újabb s újabb technológiák, melyeket csendő aranytallérokt vásárolhatunk meg a Beavatottaktól. S noha ezen megoldásnál hűlesebbet továbbra sem sikerült kiagyalnia a játékipar jelenkori prominens személységeinek, azért csakhamar ráébredünk az ily módon alkalmazható tudás nélkülözhetetlen, egyszerűsített üdvözlendő voltára. Így idovel, sőt kései történelmi skála tükrében már alapból is számos, az aktuális technológia lehetőségeinek jegyében értelmezhető létesítmény férhető hozzá minden létesítmény csoport, s így Plactér csoport tekintetében is. Szóval ott tartottunk, hogy lepakol piac köles mellé. A létesítmény elkészületekor automatikusan megindul a kölestermelés, minek eredményeképpen hamarost számíthatunk a megörögzött köles-rangjog rezidencs bevándorlására. Már ezen ponton



▲ Trade Empires Screenshot



▲ ...s mééeg egy...!



▲ „Zöldül mááár a kukoricaszáár...”

körvonalazódn látszik a Trade Empires egyik legfőbb szabályzó elve — a kereskedelem gócpontjaival egyet jelentő települések populációját a településeken hozzáférhető javak révén manipuláljuk. Hogy érthetőbb legyen: minél több s fajtájú árucikk férhető hozzá bizonyos településen, annál nagyobb populációra számíthatunk. Egyébiránt a darab nem áll szamszerű restriktiókhoz kötött lakosságunk növelését, minek értelmében csupán akkor bírhatóak emigrációra a régióidensek, ha képesek vagyunk a régióban aktuálisan fellelhető, létező összes élelmészre használt alapanyag, illetve legalább egy, avagy több — opcionálisan választható — egyéb javak biztosítására is. Miért is jó nekünk, ha nő a populáció? Nos, nem minden esetben jó. Itt kezd bontakozásba a Trade Empires — a készítőik bevallása szerint is csupán koncepciónalis — Felvévőhely, Ellátóhely tematikája. Jelentősebb populáció élelmészterületen jelentősebb mértékben fogyaszt. Így, ha képesek

vagyunk a számukra kedves javak biztosítására, úgy jelentősebb számuknak köszönhetően jelentősebb profit ütí markunkat. A tömeges felvásárlás ígérteit hirdető, populációtól duzzadó települések lesznek tehát a Felvévőhelyek, míg az Ellátóhelyek képeben azokat a góccokat köszönhetjük, melyek természeti adottságaik folytán képesek biztosítani mindazon javakat, melyekre a Felvévőhely lakossága minden körülmények között igényt tart. Csakhogy ilyenek nem léteznek — jó, mi? Hogy hol, miért, s mire is van szükség, hamarosan behatóbb elemzés tárgyává tesszük, ám elemésesbegek akár már most megsejthetik a válaszokat. Előjárdóban említi: míg magas a kereslet, magas a vételár, ám a követelt javak leszállítmányozásával egyenes arányban mind a kereslet mértéke, s így értelemszerűen a vételár is csökken. Vissza még az Ellátóhelyekhez: noha a bizonyos Felvévőhelyekkel alapvető kereskedelmi kapcsolatban álló Ellátóhelyek adott stratégia tükrében akár végleges jelleggel is



alkalmasak lehetnek kezdeti profiljuk ellátására, a rutinos profitcézár azért folytatosan mérlegeli az Ellátóhelyet illető populáció kibővítésének esetleges üdvözlendő voltát. Ez már a darab sava-borsa, minek révén belátható az Ellátó/



▲ A Láthatatlan Monostor

Felvévőhely megnevezések koncepciónalis volta — hiszen csupán abban az esetben vagyunk méltóak a „Főpenge” titulusra, ha képesek vagyunk olyan góccokat létesíteni, melyek tömeges felvásárlásra s tömeges termelésre egyaránt szavaltókat. Főrstésztud?

Route Kultúra

Az árucikknek megvan az a rossz szokása, hogy még véletlenül sem óhajtanak A pontból B-be telepőrlődni, sőt, az ónerőből történő helyváltoztatás jeles művészetét is száműzeltetik az általuk gyakorta üzött foglalatosságok napirendjéről. Megoldás: az árucikkeket szállítmányozni fogjuk, méghozzá kereskedő utak megtervezésével, megalkotásával, s természetesen menedzselésével. Hozzávalók: 1. legalább két, egymástól jelentősebb távolságra eső Plaetér típusú létesítmény — 2. legalább egy kereskedő, akit aztán a kereskedőtől használatára buzdítunk. Mindezek előtt vásároljunk egy kereskedőt — róluk tudni kell, hogy vételáruk folyamatosan növekszik — azaz tizedik kereskedőnket az első többszöröseért fogjuk kikérni a főhadiszállásról — ugyanakkor mindegyikük mellé tartozik már a kezdetektor is bizonyos különleges adottság. Ezek egészen ötletes kis javadalmak képeben jelentkezőnek, például: High Reputation: a kereskedő messi földön jöhrinek s elismertségnek örvend, így aratást/ előállítás követően garantáltan ók kapja az első adagot az általa óhajtott árucikkbebl. Animal Husbandry: az állatokra támaszkodó szállítmányozás uteme jelentősen gyorsabb.

A Trade Empires tucyatnyi ilyen javadalmat ismer, s áldásos módon új kereskedő vásárlásakor több alternatívát is kínál a nekünk tetsző javadalom, s az ahhoz társított kereskedő megválasztását illetően. Bonusz: sikeres szerepeltetés esetén a kereskedő kelő tapasztalatot nyer ahhoz, hogy újabb, szintén általunk választott javadalom emelhesse munkaszínvonalát. Emberünk tehát már van, ám kereskedőt — nincs. Az alábbiak során megtervezünk egy egyszerűbb kereskedőutat, mely elkészülte után már nem okozhat gondot az akár három, négy — avagy még több — állomást érintő körutat elkészítése sem. Vegyük hát alapul két szomszédos települést, melyek egyiken ríz, a másikon az elmaradhatatlan köles termesztése folyik. Léven, hogy egyikük síncs brikókában a másik portékájának, rövid időn belül mindkét fél részéről megnő a kereslet a szomszéd település javai iránt. Kikik a Routes ikonra, melyen keresztül hamarosan gyakorlati sikon is megvalósítjuk első kereskedőutunkat. Először deklaráljuk az induló pozíciót, mely esetünkben a kölestermesztésben jeleskedő települést jelenti, majd a panel alján látható, miniatűrűzalt piackínálóból az üres slotokba pakoljuk a már hasznosítható nyersanyagot. Eztán következik a célállomás meghatározása — add marker #2 — mely gyanánt a rizstermesztő települést jelöljük meg, míg az itt létező üres slotokba sejtethetően rizst fogunk pakolni. Nincs más hátra, mint nevet adni a kereskedőútnak, majd elmenteni választásainkat. A kereskedőpanel Orders pontján keresztül elérhető



▲ **Eső előtt**

Route Repertoire ablak segítségével már ki is jelölhetjük emberünk számára az útvonalat, hogy aztán az Embark on Route ikonra kattintva, deli vitézünk belekezdhesen pályafutása első fordulójába. Útvonalaink jellemzők, úgymint állomásai, illetve az azokon felvásárolt, eladott árucikkek mibenlétét természetesen folytonos finomhangolás alatt tartjuk majd a piac igényeinek otlárán, sőt az idő előrehaladtával vitális fejlesztéseket eszközölünk azokon. Így a kezdeti földutakat a lényegesen gyorsabb haladást lehetővé tevő, kiközvevelt utakkal helyettesítjük majd, míg a még gyorsabb haladást, rugalmasabb berakodás érdekében karavánközpontokat létesítünk a becsatlakozó utak mellett — ezek azok a technológiai fejlettségű ederezhethető megoldások, melyeket a Trade Empires bőségével a következetességgel kínál felhasználásra, ugyanakkor a darab aprókosz kidolgozottságát és összetettségét is egyértelműsítik.

Kereslet, Kínálat

Egy már piaci jelenléttel áldott/vert településre, avagy a még értetlen populációkat szignózó, független dwellingekre kattintva is képtek kapunk az általuk kívánt árucikkekről. S noha gyakorlatilag minden civil létesítmény igényeiről átfogó tájékoztatást nyújt a játék, a piactereken keresztül a legpárabb részletek jegyében vizslathatjuk választott településünk kereskedelmi véraramát. Az árucikkek megnevezése mellett kék, avagy narancssárga nyilatok véln látni a szemléző. Ez nem is véletlen: a nyilak ugyanis ott vannak! Kék, jobbra mutató nyíl jelzi, amennyiben az adott település igényt tart az aktuális árucikkre, míg a narancsszínben pompázó balra nyíl a település által eladásra kínált javakat szignózza. A panel jobb felét domináló progress bábok tájékoztatást adnak a kereslet/kínálat növekedésének, avagy hanyatlásának üteméről, míg a Base Price/Current Price mutatók egymáshoz való viszonyulása sejtethetően alapvetően befolyásolja a település



▲ **Eső után**

populációjának érzelmvilágát is. Így az alapnál kisebb vételár esetén emigránsokra, míg az alapnál nagyobb vételár tükreben a populáció hanyatlására, további dicsestelények esetén pedig piacvesztésre számíthatunk. S hogy hogyan is csinálunk profitot piacvesztésről? Sehogya.

Maradék

Az izometrikus RTS-ek tábora kétségtelesen újszerű, karakteres darabbal bővült a Trade Empires révén. A játék komplexitása túlmutat ezen ismert kereteln, így a téma iránt érdeklődést mutató hazánlók számára témeked felfedezni való maradt még. Kellemetlenség tekintetében épüvy említhető az anyag nyomokban kénytelmen irányítása, akár az ennél is nagyobb problémát jelentő történelmi követezetlenségek: a Trade Empires soha nem látott életszerűségeit historikus pontosságot igénybe csábít minket a vele való foglalatokodásra, ám pont ezen területeken produkál kacsagató megoldásokat. Méghogy a 18. század Angliájában szamarakon közlekedő kereskedőcázárok keresztetik a tessék-lássék alapon implementált vásuthálózatok útjait. Ert-hetetlen, mondhatók felfoghatatlan

körülmény a multiplayer lehetőségeinek teljes körű mellőzése. Hogy erre az Eldos miképpen is mondhatott áment, nem akaródik a fejtembe férni — ám ha pár hónap múlva egy Trade Empires — Multiplayer Edition nevű anyag futna be a szerkesztésége, úgy már most csököttalom a leleményes marketing politikuskok. Zene: millióként egy nyolc-kilenc másodperces „interludé” megkomponálására tellett a notakéret felelős elem erejéből, ami a kor által elvárt színvonalhoz képest nemcsak, hogy nem sok, de kevés. S noha a darab szisztémája újszerű, elegáns megoldásokra támaszkodik, alapvetően nem mutat túl a közelmúlt során kellezett Kohan sajátosságain. Féltreírás ne essék: a Kohan is, a Trade Empires is külön anyag, ám míg előbbi nyíltan vallotta, hogy „csak” egy új generációs, taktikai harci játék, addig a Trade Empires a hallatlan életszerűségi s történelmi hitelenség gépjéit hirdetven csillogtatta bájait az idei E3-on. Ezen beigért formában komolyan venni a Trade Empires nem lehet, ám mint az új generációs RTS-ek egy következő képviselője, derekasan teljesít.

by GyZ



www.frogcity.com/trade/intro.html

Eldos / Frog City
Pill300 (Pill200), 1128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	8
LÁTSZATHOSÁG	7
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	6

✓ új ügyes szisztéma

✓ rengeteg lehetőség

✗ lucratnyi következetlenség

✗ körülményes irányítás

80

VIDEONET KFT



AZ ELSŐ MAGYAR TÉKAHÁLÓZAT

Bp. XIX. Hunyadi 87.
információ: 348-0335; 348-0336

NYEREMÉNYJÁTÉK A VIDEONETTEL!

Nézze meg és nyerjen! Ha jól válaszol kérdéseinkre, megnyerheti az összesen **50.000 Ft** értékű utalvány egyikét, amit a **VIDEONET** bármely üzletében beválthat!

VideoNet beváltóhelyek Budapestén		Országos beváltóhelyek	
II. Varázs Garázs	Törökveszi út 3.b	Pásztorvideo	Vezér út 74.
Videománia	Rózsakert üzletközpont	Video premier	Kassai tér 10.
III. Miami Vice	Himző u. 2.	Ha-Na	Kerepesi út 104.
Fókusz téka	Husztí út 17.	M&P	Fogarasi út 62b.
Oscar	Madzsar J. u. 5.	Éva Boltja	Fő u. 25.
Oscar	Váradi u. 19.	Fókusz téka	Csőmóri út 90.
IV. Elektromobil	Pálya u. 19a.	Film-Hlt	Vasutas telep u. 5.
Opti 2000	Dunakeszi u. 11.	XV. Törpi Videotéka	Pesti út 60.
Csipet Gmk	Árpád u. 15-17.	Jupiter	Pesti út 152.
Odeon	Kossuth u. 18.	Ász Videotéka	Flamingó u. 19.
V. Pásztorvideo	Izabella u. 68b.	XVIII. Video Net téka	Halom u. 59b.
Videománia	Andrássy u. 33.	Lako-tel	Bajcsy Zs. U.1a.
VI. Fantázia	Erzsébet krt. 56.	XIX. Ha-Na	Szabó E. 32.
Fókusz téka	Wesselényi u. 54.	Prince téka	Zengő u. 16.
Szines video	Thököly u. 54.	XXI. Jámin 99.	Rákóczi F. út 87.
Lux téka	Dohány u. 46.	XXII. Opti 2000	Leányka u. 3.
Odeon	Práter u. 59.		
IX. Euro Angéls	Corvin köz 1.		
X. Lux téka	Csont út 1.	Kaméleon téka	Szt Mártonkátá
XI. Multimix	Újhegyi sétány 3-5.	Kaméleon téka	Nagykátá
XII. Primatéka	Bocskai út 23.	Szikszai téka	Jánossomorja
Multimix	Jakubinusok tere 4b.	Taligán téka	Dömsöd
XIII. 1001. Video	Lékaí tér	Varázs	Kaposvár
Video premier	Pannónia u. 95.	Antal téka	Kömlő
Fókusz téka	Párkány u. 23.	Benke téka	Székesfehérvár
Odeon	Róbert krt. 40-42.	Horizont	Kunhegyes
IV. Ha-Na	Hollán Ernő u. 7.	Kiegel	Gyál
Well video	Adria sétány 6/1.	Kovács téka	Csőmör
Well video	Róna u. 143.	Körmöczy téka	Vecses
Sam's Dad	Erzsébet királyné 75b.	Premier	Jászapáti
	Páskomliget 10.	NIVO XXI.	Dunaújváros

A játék kérdései:

1. Sikeres-e az első ördögüzési kísérlet?
2. Mikor következik be az első átváltozás?
3. Mondjon két ismert filmet Winona Ryder főszereplésével!

A megfejtéseket nyílt levelezésben kérjük az 576 KByte szerkesztőségébe eljuttani, pontos névvel, címmel ellátva!

Beküldési határidő: 2001. november 1.



F/A-18 HORNET

PRECISION STRIKE FIGHTER

Tíz Tonna kontra Terror

FA-18 Hornet. Az Egyesült Államok első, kifejezetten földi csapásérésre, illetve középtávú légharcra specializált vadászgépe. Kiemelkedő hatékonysága légi kötelékek vezetésére, biztosítására egyaránt alkalmassá teszi, míg az eddigi hadműveletek során szerzett tapasztalatok azt mutatják, az F/A-18-as konstrukció példátlan fokú túlélési szavatossággal rendelkezik. A modell minden addigi katonai rekordot megdöntve teljesít, ellenséges vadászok s földi célpontok tucaitait semmisítvén meg a Sivatagi Vihar művelet során — míg túlélési szavatosságukat jól példázza, hogy egy több föld-levegő rakéta által sújtott Hornet még a becsapódásokat követően is képes volt hazarepülni, majd a javítások elvégzése után, már a találatokat követő első napon térni vissza a hadszíntérre. A típust, flexibilitása végett katonai körökben a „Multi-Mission Attack-Fighter Aircraft”, azaz katonailag többfunkciós, csapásmérő-harci vadász meghatározással jellemzik, mely tulajdonságok az Egyesült Államok légierijének egyik leghatékonyabb darabjává teszik az F/A-18 Lódarabját.

Látalak én már! 98-ban.

S hogy még pontosabbak legyünk — már '97 vége felé is találkoztunk egy az F/A 18 Hornet szimuláció művel, melynek fejlesztett változata a 98-as év elején mutatkozott be, F/A 18 Hornet Korea címmel. Kérdés, hogyan gondolhatták a program alkotói, hogy ily rövid időn belül kétszer is elsülthet ugyanazt a darabot, legyen szó akár egy továbbfejlesztett verzióról is a második kiadás révén. A válasz az

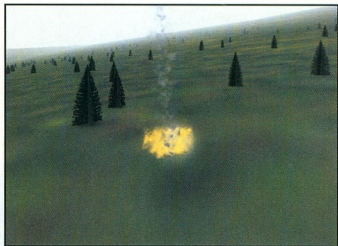
akkortíjt szárnya kapó 3D gyorsítás lehetőségeiben keresendő, mely az idő tájt még a 3DFx névvel fémjelzett Voodoo típusú kártyákkal jelentett egyet. Az F/A 18 Hornet Korea az elsők között használta ki a gyorsítót, téve szert olyan grafikus megjelenítésre, mely az alig pár hónapja keltezett előd tükreben is forradalminak, s így eladhatónak bizonyult a kor szimulátorpiacán. Egy kedves cimborám éppen a közelmúlt során ruházott be az F/A 18 Hornet Korea pedigris változatára, sőt van neki még dzsojszittkije is, így nemrégiben, harmadszori nekifutásra sikerrel pakoltam

le egy F/A 18-as az anyahajó ölére. Mindezt azért mondom el, mert most, 2001 utolsó negyedében új kiadást él meg az F/A 18-as — egy új kiadást, melynek hasonlósága a 98 elején prezentált verzióhoz, mondjuk úgy: némi-leg észrevehető.

A Még Újabb Verzió

Az F/A 18 Hornet jelenkori változata esztétikum szintjén nem sokat dob a közönsze — még kell elégednünk az immár választható 1024-szeres felbontás, valamint a nyomokban bejlesztett grafikus részletesség bejérésének lehetőségével. S noha a látvány színvonalában ebben a formában még ma is „kimagyaráz” egy szimulátor, azért azzal a grafikus motorral élteni egy új generációs darabot, mely lassan harmadik évét

tapossa, s nélkülözhi az érdemi fejlesztéseket — huzásnak nem túl szép. Azon jellemző egy része, ami miatt a program feltűnően elisméret érdemel, már az eredeti verzióban is hozzáférhető volt: tonnányi scenario szerű küldetés, beépített, ráadásul kitűnően használható mission editor biztosítja a mű meg-



▲ Ezen a screenshoton belazítottam rep.vezetés kultúrára.



▲ Ezen a screenshoton belazítottam rep.vezetés kultúrára.

unhatatlan voltát, míg a darab gyakorlati értékei — a doglight, a földi célpontok ellen való fellépés szimulálása — kiforrottabb s megkapóbb képet mutatnak, mint valaha. Gépünk viselkedésének rendszerfolyamatait ezúttal részletesebb formában tolmácsolják felénk az alkotók, így a művel töltött idő során fokozatosan válik világossá, hogy az új darab csupán első látásra tűnik lezuhásnak, valójában fejlegyosult elem a kor piacán is. A grafikus kivitelezés ezzel együtt is hajlamos ódon hatást kelteni — legjobb példának a lényegében full változatlan műszerfal ábrázolását tartom, melyet ezúttal igazán

be lehetett volna már digitalizálni, lá Fy! II. Ugyancsak jó példa a menüként felrogható elgázító szoba újbóli szerepeltetése, melyet — ha emléikem nem csalnak — tők változatlan formában implementáltak az új darabban is. Cockpit-kívüli grafika tekintetében egyébiránt továbbra is általános spártaúság s nivón aluli dizájn jellemzi az F/A18 prezentációját.

Akkor sincs vele semmi baj

Ezúttal nem végzünk sem próbafelállítás, s a „melyik-billentyű-mit-csinál” tárgykör boncolgatásától sem áttalunk eltekinteni, több okból is. Napjaink szimulátorai egyrészt olyan mértékű összetettséggel rendelkeznek, hogy annak feltérképezésére s a teljes körű ismeretek elsajátítására csupán a téma iránt komolyan érdeklődők fognak késztetést érezni — s a többiek felkészültségét is csak viszonylag kis mértékben növelhet azon információ, miszerint: „A billentyű megnyomásának hatására ki-s behúzóthatók a kerekek”, tetszik érteni. Másik ok, amiért eltekintünk az efféle jellegű fejtegetéstől, az új F/A 18 Training menüpontja, mely háromszoros hurrát, s minden elismerést megérdemelt. Tucatnyi témakörben temérdek újabb menüpont foglalkozik az F/A 18 sajátosságával, az alapoktól át egészen a legrefináltabb légi manőverek tárgyalásáig. Igen, igen: már az eredeti darabok sem nélkülözték az ezen lehetőséghez hasonlatos szolgáltatásokat, ám ami itt folyik, az még futó évünk vége felé is minőségi, sőt, szájtátra sar-



▲ Egy kicsit megijedtem



▲ - Nem találáááá!



AGM - 65 Maverick



Taktikai, föld-levegő — AGM (Air to Ground Missile) — típusú vezérelt rakéta. Hatékonyágát tekintve egyaránt alkalmas a közel-s közep távú légvédelem biztosítására, valamint gyakorlatilag bármely

földi típusú célpont — transzporterek, katonai létesítmények, páncélozott harci útegek — teljes megsemmisítésére is. Hengerszerű teste az adott feladat által megkövetelt szükség szerint legömbölyített, elektro-optikus, avagy az éjszakai használatot is lehetővé tevő, a rakéta számára infravörös tájékozódást biztosító cinkszulfid orral várja az indítóparancsot. A rakétatest közepében elhelyezkedő kúp alakú robbanófej vagy orr-idegen test kontaktus esetén, avagy késleltetett módon, a rakéta önön kinetikus energiája révén atszakított célpont belsejébe jutva lép működésbe. Utóbbi metódus hatalmas célpontok, így hajók kiiktatására is alkalmassá teszi a rakétát, melyből egyetlen kirepülés során akár hat darab is felszerelhető a típusal kompatibilis vadászokra. A robbanófejét indukáló metódus típusa szerint egy darab Maverick előállítására 17.000 dollártól 110.000 dollárig terjedhet.

AIM - 120 AMRAAM



Advanced Medium Range Air-to-Air Missile — AMRAAM — azaz fejlesztett, közep távú levegő-levegő rakéta. Az AMRAAM program értelmében a 2000-es éven túlrá ütemezett rakéta szolgálatba állításával mind az Egyesült Államok, mind annak szövetség-

esei kezébe a modern hadviselés egy új generációs háborús eszköze került, mely már önön képességei okán is számos, a rakéta célpontjait kijelölt légi egységet el lehetett tenni a bevetés során. A teszte foglalt mikroszámítógép és radar révén a rakéta már a kioldást követő pillanatokban is szuperszonikus sebességgel haladva közelíti meg a célpontot, így a pilótának lehetősége nyílik rögtön az első kioldást követően újabb célpont befogására, illetve újabb rakéta indítására is. Az AMRAAM időjárás viszonyoktól is független hatótávolsága meghaladja a harminc kilométert, míg egyetlen rakéta előállítását az Államok adófitőzének 386.000 dollárja bányá.

AIM - 9L Sidewinder



Az Államok légierijének arzenálja 1953-ban bővült ki az AIM-9L típusjelű darabjai közepes távolságú célpontok ellen is jó eséllyel vehetőek be sikeresen. Az „L” típus fejlesztett tulajdonságait a rakéta finomabb tájékozódását lehetővé tevő szenker, illetve a kioldott eszköz észlelhetőségét jelentősen csökkentő, lényegesen halkabb, s kevesebb végterméket kibocsátó motor jellemzik. A rakéta pontos előállítás költsége nem ismeretes, ám szakértők szerint érdemes legalább 84.000 dollárt magával vinnie annak, aki feltétlenül szeretne a nappaljaiba egy Sidewindert — nem kapni, hanem állítani.



▲ Ezek az épületek azért ma már kicsit kevesek. Lövöm is ki mindet visszafelé.



▲ ...affene...

jellegét egyébránt különön tolmácsolja felénk az intro videó: másodosztályú munkára való grafikus megvalósítás, ám olyan rendezés jegyében vivnak kedvcsináló dofgihtot a derék F/A 18-asok egy kötelek ellenséges vadással, hogy jómagam kapásból háromszor

kalló munkának nevezendő. Nem elég, hogy a narrátor menüpontonként többperces kiselőadásokat tart az érintett tárgykörökben, minden magyarázat mellé a témába vágó mozik, illusztrációk tartoznak. A Trainig menüpont segítségével így bárki, aki komolyan gondolja, megismerkedhet egy F/A 18 lelkecskéjével olyan mélységig, mely mélységeket egy szimulátor rajongó csak megkívánhat. A program alapvető

voltam kénytelen végignézni az animációt. Az új F/A 18 tehát a nyomokban idejélt, ám tegyük hozzá: ma is megehető grafikus kivitelezés ellenére is ajánlható darab minden olyan egyed számára, aki alapvetően könnyen kezelhető, lendületes, ám hamisítatlan, életszerű alakokon nyugvó szimulációra vágyakozik. De tétleg.

by Gyz

www.xycat.com

Xycat/Xycat
PII400(P233), 128 MB RAM, 64 MB VRAM / D3D

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVARTÓSSÁG	9
ZENÉ-HANG	6

✓ roppant kulturált tutorial

✓ lendületes játékmenet

✗ idejélt grafika

✗ -a időmege különösen, szaksze-

81

Sub Command Seawolf Akula

Jó érzés egy torpedón lovagolni?

Azokon a régi szép téli esteiken, amikor ott ülünk az AMIGA előtt. Majd kettőtört a joystick, ahogy próbáltuk egymás kezéből kirángatni, csak hogy a másik is a játék közelébe jusson. Jó pár ilyen programhoz való szerencsém a „nagy időkben”, ház hogy manapság ez az érzés egyre ritkábban jön elő. A SILENT SERVICE című programcska elég régen debütált a játékvilágban. Ha jól emlékszem, akkor ennek a programnak megjelent egy PC-s verziója is az AMIGA-s, és a jóval előbbi C64-es kiadás után. Nem is a játék volt az igazi nagy durranás, hanem a hangulat, amit magában hozott. Nagyon komoly kis játék volt annak ellenére, hogy néhány száz kilobájtot foglalt csak el. Jömagam nem tapasztaltam az „első látásra beleszeretnem” érzést, de idővel az egyik kedvencemmé vált. Aztán ahogy szegény gépeink felett eljárt az idő, úgy láttak napvilágot a komolyabbnál komolyabb stufok. Például az ACE Of The DEEP, vagy a SILENT HUNTER, melynek nemcsak a megjelenik a második része. Hogy ezek mennyire dobogtatják majd meg a tenger farkasainak a szívét, az még a jövő titka.

Mostanság nem mondható, hogy túl sok tengeraltatóját szimulátor, vagy hasonló program jelenne meg a piacon. Viszonylag úde színlótnak hat a Sonalysts Software új munkája. Az alcimben feltüntetett két szó, a SEAWOLF és az AKULA, a manapság bevethető tengeraltatójárók neveit fémjelzi. A cimben helyet kaphatott volna egy harmadik is, mivel még egy típus választotta a programban...

Merülés

Három farkas a tengerek ragadozói közül. Így jellemzik a készítőket, a játék három nagyszerű harci tengeraltatóját. Ismerkedjünk meg hát mi is velük.

Az első darab a SSN 21 SEAWOLF (szolgálatba állítva 1992-ben), aminek osztályában két másik társa is van.

Ezek, az SSN 22 CONNECTICUT és az SSN 23 JIMMY CARTER (jelenleg még csak tervezés és építés alatt). Felszíni 7467 bruttóregisztertonnával (viz alatt 9137), a program második legnagyobb hajója. Őt csak az AKULA előzi meg néhány száz tonnával. Bár súlya viszonylag elég nagy, mégis a leggyorsabb a maga kategóriájában (35 csomó merülés után). Nagyon jól manőverezhető, kiváló fordulási és taktikai képességeivel az egyik legjobb hajó a programban. Méretei sem lebecsülendők, hossza több mint 107 méter. Az egyetlen apró

hibája, hogy nem valami csendes. Személyzete 12 tisztből, és 121 tagú legénységéből áll. Egetlen hatalmas vízűtésű atomreaktor szolgáltatja a meghajtást (200Mw). Merülési mélysége maximum 600 méter lehet, legalábbis ennyit mertek beavallani. Nagyon jó hasznát vesszük a programban a beépített SADS-nek (Submarine Active Detection System), azaz aktív tengeraltatójáró felismerő rendszernek. 12 darab, akár atomtöltettel felszerelt Tomahawk rakétája mellett, még 18 darab Mark 48 ADCAP torpedót is magával cipel a küldetésére. Mindemellett az egyik legfejlettebb harci és taktikai követőrendszerrel is felszerelték a készítőit. A játékban a fegyverzetének sajnos nem minden részét lesz tudunkban kipróbálni, lévén ezek közül néhány ma még titkosnak minősül. A programban a Mark 48-as torpedókkal, valamint Tomahawk típusú földi célpontok ellen használható, és Tomahawk Destroyer Killer rakétákkal lesz tudunkban kipróbálni.

Második kedves vadásunk, a 688(I) Hunter/Killer (szolgálatba állítva 1998-ban). Ebből a típusból is kettő létezik. Lajstromszámok, az SSN 751-770, valamint az SSN 771-773. 6330 bruttóregisztertonnával (viz alatt 7100), a játék legkisebb hajótípusa. Sebességben a SEAWOLF-hoz hasonlitos, 28-30 csomó (merülés után). Méreteik is közel megegyeznek, a 688-as 109 méter hosszú. Lókapacitása igen nagy, 12 darab Tomahawk atomrakétát, és kétszer 22 darab ADCAP torpedót szerelhetünk fel rá. Különlegessége, hogy két újratöltésre elegendő tartalék torpedóval is rendelkezik, melyeket kizárólag háború esetén vehet be a legénység. Mérete ugyan kisebb, mégis 14 tiszt és egy 127

tagból álló legénység szolgál rajta. Meghajtása, vízűtésű atomreaktor (110 Mw). Speciális képességeinek egyike, hogy igen hosszú ideig képes tökéletesen manőverezni a jégmezők alatt is. Merülési mélységét, 450 méterben állapították meg. Felépítésének érdekessége még a speciális műanyag bevonata. Ez képes elnyelni a hangradarok által keltett hullámok nagy részét. A játékban ugyanazokkal a fegyverekkel szerelhetjük fel, mint a SEAWOLF-ot.

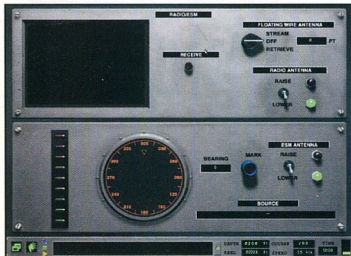
Végül a harmadik és egyben utolsó hajó, az orosz uh-KOO-la 971, avagy AKULA (az orosz haditengerészet berkein belül, csak SHARK-ként nevezik). Lajstromában később jelent meg a nagyobbik testvére, a 971U Improved AKULA II, és a 971A szintű változat AKULA II. Mérete 110 méter (AKULA) és 115 méter (AKULA II), a játékban mind a két AKULA I és II is kipróbálható majd. Súlyát tekintve a legáltalamban, 9830 bruttóregisztertonnát nyom (AKULA I), míg az AKULA II több mint 13000 bruttóregisz-



tertonna. Sebessége 33 csomó, merülés után (felszínen kb. 10 csomó). Fegyverei nagyban eltérnek az amerikai mintától. SKVAL típusú rakétatorpedókat nagyszerszűen használhatók mind az ellenséges tengeraltatójárók, mind a rombolók ellen. A SCUD-hoz hasonló taktikai cirkáló rakétaival stratégiai atomfegyverek bevetésére is alkalmas, amit 6 vetőcsőből képes kilőni. Meghajtását, egy minden eddiginél nagyobb teljesítményű vízűtésű atomreaktor biztosítja (230 Mw). Speciális tulajdonsága, hogy rettentően csendes meghajtással szerelték fel, ezért szinte észrevehetetlen a víz alatt. Könnyen végezhető vele vízi aknákn és a Destroyer Killer (viz alatti aknahordók) telepítése. Személyzete hihetetlenül kevés, mindössze 28 tiszt és 45 matróz szolgál rajta. Mint már említettem, nagyon csendes hajórol van szó, de az hozzá kell tenni, hogy ezt csak alacsony sebességben



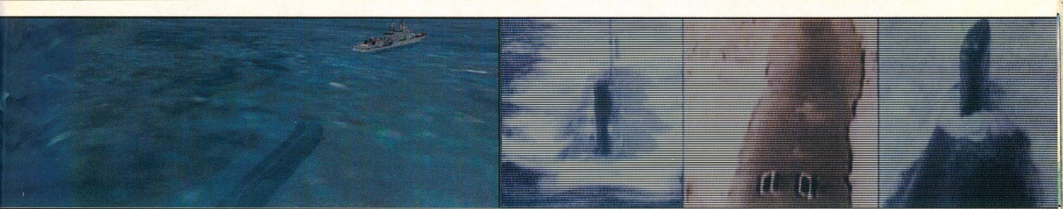
▲ Eme helikopter segítségével, jó kis jelzőbójákat szóránk a nyakunkra



▲ Ez a rádió, de hogyan kell életet lehelni beleje???



▲ Ég veled Saddam



▲ Gyánítható, hogy a szakácsuk csapnivalóan odazeggette a reggeli rántottát

(kb. 18 csomó) képes produkálni. Besorolását jól jellemzi, hogy az eddig legcsendesebbnek beállított Los Angeles osztályú hajóknál is csendesebbnek bizonyult. Maximális merülése kb. 600 méter, de a szakértők szerint ennél is mélyebbre képes magát leküzdeni (azonban ez titkos információ). Érdekesége még a hajótest borításában keresendő, ami a legnagyobb mértékben



képes leárménykölni a belülről kiszűrődő mechanikai zajokat. Ezt úgy érték el, hogy minden egyes meghajtó egységet és zajos pontot külön-külön lezsigeltettek, és elkülönítették egymástól.

Kapitány a hidon

Hát az irányítás szimulációjára egyetlen rossz szavam sem lehet. Mint a legheitelesebb valóságban. Elsőre nem megy egyszerűen a dolog, hiszen ne felejtjük el, hogy csak a műszerinkre hagyatkozva fogunk a víz alatt navigálni. Mindezt bizony meg kell szokni, ezért nem árt az elején egy könnyebb gyakorló, vagy tanuló küldetés kiválasztani. Természetesen előre kreált missziók, és sokkal nehezebb, és több gondot jelentő küldetések közül válogathatunk. A missziók neve mellett felrakoztatott csillagok jelzik annak a nehézségi fokozatát, míg a campaign menüben külön fokozatok választhatók. És most nézzük a közel sem

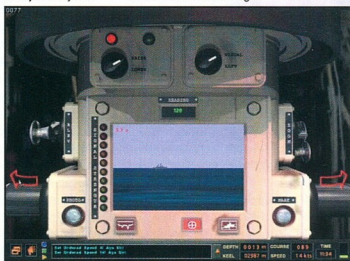
egyszerű irányítási és képzélteteli feladaton keresztül leírva. Először az F6 és az F7 gombok segítségével állapítsuk meg a jelenlegi helyzetünket. Mindezt a lehető legpontosabban úgy tehetjük meg, ha a térképen a hajónkat jelző

szonárt kiválasztó billentyű. F3-mal rádiózhatsz, fogadhatsz és ki is adhatunk rádióüzeneteket. F5-re a víz alatt helymeghatározó (és úgynevezett akadálytérkép) látható. Az F6-os billentyűt már csak a cél becsékerzése után kell használnunk. Ez a célszó képernyő és a fegyverrendszer szabályzó menü. A térképen kiválasztjuk a célt, majd a jobb oldali menüben a célnak megfelelő fegyvertípusot, aztán pukk. Az F7 egy ritkábban használatos taktikai térképet aktivál, melynek inkább a stratégiai feladatoknál

minket. A megközelített célpontnál vegyük figyelembe annak távolságát, majd a fegyverválasztó képernyőn célozzuk be. Ha minden oké, akkor mehet a tűzparancs. Rombolóknál jobb, ha jóval eléjük kerülünk és aknástjük a tengert, de torpedóval is kifűstölhetők. Nagyon izgalmas jól kiszámítani a hajóink közötti távolságból és a torpedó sebességéből adódó célzás elérését (ha nem célkövető a torpedó, akkor ki kell számítani, mennyivel lövünk „mellé”).

Summárum

Nagyon hangulatos, de nem egy „vörös október”. Az irányítási valamenyire elér a három típusnál, de könnyen alkalmazkodik az ember. Ami engem zavart, az nem más, mint a nehékesen beindítható küldetések. Szinte mindenhol vár az emberre nincs tengerfenék kutatás és hajókázás, mire elérjük az a célpontjainkat. A sima misszióknál ez az idő akár egy órára is duzzadhat, hiszen nem biztos, hogy pont egy hajó, vagy tengeraltatóiro irányába kezdünk menni. A végjátásban viszont nagyon sok színes és érdekes küldetés kapott helyet. Szerencsétlenül járt felderítő gép utasainak megmentése, tűszabadtítás, veszélyes biológiai fegyvereket szállító hajók elpusztítása, terroristák cselekmények megakadályozása, kalózkod eltakarítása, és még sok egyéb izgalmas rész van. Grafikaileg egy közepes szintű programot ismertem meg az SEAWOLF szemlélyében, ahol maga a játék és a szimuláció kapott elsőlegesen szerepet. Eme szempont mindenesetre csakis az előnyére vált a játéknak. És legvégül meg egy kis info azoknak, akik a szóban forgó szerentyűkről szeretnék megtudni néhány érdekességet. Látogassák meg a www.militaryurl.com, www.fas.org, és a www.warship1.com weboldalakat.



▲ Készítsünk egy jó fotót az albumba

lesz szerepe. Végül említsük még meg az F8-at, ahol a periszkóppal kukkolhatunk bele a nagy kétségbe. És most a küldetés, de csak nagyjából. Határozzuk meg a helyzetünket. Ezután az adatok ismeretében kezdjük el cirkálni egy szabadon választott irányba, miközben vadul szonározzuk a tengert. Időnként nem árt lelassítani, és periszkóp-mélységbe merülni, ahol a véletlen előkerülő rombolókról szerezhetünk időben tudomást. Ha van hangkontakt, lassítsunk, és kerülnünk az ellenség mögé (ez egy könnyű taktikának bizonyult). Tengeraltatóiro esetén legyünk nagyon óvatosak, hiszen neki is lehet hátsó hangradarja, amivel pillanatok alatt felfedez

-Uriel-

www.subcommand.ea.com

ElectronicArts/SonyalistsSoftware
PII700/PII433/ 128MB RAM (64MB RAM), D3D

LÁT VÁNY	7
IÁTSZÁHATÓSSÁG	6
SZÁVATÓSSÁG	7
ZENÉ-HANG	7

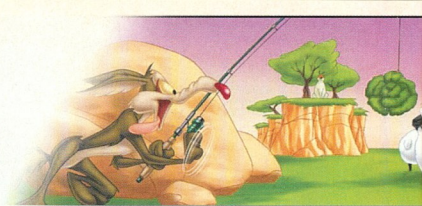
- ✓ hangulat
- ✓ gyors grafika
- ✓ szuper szimuláció

- ✗ lassú a kezdés
- ✗ nehéz az irányítás

70

AKULIA SE

Sheep Dog & Wolf



Kutyaharapást farkasszőrivel

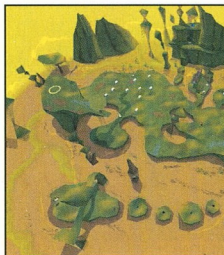
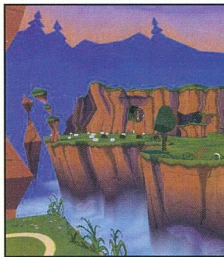
Gyakran nehezemre esik bevezetést írni egy-egy cikkhez.

Az elmúlt egy évben szinte minden rajzfilmeken alapuló — úgy nevezett „gyerekeknek-szánt” — játék tesztelése az én feladatom volt. Talán azért, mert szívesen játszom ezekkel a fajta játékokkal. Talán azért, mert ezt vállalni is merem. Talán azért, mert sokszor gondolom úgy, hogy a platformjátékok alapkövei voltak minden számítógépes játék fejlődésének.

Sokan úgy gondolják, mára ez a műfaj csak gyerekeknek való. Sokan úgy gondolják, nem elég fantáziadúsak, nem elég izgalmasak, talán, mert nincs bennük elég vér... gyakorlatilag egy csepp sem.

Ilyenkor irigyen gondolok a konzolosokra, hiszen nekik folyamatosan kijut a platformjáték áldásból, míg mi PC-szek — azok, akik még napjaink játékdömpingjében is látunk elég fantáziát ezen műfaj képviselőiben — sóváran gondolunk a régi szép időkre, amikor kedvünkre ugrálhatunk, ügyeskedhettünk a fejlesztők virtuális fantáziavilágaiban. Szeretem a platformjátékokat...

Ha valaki azt gondolná, ezzel le tudtam szerzői mivoltom által megkövetelt bevezető-adagomat, azt téved. A bevezető csak most jön.



Kissé szokványosabb, mint a fentiek, de nézzétek el nekem ☺

Szóval, aki rendszeresen olvassa a KBytot, az tudhatja, hogy nagy rajongója vagyok a Warner bratjók nevével fémjelzett rajzfilmeknek.

Ezek közül is különös tekintettel vagyok azon opuszkó iránt, amelyek nem törődnek holmi történetnek nevezett formátumok leképzésével, egyszerűen felválnak egy szituációt, aztán durr bele — van vagy kétszáz rész, amely mind az adott szitúra épül.

Ilyen volt például a Kengyfűtő Gyalogkakukk. A szánalomra méltó prierifarkas és az áldozati bárányul szánt (?) madár shaggypearl esete...

Nem is magyaráznom tovább.

És ilyen a pásztorkutya és a farkas ősi konfliktusát feldolgozó rajzfilmáradaát is, amely bár hazánkban nem túl ismert, a tengeren-túlon (lásd Cartoon Network) kellő népszerűségnek örvend.

Az említett szituáció a következő nagyon egyszerű és természetesen adott darwini megállapításon alapszik:

A farkas legfőbb ismérve az éhség

Ebből kiindulva mondhatnók, hogy a farkas mindent meg is tesz annak

érdekében, hogy stíluszerűen „farkaséhségnek” nevezendő vágyait csillapítsa. Ezzel szemben pásztorkutya kománk igyekszik minden elérhető eszközzel (értsd: természetesen) megakadályozni őt ebben. A

helyzet komikumát növelni hivatott az a tény, hogy hőseink mintegy munkaszerűen végzik a természet és az alkotók által meghatározott feladatukat: a napi munkaidő lejártával mindketten blokkolnak, és irány háza.

Másnap minden előről.

Jóllehet, a közelmúltban majd minden Warner-közelit témát feldolgoztak már játék formájában (több-kevesebb sikerrel), ezen téma mindeddig parlagon hevert. Sokszor hajlamos vagyok rá, hogy kicsiréjek az ilyen témájú stufákat. Legfőképp a cikk legelején említett szempontok miatt. Mégis, nagyon hosszú út vezetett odáig, hogy a rajzfilmek számító-gépes játékként való újrahasznosítása elérje azt a pontot, amikor valóban azzá válnak, amire hivatottak. Űdvözölgy Sheep Dog & Wolf, az Úr van Teveled, de legalábbis minden efféle game fejlesztőinek azon nemes célja, hogy a kedves játékos felülemelkedjen előlételein, és kitüntetett figyelemre érdemlőssé az anyagot.

Ez itt a szokásos Monty Python idézet helye...

A Sheep Dog & Wolf valóban túlép az efféle karakterek köré épített játékvilágok szereotípiáján, mind játékmenet, mind megjelenítési tekintetben.

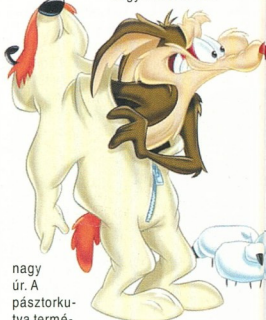
Leiksimeretes teszterhívzen ve gyűk először a játékmenet finomságait. Platformjáték nuku. Taktika. Tervezés. Előrelátás. És nem kevés érdek a helyzetkomikumából adódó lehetőségek kihasználásához.

Ezekre lesz szükségünk, ha a játék



teljes mivoltát kiélevezni vágyunk.

A szitu egybebar adott (úristen, ezt már vagy tízedszerre írom le, így, ebben a formában... ☺) : birkát kell lopnunk. Az éhség — vagy mittemni —



nagy úr. A pásztorkutya természetesen nem vehet minket észre. Ezt többféleképpen is kibulizhatjuk.

Először is: a képernyő jobb felső sarkában láthatjuk, ha bekerülünk az ellen látsógarabba, és azt is, ha figyelmé fokozottabbá válik. Zöld-narancs-piros színátmenet, mint azt a tutorial kellekőppen kiemeztük, ha nagy túrelműly végnyomni azt is — mindenestre erősen javasolt.

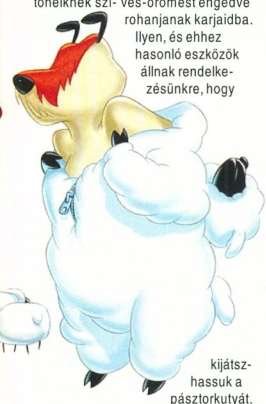
Ez még kivitelezhető is, főleg, hogy olyan lehetőségek is rendelkezésünkre állnak, mint elrejtőzni egy bokorban — ilyenkor túlméretezett pulink akkor sem vesz észre, ha az orra előtt illegetjük magunkat, feltéve, hogy ránk irányuló tekintete esetén mozdulatlaná dermedünk.

A birka azonban még mindig nincs a kezünk közt...

Végy némi szerves birkatápot, és hintsd el nem túl messze egymástól, lehetőleg valahol a birka közelében kezdve a szórás. Esetleg vedd be a mindent-lebíró-femme-fatale-sheep-



parfímot, hogy a birkák férfiúi ösztöneiknek szives-örömeit engedve rohanjanak karjaidba. Ilyen, és ehhez hasonló eszközök állnak rendelkezésünkre, hogy



kijátsz-hassuk a pásztorkutyát.

Persze ezzel még semmi sincs megoldva, hiszen a birkának el is kell jutnia a célt jelölő körbe — amely nem ritkán elérhetetlennek tűnő pozícióban leledzik. Ilyenkor jönnek képbe a dinamitok, rakéták, és más hasznos eszközök.

Már a kezdeti pályák egyikén is egy szívetem melengető szituáci-

hessük. Viszont egyszerre csak adott számú táp lehet nálunk, és ez nem elég a hid végigszórásához, valamint a birka is igen gyorsan eszik. Tehát a táp folyamatos szórása, mint csalogatási módszer, nem megoldás. A szitu igen egyszerű — játékos kedvemnek engedve azonban több embernek is feladtam a kérdést: mi is a teendő. Az esetek többségében az emberek nem jöttek rá rögtön a helyes megoldásra, úgyhogy én sem áruolom el — mindenesetre ezen helyzet változása némiképp tájolósként szolgálhat, miként is kell elképzelnünk a Sheep Dog & Wolf feladványait.

Legtöbbször tehát a logikára, és a jól irányított helyzetfelismerésre lesz szükség.

Megesik azonban, hogy ugorásra, futásra kényszerülünk, vagy egyéb akrobatikus mutatványokat kell végeznünk: akár repülhetünk is! A legfontosabb alapelv: minél hatékonyabban kihasználni a rendelkezésünkre álló eszközöket. Ehhez nyújt segítséget a térkép opció, amely alapvető funkcióján kívül afféle sügő feladatot is ellát: a felhasználható tárgyakhoz is itt kaphatunk instrukciókat. A küldetés-specifikus eszközök használatához mindig igénybe vehetjük a kérdőjellel ellátott táblákat.

Hadd ne ragozam tovább: a gyatát tornáztató játékról van szó.

Grafika, miazmás

Azt már megszokhattuk, hogy az ilyen irányú játékok megjelenítése a rajzfilmek képi világának visszaadására törekszik. Azt is

megszokhattuk, hogy többnyire sikerrel.

A Sheep Dog & Wolf azonban minden eddigi kezdeményezést túlszárnyal. Jobb. Több. Szébb. Ez jellemző rá. Majdnem tökéletes látvány. Olyan mértékben növeli az élményt, hogy azt nem is igazán lehet elmagyarázni úgy, hogy nincs előttünk maga a játék. Minden karakter baromi jól fest, egyaránt tükrözi a rajzfilm képi világát, és a korú 3D megjelenítést. Valahol a kettő közt, tökéletes összhangban.

A hangokra sem lehet panasz, a már megszokott Warner szinkronok, és dinamikus zene — hangulatosa, mit ne mondjak.

És végül:

Örülök, mert végre eljutottunk odáig, hogy olyan anyagot vehetünk a zúnkba, amely nem él vissza a népszerű karakterek nimbuszával, amely nem arra törekszik, hogy mankóként használja őket eladhatóságához.

A Sheep Dog & Wolf nagyon jó játék. Nem a szokványos rajzfilm adaptáció, hanem igényes rajzfilm.

Ajánlom mindenkinek, aki szereti ezeket a hősöknek nem igazán



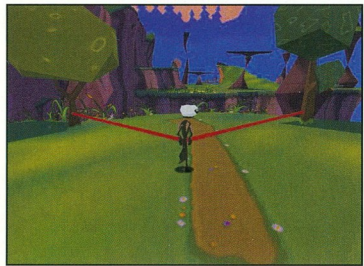
nevezhető figurákat, vagy egyszerűen nem rest némi szellemi tornára birni agyát.

A Sheep Dog & Wolf talán nem csak egy kezdeményezés. Inkább útmutató. Irányjelző.

Ilyennek kell lenni minden ehhez hasonló játéknak. Nem csak felhasználni a szereplők népszerűségét, hanem tényleg valami élvezhető kereteket kéretni köréjük.

Ha létezne olyan lista, amely az év kellemes csodáisait lenne hívatott osztályozni, a Sheep Dog & Wolf elköltöztetve foglalna el rajta. Frankón.

Varga.B.



InfoGames / Rebellion www.looneytunesgames.com
 PU400 (PU300), 64 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	9

✓ - kiemelkedik a hasonlóról
 ✗ - kevés pályá
 stúffok sokaságából
 gyönyörű grafika

92

FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2002

Én szeretem a focit

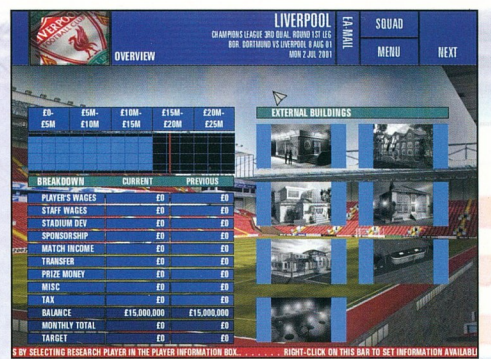
A mikor a magyar futballstadióknak környéken uralkodó állapotokra gondolok, Törpapa jut eszembe. Sinkovits Imre senkivel össze nem téveszthető hangja csendül fel a fejemben. „Törpikém, a falu rohad!” Ahogy a magyar labdarúgás is. Eljuttunk oda, hogy az „aranylábúak” százas játékkuk már csak a pénzárnyékkuk képek megölténi, a stadionokat (már régen) nem. Ha néha mégis kettőnél többen kíváncsiak rájuk — mondjuk egy válogatot mérkőzés kapcsán —, akkor leblokkolnak, és valami olyan lélekletlen produkcióval állnak elő, hogy én szégyellem magam a televízió bekapcsolva tartásából származó áramponcsolásért.

Aranyos beteg a magyar foci, így a futballszerező PC-tulajdonosnak már csak két lehetőség maradt, ha minőségileg labdarúgásra vágyik. Vagy csak akkor kapcsolja be a tévét, ha olasz, spanyol, német, sőt bajnokikat közelít a fizetés sportcsatorna, vagy saját kézzel veszi az irányítást, és leül a monitor elé.

Tegyük fel, hogy a fent említett futballszerező PC-tulajdonosnak van affinitása a menedzserprogramok iránt. Ebben az esetben nagy valószínűséggel az EIDOS Championship Managerével játszik évek óta. Persze elképzelhető, hogy megnézte az EA Sports konkurens termékét, a FA Premier League Managert, de hamar ráébredt arra, hogy a CM összetettségével és taktikai lehetőségeivel a tengerentúli cégórás újdöcskéje nem veheti fel a versenyt. Ezzel a ténnyel az Electronic Arts-nál is tisztában vannak. Ennek tükrében nem is meglepő, hogy a FAFLM

2002-es epizódja olyan területen próbálja meg kimutatni orszánszerte, ahol a Championship Manager gyengébben teljesít. Ez pedig a választóköz csapatok száma mellett a mérkőzések megjelölése. A lemaradás ilyen módon történő csökkentése persze érthető, hiszen bolond lenne az EA Sports egy jól bevált engine-rirel nem lezuhni a lehető legtöbb bört. Meglepődve tapasztaltam, mennyire mostohán is bánik az EA az FA Premier League Manager 2002-vel. Jelen cikk megírásának pillanatában — az októberi megjelenésé ellenére — még nem él a hivatalos site. Sőt, az easports.com-on még a tavalyi FAFLM-rirel sem tesznek említést. Egyedül egy német honlapon találtam némi használható információt a programról.

Mivel egyrészt elég régen játszottam focimenedzser programmal, másrészt az előző részi sem ismerem, első lépésként előkerestem az 576 tavalyi szeptemberi számát, amelyben területe került a FAFLM2001. Amit olvastam, az több mint biztató volt, hiszen Szócse szerint a programban szinte minden megvolt, ami egy olyan játékos kell, amelynek nem tiltott célja a Championship Manager trónfosztása. Azóta eltelt egy év, így — szerintem jogosan — reménykedtem abban, hogy nagy áttörésnek leszek szemé- és feltűnője. Ezzel a hozzáállással fogtam hozzá a játék felleltetéséhez. Erről csak annyit, hogy a teljes installációhoz 576MB szükséges, ami nem kevés, de manapság már nem is mondható szokatlanul soknak. Gyors tekin- tésné kattintás a FAFLM parancsikonjára, és indulhat a menet. A választóköz csapatok száma nem



6 B SELECTING RESEARCH PLAYER IN THE PLAYER INFORMATION BOX... RIGHT-CLICK ON THIS BAR TO GET INFORMATION AVAILABLE

kicsi. Anglia, Németország, Spanyolország, Olaszország, Franciaország, Skócia, Hollandia és Belgium bajnokságába csöppenthetünk bele. A program magyar klubcsapatok (FTC, MTK, Győr, Újpest, Kispest, Debrecen, Dunaferr és a válogatot) is szerepelnek, de csak mint ellenfelek. A magyar társulatok játékoslistái ha nem is frissek, legalább valódi neveket tartalmaznak. Átböngésztem a stabilitásban szereplő neveket, és kizárásos alapon úgy döntöttem, hogy ezek az adatok Kovács Balázs munkáját dicsérik.

A csapatválasztás után a főoldalra érkeznék. De várjunk csak! A látvány, amely fogad, roppant ismerős... 576 elől, FAFLM2001-nél kinyit, képet megnez. Hopp! A kezelőfelület csak nem pixelről-pixelre megegyezik. Miután gyorsan átfutottam a játék főbb menüpontjait, rá kellett jönnöm arra, hogy a program csupán néhány apró újításban és a frissített játékoskeretekben különbözik elődjétől. Eppen ezért lemondanék a cuccos részletes bemutatásáról,

helyette előbb az újításokról szólnék bővebben, később pedig néhány tippel szolgálnék az érdeklődőknek.

Újítások

Az átgazolásai piac ráncfelvarráson esett át. Egyrészt megfelel a FIFA és az UEFA ideli előírásainak, másrészt új opcióval gyarapodott. Mostantól, ha szeretnénk megvenni egy játékos, a számítógép képes ellenajánlatokat tenni. Ilyenkor nincs más választásunk, mint „meccselni” a vetélytárs által lefajlott összeget, vagy lemondani a kiszemelt aranylábúról.

A meccseket idén „Fastview” módban is figyelemmel kísérhetjük. A könnyen áttekinthető kijelzőről többek között leolvasható a játékosok fizikai állapota, mutatót formája, és az eredmény is.

Csapatalkinckal az eddigi eggyel is bezagyorolhatunk. Nekem például volt egy támadó (agresszív támadó- és védőjáték), egy semleges (ha szerettem volna megőrizni az

eredményt), és egy védekező felugró (lesreálhásra és kontrákra épülő) formáció.

Új kezelőfelületen koordinálhatjuk az edzőmunkát is. Mostantól csapatunkat különböző csoportokba osztathatjuk, és ha kedvünk tartja, minden napra más-más felada-



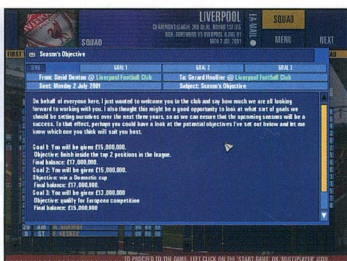
▲ 3-4-3 vs. 4-4-2



▲ Süvít a labda a hálóba bafra



tot szabhatunk ki játékosainknak. Természetesen nem kötelező ezzel szőszmóltólnunk; ha beállítjuk, a pályaedző is képes ezen feladatok ellátására, nekünk elég annyit megadnunk, hogy szeretnénk-e a meccs utáni napos is edzést tartani, vagy nem.



▲ E-mailt kaptam

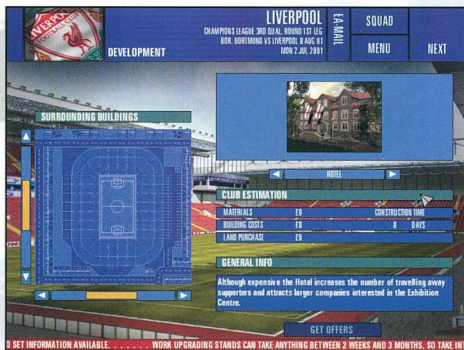
Tippek és tanácsok

Játékosvásárlás esetén vedd figyelembe a következőket. Ha kiszemelted saját csapatában a kezdő tizenegyet, többet kell érte fizetned. Igyekezz olyan játékos találni, akinek az anyagegyesületében több, az övével megegyező poszton szereplő csapattársa is van. Azt se feledd, hogy a játékosok nem szívesen teszik át székeslyüket alacsonyabb presztízsi egyesülethez.

A játékosok edzettsége több dolgot is függ. Ha egyéni edzéstervvel dolgozol és hosszú távra tervezel, ügyelj arra, hogy fiad kiegészített terheléssel kapjanak. Ha szeretnéd, hogy egy ember gyorsabban fejlődjön egy általam meghatározott területen, erre is lehetőség nyílik a „Boost training” opció aktiválásával. Vigyázz! Ilyenkor egyrezt sokkal nagyobb sérülésveszélynek teszed ki a delketven, másrészt a fejlődés, ugyan látványos lesz, viszont csak néhány hétig fog tartani. Ha nem te vezeted az edzést, ügyelj a lehetőségekre, legyenek szakmai feltevéseid biztosítva. Tanisd szemmel az ifiket! A rájuk költött pénz jó



▲ Néhány liga, pár csapat



▲ Készül a győztes taktika

befektetés, hiszen a megfelelő utánpótlás elengedhetetlen a csapat fennmaradása szempontjából. Ha úgy ítéled meg, hogy valaki megérett arra is, hogy bemutatkozzon a nagycsapatban, készülj fel arra, hogy az ifjont felismerje az első pár héten vissza fog esni. Aggodalomra azonban semmi ok: hamarosan hozzá fog szokni a nagyok között tapasztalathoz hatáshoz.

Igyekezz addig variálni a formációkat, amíg legjobb játékosaid kivétel nélkül a neked megfelelő poszton játszanak. Amíg nincs elég pénzzed a megadott felálláshoz igazítani a játékoskeretet, addig az „Addig nyújtózkodj, ameddig a takaród ér” elvet kövesd.

A játékoskezelővel és tállalása a fentiek kivül változatlan maradt. A program legnagyobb erőssége továbbra is a butított FIFA-engine, és a 3D-ben pompázó képvilés. Ezzel nekem csupán az a bajom, hogy a játékosok mozgása és reakciói nekem továbbra is túl mesterkelik. Az mondjuk tetszik, hogy a taktikai utasításoknak meglátszik az eredménye, és a játékosok szemmel láthatóan igazod-

nak az általam megadott irányelvekhez, és az sem rossz ötlet, hogy be tudunk kiabálni a pályára. Én, miután megnéztem az összes lehetőséget, a „Fastview” mód mellett döntöttem. Átékinthető, nagyon sok hasznos adat leolvasható a képernyőről, és nem is túl hozzáadalmos egy-egy meccs végülisére. Persze nem akarok senkit befolylósolni, szeretném, ha mindenki megtalálná a neki tetsző nézetet.

Szerény véleményem szerint a FAFLM2002 lemezén található újdonságok száma még egy kiegesztő lemez megjelenését is feleslegessé tenné. Nevezük patch-nek. Nekem egyre inkább úgy tűnik, hogy az EA Sports nem bírja a saját maga által felállított éves ütemtervet. Az NHL, az NFL és a FIFA sorozat még csak -csak tartja magát, és de NBA Live idén már meg sem jelenik (talán egy hivatalos keretfittsítésben bízhatunk), jelen program pedig csaldóst okozó kevés fejlesztést tartalmaz a tavalyi verzióhoz képest. Húzzatok bele fiúk!

Bazska

Electronic Arts / EA Sports
P111 600 (P111 300) / 63MB RAM / 32MB RAM

LÁTÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATHOSSÁG
ZENE-HANG

9
7
7
8

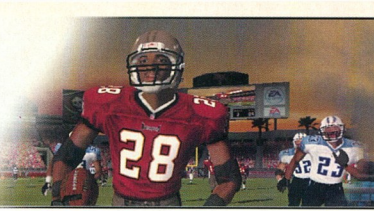
✓ látványos kezelőfelület
- rengeteg választható csapat

X - nagyon kevés az újítás
- több taktikai elemre lenne szükség

78

www.easports.ea.com

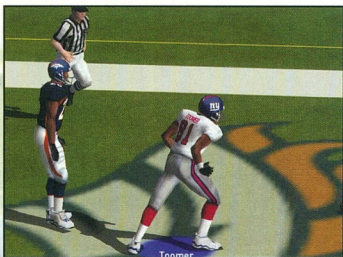
Madden NFL 2002



Ha kevés a heti egy háború...

Az amerikai foci roppant érdekes sportág. Adott egy dobásra vagy rúgásra teljesen alkalmatlan labda. Adott két, a mozgást szinte lehetetlenné tévő védőfelszerelésbe bújított csapat, akik szeretnék a játékszerzést az úgynevezett cölle-rületek jutlatni (touchdownt elérni). Adott egy európai szemnek szokatlanul szaggatott játékmenetet nyújtó, mégis teljesen logikusan felépített szabályrendszer. Végül pedig adott az Egyesült Államokban ésszerű keretek között megvásárolható legmodernebb technika, amely a tévéközvetítések a lehető legelvezetesebbé varázsolja.

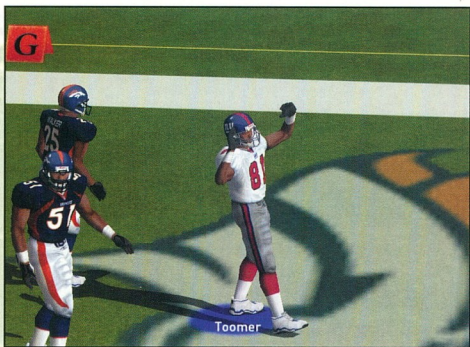
Ha van rá mód, szívesen megnézem a heti NFL-összefoglalókat. Imádom azokat a jeleneteket, amikor a quarterback csapattársai fedezésében egyre csak hátrál, miközben szeme idegesen pásztázza az úgynevezett passzavokát. Hirtelen megvillan a szeme, amely egyértelműen jelzi, lehetőséget lát egy átadásra. Már dobásra lendül a keze, amikor a képernyő szélén felütnék egy védő, akiknek sikerült átverekednie magát az ember-



▲ Touchdown után előbb nyújtok kicsit...

falon. Csak egy célja van: földre döngölni a quarterbacket. Öz még nem tudja, nem tudhatja. Meglendül a keze. A labda útnak indul. Ebben a pillanatban elúti a százkilós expresszvonat. Teste a fizika törvényeinek engedelmeskedve, az anatómia tankönyvekben viszont sohasem látható módon csavarodik ki, mielőtt a hűstorony maga alá temetné. A bajnokos döntőjét, az úgynevezett Superbowlt pedig semmi pénzért nem hagyám ki. A meccs félidőjében megrendezett „halftime show” az amerikai profizmus egyik legkésebb példája. A húsz perces szünet alatt a játéktér közepén tizenöt méter magas színpad épül, majd a műsor után eltűnik. A két építészeti bravúr között sztráok (idén Britney Spears, az N Sync, az Aerosmith és Nelly voltak a fellépők) adnak tíz perces minikoncertet.

Az idei döntő technikai újítása az volt, hogy a stadionban egymástól úgy ötmetereknél elhelyeztek egy-egy kamerát. Az ismétlések alatt a kép (például amikor a quarterback passzolni készül) néha megmerevedett és a Matrix körbefordult egészen addig, amíg a lehető legoptimálisabb szemszögből nem láthattuk a játékerteret és a labda útját. Egyszerűen nem hittem



▲ ...asztán jöhet az orjángés

a szemeknek. Egy szó, mint száz: nekem bejön az amerikai foci. A jelek szerint az EA Sportsnak is, hiszen tizenkét éve készítene programokat erről a sportágról. Bizony bizony, az első Madden 1989-ben jelent meg Apple II-re. Pedig nem egyszerű a fel-

adat, hiszen egyszerűen több mint húsz játékos mozgását kell mesterségesen koordinálni. Sajnos a tavalyi epizódtól még szempontból is kifejezetten szerencsétlenül sikeredett. A játék egyik fő eleme, a labdával való futás szinte teljesen használhatatlan volt, és a nehézségi fokozatok elkülönítését sem sikerült túljól megoldani. A konzolos (PS2) átirat már jobban sikerült, így minden készen állt arra, hogy két év után a PC-tulajdonosok is játszhasanak egy jót.

Az amerikai fociban – persze leegyszerűsítve – két támadási módot különböztethetünk meg. A „passing game” esetén a quarterback (magyar megfelelője talán az irányító lehet) a receivereket (fogójátékos) keresi hosszú előrepaszálattal, akik ekközben igyekeznek a lehető leglégstábra játszani magukat, majd a bór megkaparintása után a céltérrel felé indulnak. Ilyenkor a támadócsapat blokkolójátékosai a quarterbacket védik, hogy az egyrészt minél tovább

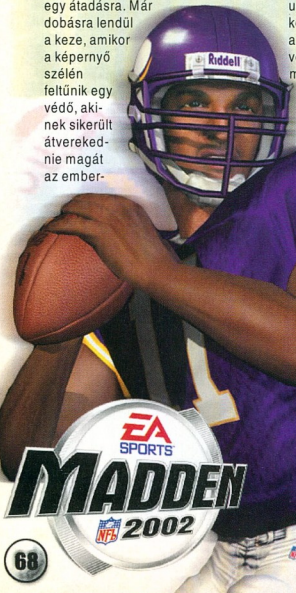
várhasson a passzal, másrészt nyugodt körülmények között indíthassa útjára a bört.

A „running game” esetén az irányító a buli után egyből leadja a labdát egy – általában fűrge és ruganyos – futójátékosnak, aki igyekszik a céltérre leteher a lehető legközelebb futni a hóna alá szorított játékszerrel. A blokkolók ilyenkor elsősorban őt védik.

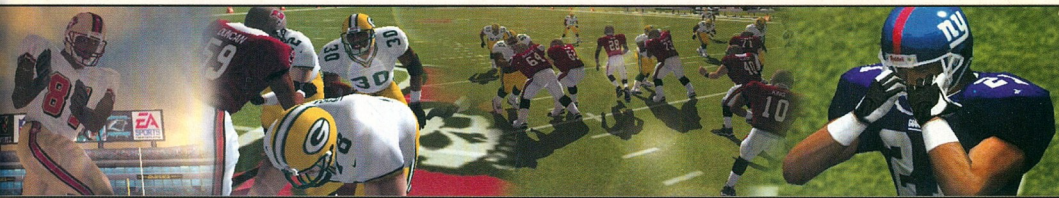
A gond a Madden NFL 2002-vel az, hogy ezen támadási módok egyike sem sikerült túl életszerűre. A passzolás egyszerűen túl könnyű. Ugyan a védők a rövid átadásokat még csak-csak lefűlelik, de a leglátványosabb, ötven-hatvan méteres „zsugák” ellen tehetetlenek. A tojásfoci akadálytalanul hullhat a címzett keze közé. Egy-egy ügyesebb QB játszi könnyedséggel összedobál meccsenként 500 métert, de egy rutinos fogónak sem esik nehezére 200 méternyi átadást elkapni. Még szerencse, hogy a csapatok intelligenciája egészen részletesen – csúszkák segítségével – állítható. Rendben,



▲ Ami szép, az szép



EA SPORTS
MADDEN
NFL
2002



Scouting Report		
Giants	AT	Broncos
★	OVERALL	★
★	OFFENSE	★
★	DEFENSE	★
★	SPECIAL TEAMS	★
★	QUARTERBACK	★
★	RUNNING BACK	★
★	WIDE RECEIVER	★
★	OFFENSIVE LINE	★
★	DEFENSIVE LINE	★
★	LINEBACKERS	★
★	DEFENSIVE BACKS	★

▲ Kiegyenlített erők küzdelme



▲ Fújd meg a sipot, fújd meg jól...

tuningoljuk le a védőket, és csökkentjük az irányítónál és a fogóknál ügyességét. Ekkor viszont lehetőleg válik a futás. A védők kiéheztetett pitbullként vetik rá magukat szerencsétlen játékosra, akinek esélye sincs pár méternél többet futni. Azt hiszem, erre szokták azt mondani, hogy cseberből vederbe. Sajnos emiatt a játék vagy elvi-



▲ Elkelve Norbi ducitornája

selhetetlenül nehezzé, vagy nagyon egyسíkúvá válik. Nem kell hozzá sok gyakorlás és az ember máris képes futószalagon gtyártani a touchdownokat. Ha pedig ehhez hozzávesszük, hogy amikor védekezésre kerül a sor, csak védeleyszerűen tudunk a

megfelelő emberre váltani, még sötétebb lesz a kép. Pedig kár érte, hiszen iszonyatos mennyiségű munka van a programban. Az, hogy szerepel benne az NFL összes (31) csapata, beleértve az újonc Houston Texans-tis, nem meglepetés. Az már annál inkább, hogy számos európai csapat is helyet kapott a játékban. Emellett hihetetlen mennyiségű statisztika, életrajz, klasszikus csapat és szituáció vár felfedezésre. Ez utóbbról azt érdeemes tudni, hogy ha aktiváljuk ezt a játékmodót, lehetőségnk nyílik nagy meccsek, sporttörténelmi „hóstelek” újra-játására. Tovább fejlődött a „Franchise” mód is, amelyben



▲ Itt a piros, hol a piros

az egész egyesület irányítása a mi feladatunk. Ha kedvünk tartja, újradratrolhatjuk (így nevezik a tengerentúlón az egyetemről kikerült játékosok játékgójának a lefoglalását) az egész ligát, létrehozhatunk saját csapatot (ka), saját logóval és mezzel. Ha úgy tartja kedvünk, a tényleges akcióit az AI-re hagyhatjuk. Ilyenkor csak az edzői feladatok lehető legteljebb elvégzésére kell ügyelnünk. Zárójelben megjegyzném, hogy a mérkőzések automatikus lejátszását senkinek nem ajánlom. Egyenlő a meccsek feladásával.

Nem esett még szó arról a korántsem elhanyagolható tényről, hogy a Madden NFL a jelenleg a piacon található legjobb sportjáték, és az a FIFA 2002 megjelenéséig biztos, hogy így is fog maradni. A teljesség igénye nélkül néhány példa. A sissakok dinamikusan verik vissza a fényforrásokot. Az árnyékok és a fényviszonyok a napszaknak megfelelően változnak. A nézők animációja lélegzetelállító. A bírók, a cserejátékosok, és az edzők teljes 3D-ben pompáznak. Nem részletezem tovább, ezt látni kell!

Egy negatívum: sajnos úgy tűnik, hogy az EA Sports ebben az évben is megmarad a saját maga

által rendeltl intrónkál, pedig a régebben favorizált, a mérkőzések jeleneteiből összevágott filmek nekem jobban fekédték. Nálam ebben a tekintetben az NHL 2000 videója viszi a pálmát a Garbage zenével.

Aprópó zene, illetve hanghatá-

sok. Nem tudok elmenni amellett a tény mellett, hogy a kommentár eléggé szegényesre sikeredett. Ez főleg annak a fényében meglepő, hogy a játékot a sportág egyik legnagyobbjából szpikeréről, John Maddenről nevezték el. A mikrofon mögött ülő fiúk némán veszik tudomásul a touchdownokat, a passz-fogásokat (interception), de még a valószínűtlen össze-vissza pattogó tojáslabdáért folyó harcok (fumble) is. Az ütőzések és nyögések zaja szerencsére menti a meztől becsületét, így — ha beleszámítjuk a mérkőzések előtt-alatt-után hallható, a tévéközvetítésekre jellemző dalmakot — összességében kellemes a zeneabandával kapcsolatos tapasztalataink.

Itt ülök tehát egy programmal, amely egyrészt gyönyörű, másrészt (a védekezést leszámítva) jól kezelhető, harmadrészt elég dögös hanghatásokkal van felvértezve. Viszont amint nekifogunk a tényleges játéknak, rá kell jönnünk, hogy nagyjából annyi közé van az amerikai focihoz, mint amennyire félelmetes film a Csupasz Pisztol. Így nem marad más számomra, mint örülni annak, hogy elkezdődött az NFL szezon.

Bazska

Electronic Arts / EA Sports
www.easports.com

PIII 600 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATÓSÁG	5
ZENE-HANG	7

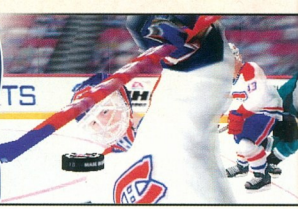
✓ gyönyörű információ-hegyek

✗ alig van köze a sportághoz -sivár kommentár

72

MADDEN 2002 EA.COM

NHL 2002



PITTSBURGH PENGUINS

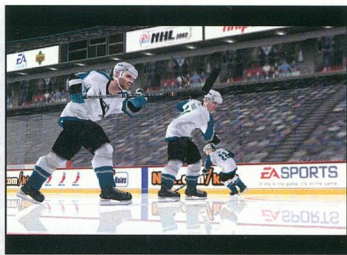
Jég veled!

Már megint csak ámulatomban tudok hangot adni! Rengeteg cikket kezdtem már ilyen erősen emelkedett stílusban, de hát! Istennek még mindig akadnak bőven olyan játékok és programok, melyek alapvetően újítják meg a szokásos rendszert, és annyiival tágabb lehetőségeket kínálnak fel, hogy még mi tesztelők is (akiknek elvileg a kemény és oktató kritika a munkánk) tág szemekkel nézzük a monitort, és erősen bölgatunk. Mindenek előtt el kell mondanom, hogy PC-n még sosem játszottam NHL-játékkal, igazából kizárólag különböző konzolokon volt szerencsém találkozni velük. Pontosán ezért vártam a dolgot, hiszen akkor lehet hitelesen tesztelni egy programot, ha előtte semmilyen információt nem tudsz róla, ami esetleg beavartatna az objektív értékelésben.

Erről a játékról annyit tudtam, hogy az EA Sports készítette, és tény, hogy már ez is némi szubjektívítást eredményezett a fejemben, de próbáltam még így is a lehető legjobban félrelelni minden pozitív élményemet ennek a kiadógárdának a játékaírói. Sőt, ha már itt tartunk, kezdjük rögtön pár negatívummal: a játéknak nagyon magas a gépigénye. Ez a hivatalos sajtóanyagban nincs benne, mert ott 32 MB RAM-ról írnak, és min. 300-as prociról. Na, édes csillagaim! Nekem 256 MB RAM-om van, 800-as procim, és egy erősen elismert videokártyám, megis, a játék több helyen is bezsaggott, bár tény, hogy nem a mérkőzés játékmenete alatt dögött a kép. A különböző animációk képtelenek folyamatos mozgásra. Pár keszerve

ávezelő két után gondoltam, lejjebb veszem a textúrák részletességét, de azt kell mondanom: ez sem segített valami sokat. Úgyhogy itt van az első kérdéses dolog a játékban. A másik dolog, ami nem feltétlenül negatívum: a program erős mesterséges intelligenciája.

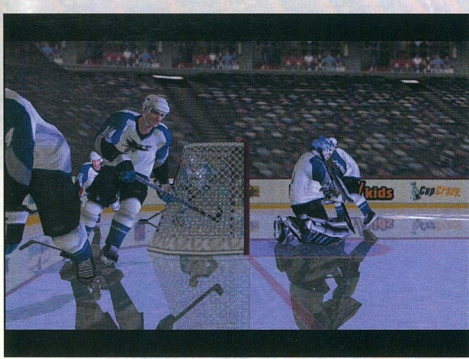
Jó másfél éve írtam az egyik PlayStation tesztemmel, hogy „lül butak a játékosok, maguktól nem passzolják a korongot, és nem gondolkodnak előre”. Hát... nem gondoltam volna, hogy kb. 20 hónappal később már pont az ellenkezőjét kell leírnom, nevezetesen azt, hogy a programban túl sokasok, és ebből adódóan önzőek a kedves csapattársak. Nem nagyon találkoztam még olyan játékkal, ahol úgy is tudtam gólt lőni, hogy hozzá sem nyúltam a bilentyűzethez. Az első öt percben el voltam halva magamtól, mert azt hittem: ennyire jól megy a játék. A nagy fenét! Nem is értem koronghoz, valahol a saját kapum előtt bolyongtam, míg a többi játékos, látva az én használhatatlan tudásomat, szépen elkezdett támadni nélkülem. Eltartott egy ideig, mire sikerült rájónnom, hogy milyen módon tudok bekapcsolódní a játékba. A jégkorongról mindenki tudja, hogy az egyik legindulatkeltőbb sport a világon. Ha egy hokimeccset nézünk, biztos, hogy előbb vagy utóbb két arc összeugrik, már csak az erőteljes és pörgős játékmenetből adódóan is. Ebben a programban külön rész foglalkozik a játékosok



lelkialapotával, és attól függően változik egy-egy vérekedés részvevővé, hogy csapatunk épp milyen színvo-

nalon produkál a jégen. Ha 5 góllal vezetünk, valószínűen, hogy a mi csapatunkból bárki is öklöcsatába kezdene, viszont erősen lehetséges, hogy az ellenfelek határozottan megviselt idegei előbb elpattannak, és verekedést provokálnak.

A menürendszerekről nem igazán tudok újat mondani: amit az EA az elmúlt években kifejlesztett és használt, az a séma jelenik meg az NHL 2002-ben is. Nem nehéz a navigáció, egy menüpontot több úton is megközelíthetünk. A fent említett intelligenciát természetesen testre szabhatjuk, így elérhető, hogy túlságosan nélkülünk küzdjön a két csapat. Ha már a csapatoknál tartunk, a jól bevált válogatotak és klubcsapatok vannak a játékban, és természetesen saját kis csapatunkat is összerakhatjuk, akár saját



▲ A játékosok melegítése

Player Icons

- Big Hitter - These players can check more effectively
- Big Shooter - These players can shoot out the lights
- Snipers - These players can pick corners from in close
- Heroes - These players are the 'go to' guys

NHL Cards

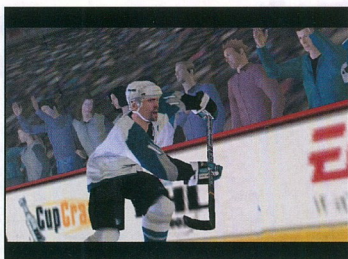
Collect player cards and use them to boost your player's performance

Hint Hit back an opponent with the puck, move as close as possible to him from behind and press the "Poke Check" button

▲ Segítségek a mérkőzés előtt



barátaiktól is. Itt egy kicsit időzünk el. A program ugyanis tudja az IYF funkciót (Inport Your Face). Ez lehetővé teszi, hogy saját csapatunkat összeállításánál az általunk készített fotókat is felhasználjuk. Nem árt, ha olyan képeket raktok



▲ Csokit, szotyit, fruttit

be, melyek semleges, lehetőleg egyszerű háttér előtt készültek rólatok, mert így a gép könnyebben kezeli. A fénykép nem lehet nagyobb 4 megánál, és csak BMP, JPG, PNG formátumban használható. Ha megvannak a képek, ezt be kell másolnotok a játék könyvtárba, azon belül a user\faces alkönyvtárba. Ha ezzel megvagytok, a játékban a Create Player menüpont alatt kattintsatok az Import gombra a játékos megjelenése (Player Appearance) részénl.

No, nem túl bonyolult, viszont baromi jópofa, arról nem is beszélve, hogy állítólag (bár én ezzel kapcsolatban skeptikus vagyok) a további kiadásokban úgy programozzák a játékot, hogy ezek a képek szolgáljanak alapul a játék közben a hokisok arcainak. Az lesz csak a szokatlan, ha a saját arcaikat látjuk viszont az egyik játékoson. Húú... nem is szokatlan, sokkal inkább jéjszét.

A másik importálható dolog a zene! Ez sem rossz, bár erre már rengeteg példa volt a játékok történelmében. Ehhez le kell a játék weboldaláról töltenet egy szoftvert, a <http://www.nhl2002.ea.com/english> címről. Ez a Ditty Importer-nevet viseli, és a menüpontok alatt, valamint (ami ennél sokkal jobb) a mérkőzés szü-

neteiben szóló háttérzenét is a ti kívánóságotok szerint alakítja át. Nem kell mondanom, hogy az énekjelenben akárhányszor gólt lövök az ellenfélnek, a jó öreg Metallica egyből rázendít a SAD BUT TRUE című örök klasszikusára! Ezzel lehet igazán nagyot dobni a játék hangulatán, mert mindenki jobban érzi magát, ha saját kedvenceit üvöltetik a pályára szélén a hangszórókból. Természetesen minden eseménynek más zenéje van, így nem kell problémáznotok még akkor sem, ha esetleg rengeteg kedvenc zenét szeretnétek beleválasztolni a programba. Az idegenben szerzett góltól egészen a pályáról kirepülő korongig hozzárendelhetek nótákat a történetekhez, így összes kedvencekkel beleférek a mérkőzésbe.

Megint csak a sötét jövőképek mondatja velem, hogy ettől fogva lényegesen átalakulhat a játékesztékben a Zene-értékelés, mivel mindenki saját dalokat pakolhat a játékba. Lassacskán nem tudjuk majd osztályozni.

Térjünk rá magára a játszhatóságra. Az elején említett csapatjátékot kihagynám, viszont az irányításról érdemes pár mondatot bepötyögni. Nem túl nehéz, viszonylag egyszerűen megtanulható az alapirányítás. Természetesen a mérkőzés előtt adhatunk némi előnyt a kapusunknak és a támadóinknak is, ez különösen akkor jön jól, ha még az elején vagyunk a program megismerésének. Nem fogtok belegabalyogni az irányításba, erről kezkeskedem. A hangulatot tekintve teljesen rendben van minden, sőt, végre sikerült így apró segítséget is belecsépeznünk magába a mérkőzésbe, nevezetesen, ha a Beginner módot választjátok, a kommentátorok — akik egyébként jók, és végre nem akadoznak — a játék



▲ Reflexek nélkül nem sokat érünk

közben folyamatosan segítenek, és magyaráznak az ütési módokról, és a rengeteg lehetséges támadásról is. A mérkőzés közben látható grafikai megoldások is nagyon szépek, ahogy ezt egy 2002-es játéktól elvárni az ember. A korong mozgása, a játékosok viselkedése tökéletesen szimulál mindent, az egyetlen zavaró tényező az a fránya akadózás az átvezető képek alatt. Pedig azok is nagyok jók lennének.

A nézők öröngőse, a vezető-edző feszült figyelmé mind-mind jól illusztrálják az eseményeket, de sajnos beszaggnának. Remélhetőleg csak az én gépemet nem szereti a program, rebek és eseten a fent leírt sört tekintések semmisnek.



▲ Korunk gladiátorai

Mindent a mérlegré téve jó játék lett az NHL 2002-ből, még akkor is, ha egyesek szerint ez a sportját nehezen játszható. A program élethű, gyors, látványos és legfőképp szórakoztató. Az EA Sports nevé még mindig garanciát jelöl ebben a világban, előreláthatólag ez a játék sem bukk meg, ahogy ezt elődjei sem tették.

-aDaM-

Electronic Arts / EA Sports
 PII 800 (P300), 256 MB RAM (320 MB RAM), D3D
www.nhl2002.ea.com

LÁTÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATÓSÁG	8
ZENE-HANG	10

✓ nagyon intelligens
 ✗ -neha túllasso-san is...

89

PARIS-DAKAR RALLY



Avagy a hamis prófétára káposztát bízni?

Kihívás és álmkép. A bátor elhivatottak és az óvatossággal módosított gondolatainak rabul ejtjé. Két alapvető emberi érték megtestesítője: a bátorság és a kitartás próbája. És e kettő erőpróbája grandiózus környezetben — a gyönyörű, mitikus és féltelmetes Szaharában.

Kiagyalók és agyszülemények

Na, hogy a nagy lelkesedés kicsit lehűljön, itt van a walesi Broadword kampányprodukcója, ami minden bizonnyal a PDR népszerűsítését szolgálja volna erőteljes Amaury Organisation Group (lásd box) támogatással, mert tudni illik Monsieur Auriol a nevé adta a játékhoz. Ment-ségére szolgáljon, hogy valószínűleg soha sem látta a korábbi évek remek pécses rali-játékait (és mint egy nyereppen kétéves a „bálám-uj-kapujára”, úgy bámulhatta a tévén villogzó képeket, amit egy PS2 produkált a háttérben megbújó, bajsztát ravaszkanan morzsolgató kampányfőnök legnagyobb megelé-

gedésére), összehasonlítási alapi híján pedig, ugye...
 És miért éppen a Broadword Interactive? Találgatni lehet, de nem érdemes. Az eddigi szimulátor kísérletek a Spirit Of Speed 1937 nem hagyott mély nyomokat szoftverpiac puhatalajú ingoványában. Mivel azonban a témában remélhetőleg további fejlesztők is referálnak a közeljövőben, fanyalgásnak helye van. Hát akkor nagy levegő, és essünk neki!

Bú és bánat

Már a telepítés meglepetéssel szolgált: majdnem egy giga adat kerül a hardra. Az indításkor azonban még így is kell a CD. Rossz humora van a programozóknak. A menü leírására nem jó kifejezés a puritán, sokkal inkább az, hogy **NULLA**. Ót apró ikon, semleges háttér előtt (talán az intro képsorai futnak kihalványítva?). A zene és a migrén pusztpajtasok. Ezért az jobb is kikopcsolni az opcióknál (ellenkező esetben a verseny alatt is konstans indult-kalitalizátor lesz). A grafikai beállítások a 3D effektek (kód, részecske-, és fényhatások), színmélység, és felbontás manipulálásait lehetővé teszik. A felsoroltakból kettőnek a jelenlétét nem igen lehet észrevenni. A 3D effektekét, és a felbontás beállítás szerinti változását. Pedig

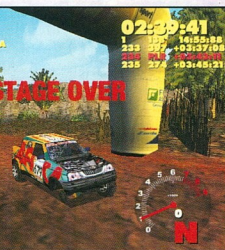
az nem fáj, ha 2001-ben kicsatlan egy játék a hasonló apróságoktól. Aztán ott van a billentyűdefiniálás kérdése. Illogikus, túlbonyolított, nem felhasználóbarát. Az öt kicsi indinából, izé... ikonból maradt még egy. Lássuk mik ezek! A játékmódok és a játékos menüek megváltoztatásául szolgáló menüpont. Ez utóbbin nem igényel ismerletést. A játékmódok is csak egy keveset:

Time-Attack — a programban foglalt szakaszidőket megváltoztatva gyakorlatilag az egész ralit végig lehet játszani, de figyelme, csak a rekord megdöntésekor léphetünk az újabb pályára.

Arcade — Lényegében hasonlít az előzőre, de továbbépítni itt is csak a négy szakaszból álló pályasort megnyerése estén lehet.

Campaign — a nagybetűs RALI. 12 szakasz, 4-4 részhajrára, vagy „gyorsaságira” osztva, 5 átvezető sivatagi pályára, összesen kb. 300km-nyi barangolás Afrika kebelén (szavannák, dzsunglelek, sziklák rengeteg, zuhatagok, megmármás).

A járműválaszték sem keveset túl sokkal. 4X4-es terepjárók, néhány ismertebb lippussal (Mitsubishi, Nissan, Toyota, Ford), motorok (szinte minden klasszikus és modern sivatagi csoda: BMW, Yamaha, Husqvarna, KTM, Kawasaki), buggyk (itt túlyomórész a fantáziajárgányok tartanak a készlet erejéig), és végül a négykerékű motorok, avagy a quad-bike szekció. Tehermonstrumok nincsenek. A valós géposztályok hiánya rögtön aláássza a játék szimulátor voltát. A verseny

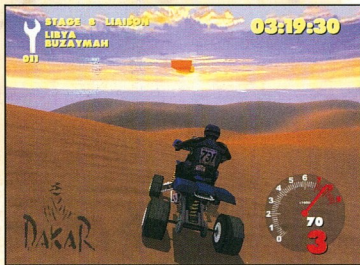


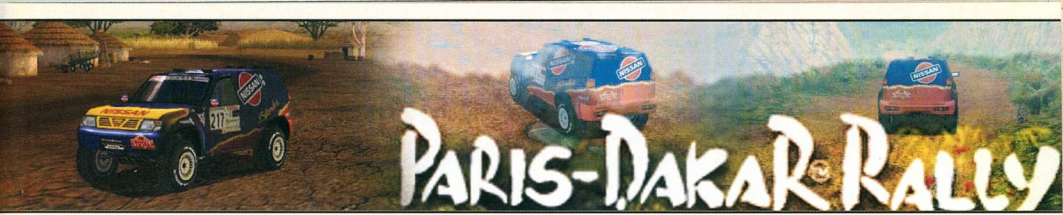
kezdetén minden kategóriában csak az alapmodell választható, különféle színben, és feliratokkal. A választék kibővül minden teljesített ösztökítő szakasz (liaison) után, amennyiben a szintűdtől sikerül felüli-, vagy inkább alulmúlni.

Grafika és graFIKA

CMR első rész, minusz 20%. Kilóg a lólab. A hátsó pár. Sőt a ló... klm... tempor is. Ime a magyarázat: a menüben állítható a felbontás. De bármily lelkes az igyekezet, csak a 640x480 lél támogatásra. Meglehető, nem minden a felbontás, de az vitán felüljű. Még minél nagyobb, annál jobb. Még mindig a felbontásról van szó ☹!

Az ég statikus, ún. skybox jellegű. A flóra hol dús, hol ritkás, azonban minden esetben HD-r-sz ciklapok öletelen elhelyezése építi fel. A dzsunglelek látszólagos sűrűjé is ezek a paraványszerű lapok hozzák létre, megakadályozva a zetek és zúgok szabad bebarangolását. A pusztasivatag kös és homok rengetege — igen nagy és tágas terek állanak rendelkezésre — viszont nem szab gát annak, hogy némi vargabetű közbeteatásával faragjunk időhátrányunkon, ha szükséges. A járgányok inkább amolyan rajzos, mint korszerű valóságutánzó benyomást keltenek. Legnagyobb jóindulattal sem lehet csillógó, tükröződő felületeket felledezní. Sérülésmodell szinte alig van, az is rémisztően gyermekes: a kerekék, lökhárítók illetve a motorháztető leválására, illetve a





Nősök és hőstettek

1977-ben egy fiatal francia „notórius kalandkereső”, Thierry Sabine eltévődött járművel az Abidjan-Nizza rally egyik líbiai szakaszának kellős közepén. Az íjesztő kaland nemhogy elvette volna a kedvét a sivatagi versenyzéstől, de olyannyira megérezte a homoktenger szédítő vízrázóit, hogy arra gondolt, meg kell osztania ezt az élményt annyi embertársával, amennyivel csak lehetséges.

Törökvéseit egy évvel később siker koronázta. 1978. december 26-án az első Párizs-Dakar rajt 170 fős mezőnyét a Place du Trocadéro macskakövei indíthatták útnak a félelmetes ismeretlenbe. A többek között Algériát, Nigert, Malit és Szenegált átszelő járműparádé először nyitott ablakot a vad romantika és a szegényes vályogkerítések mögött rejtőző elmaradott afrikai települések számára, izelítőt nyújtva egy újfajta civilizáció melléktermékeiből: az ismeretlen, zajos, bűzös masinákból.

A 1986-os verseny ébresztette rá a világot, hogy a sivatag, csak úgy, mint a tenger ellenséges közeg az ember számára. Aki nem tart tőle, bizony könnyen az életével fizethet vakmerőségéért. Sabine — aki a 80-as évektől helikopteres megfigyelő szolgáltatást biztosított a versenyzők biztonságának érdekében — és négy társa életét vesztette egy légi balesetben. Persze a versenyek népszerűsége egy cseppet sem csökkent. A következő évtől Gilbert Sabine, Thierry édesapja lett a direktor, és még több nagy autógyár küldött versenyzőket a kitarítás érópójára. 1992-ben két nagyszűrű újdonság is bevezetésre került: a GPS és az ideiglenes (10 000km-es) útvonal módosítás a dél-afrikai Cape Town városig. Két évvel később az idősebb Sabine szervező csapata visszalépett a rendezéstől, és a jelenlegi szervezet, az Amaury Organisation Group, Hubert Auriolnál az élen vette át az örökséget. Nem is akarmánylen örökséget. Franciaíon legnépszerűbb sporteseménye lett a PDR. Többen kisérfigyelemmel, mint a Vandeé Globe-et, a F1-es Világbajnokságot, vagy a Bajnokok Ligáját. 2001-ben pedig a verseny történetében először női győztest avattak az autós kategóriában.

A helyszínek változtak, városok, országok kapcsolódtak be a nagy versenyébe — indult már a mezőny Grenadából és Versaillesből, volt már Párizs-Dakar-Párizs, sőt Dakar-Dakar is. 1999-ben (a tesztelt termék is ezt dolozta fel) a tradicionális észak-déli irány helyett nyugat-keleti Szenegál-Egyiptom raflit rendeztek. Olyan szitárok születtek, mint Ari Vatane, Dider Auriol, Stephanie Peterhensel, Edi Orioli, Bruno Saby vagy éppen a fantasztikus járműülő Jean-Louis Schlesser. A versenyzők akaraterejét több ízben halálsejtek, viharok, háborúk, természeti csapások tették próbára. Talán mindezek miatt vetekszik a megbecsülés, ami a versenyen teljesítő embereknél kijár, azokéval, akik megmászta az Everest.

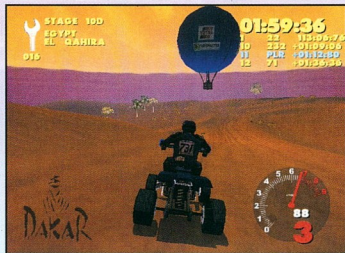
Az idei év szintén rendhagyóknak ígérkék, lévén december 28-án az Artois tartománybeli Arrasból rajtol majd el a mezőny. Átszeli Franciaországot, Spanyolországot végül behajóznak Afrika felé. A kalandgyökök — amatőr és profzionális kategóriákban — a járművek technikai hátterén kívül személyenként 70 000 F-t, és további 50 000 F-t a kiegészítő felszerelésért (GPS, vészjelzők, vízumok, éllátás, hajóút, sőt a záró-bankett italfogyasztása is!) kénytelenek perkálni, amennyiben az államháztartásilag előírt két gyereken, három szobán kívül van fölőleges négy kerekük is. 2

szélvédő megpredvezésére korlátozódik. Horpadás nuku. A motoroknál, quad-bike-oknál még ennyi sincs. De a mocik eseten legaltabb látványos, és tesztelés a motion capture. A zótykölődés, és a borulás élvezetes, így kell elképzelni a viccbeli dűhös kismalac óriási perhelését. („Mi van már leszállni sem lehet!”)

Az árnyékok nem hiányoznak, sőt néhol jó móka megfigyelni, hogy a versenyautó dinamikus szillettej egészen más irányban helyezkedik el, mint a fáké, bokroké.

A fizikai modell javára pedig csak

azt lehet írni, hogy legalább különbözőséget érezni (és látni) a kis 110-170 kilós kétkerekűk (és quad-bike-ok), illetve a másfél-két tonnás négykerekűk között. És mégis mozog a föld. Vagy csak én érzem úgy? Történet ugyan is, hogy a talajvirtuális egyenetlenségei a négy kerekű gádzádkodó vasakat sokkal inkább kizsette instabilitásról! Padlógázszal egy hirtelen megdöbögés, és máris botanika-geológia szakos tanulmányi utat voltam kénytelen a napirendi pontjaim közé iktatni. Akkor tehát, hogy is van ez? Inkább a négy



szobába három gyerek, de csak két kerék!

Sorolni és feladni azt...

A gépi intelligencia, vagy nevezzzük inkább beépített időlimtnek, igen szigorú ellenfél. A sokszor egész szakaszhoz tartó kikerülhetetlen — és a gyors haladást teljesen kizáró — hepekkel meg húppákkal korlított pillanatok alatt óriási hátrányt lehet összeszedni. Akár már a második szakaszon, amit az utolsój lehetetlen ledolgozni — még ha csak 2 percről legyen is még! De mit tesz ilyenkor a (b)öszlű versenyző? Nyomja a gázt (vagy billentyűt) mint Marci: hevesen! De sajnos ettől csak lassul a tempó, kidagad az ér a haláltékon. A fémjárog meg úgy néz ki, mint Lacika kemping cangája a downhill világúpa után. Igen mély vízmosások, ledől futórak, a talaj színébe beleolvadó többonntás kavicsok állandó éberségre intenek. Eleinte nevetéges, később bősziút: az őrdögökerek (Eryngium campestre) kis görgetegeli képesek felőklélni egy motort utasával együtt!

A szakasz megkezdése előtt érdemes tanulmányozni az útvonalterképet, mert sokszor alternatív útvonalat kell választani. Memorizálni sem árt, különösképpen a motorórlótléknak, mert utoje nem meglepő: nincs navigátor! Ha már elvisehletlen

mennyiségű sérülés gyűlt össze, jóhat a javítás. Bőhol, akár a folyó közepén, elég megállni, elég megállni, megnyomni a megfelelő gombot, és mint valami sci-fiben, — a darabosnak látszó gonosz robot — járműünk a semmiből újrateremtí önmagát! A

leghihetlenebb pedig az volt, hogy számtalanszor az ilyen útközben történeti reparáció után mikro-szekundumokkal, a következő (10 másodpercenként indul egy-egy versenyző), „road-warrior” telibe kapta és csatfokora zsuja ismét a begyógyult járgányt. Ilyenkor csak néztem hitetlenkedő, könnyes szemmel...

A járművek motorzaja egy kaptafa. A környezettel történő interakciók zaja teljesen hiányzik, a hangulat rováására. Porfelő úgy van, de se sár, se semmi, ami előteltene a vaslovak makuláltan kaszálján. Nézőknek még 2D-s hirdetőtáblainformáción sincs nyoma... itak dalse.

Epi és lógus

Igen szomorú, hogy egy ilyen szimpla kis tucaj-játék lesz az autóversenyek legnépszerűbbikének a szószólója. Vagy ez talán csak egy korai béta retek, mogyó? Nem hiszem.

A hatszoros győztes motorversenyző Peterhensel mondta egyszer: „A sivatagi éjszaka egyszerűen csodálatos. Semmit sem hallani, tökéletes üresség.” Az Oceanian Paris-Dakar Rallyja is ilyen. Leszámítva azt a csodálatos dolgot...

ENDER WIGGIN

www.dakar-rally-game.com

Acclaim/Broadword Interactive
PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATÓSSÁG	ZENÉ-RANG
7	7	7
6	6	6
5	5	5

✓ az előbb még itt volt a nyel-
vemen...
vagy végül játszható

✗ korszerűtlen
-2 óra alatt

70

NHRA Drag Racing Main Event

Nyomd a gázt a hűtőrácsig, bácsi!

Gondolom, sokan kedvelik közlekedés a gyorsulási versenyeket. Szerencsére kis hazánk is büszkélkedhet egy hasonló próbálkozással, sajnos csak amatőr szinten. A szervezés itthon is profi, csak éppen a versenyzők amatőrök, ami természetesen nem a tudás színvonalára utal, hanem arra, hogy nincsenek kiforrott csapatok és egyesületek. Egy ilyen irányú összefogás nélkül nem képzelhető el komoly és nívós verseny, és amíg a helyzet nem változik, csakis egy amatőrből álló bagázs hétvégi amatőrversélő beszélhetünk. Az itthoni versenyeknek otthont adó hely a Hungaroring, amely elméletileg megfelelő hely lehetne akár Dragster versenyek megrendezésére is, ugyanis ennél a versenyzónánál egyáltalán nem mellékes a pálya hossza, hiszen itt az autók lassításához már fékezőernyőket és motorféket is használnak. Az NHRA Pro Stock Cars and Trucks-ban, mint ahogy a neve is mutatja

széria alvázra épített autókkal kelhetünk versenyre. Tehát nem klasszikus Dragsterekkel van dolgunk, de higgyük el, ezek sem Trabant motorral vannak szerelve.

A menüben kiválaszthatjuk kedvenc csapatunkat, és már indulhatunk is a versenypályára. Kétféle mód közül választhatunk, az egyik a gyors verseny, a másik Race mode. A Quick Race pont alatt gyorsan eladagálhatjuk a sebesség fokozatokat adagolással és a gáz használatát. Ennél a sportnál elengedhetetlenül fontos, hogy ismerjük az autók teljesítményét és dinamikáját, és azt, hogy az egyes sebességi fokozatok mennyire hosszúak, és azt, hogy hol pörög ki legjobban a kerék. Itt a gyors versenyben egy nagyon jó segédeszközünk van, ez pedig a grafikus fordulatszámérő. Ez az eszköz a verseny megnyerése szempontjából kritikus fontosságú (legalábbis a kezdetekben) hiszen ilyenkor a leglényegesebb: az autó nyomatékát úgy adagoljuk, hogy a motor mindig a legnagyobb fordulatszámra maradjon, de a kerekek ne pörögjenek ki. Ezt az adagolást a sebesség fokozatok jó megválasztásával érhetjük el. Sokszor látni a gyorsulási versenyeken néhány „szuper autós” pótfeszítő vagy „csavót”,

aki mondjuk egy 911-es Porsche-val indul, és rögtön a rajt után egy diesel I-es Golf a földre dőngöli. Hiszen ez a sportág nem arról szól, hogy tövig nyomjuk a gázpédált és kivágjuk a kuplungot, amely hatására az autók szétkaparja magát, miközben az ellenfelünk már

régés-rég áthaladt a célvonalon, itt vezetni is tudni kell. Természetesen az előző példák a „normális” gyorsulási versenyekre értenek, és nem a Dragster futamokra, de mindkét versenyszámban ugyanezen normák szerint kell eljárni, ha győzni akarunk. Most nézzük, hogyan is kell egy jó versenyit lefutni: a rajtot egy sárga, majd egy zöld lámpa segíti. A leglényegesebb dolog a start, próbáljuk már a sárgában kioldani a kuplungot, de ne túl korán, mert ilyenkor szabálysértés miatt kezdetjük újra. A Space gombbal adagoljuk a gázt (mindig a padlóg), majd a W-vel engedhetjük ki a kuplungot, és itt kell nagyon figyelni, az első fokozatot a lehető legegyszerűbben váltjuk el, mivel ha nem így tesszük, a jákora gumiszaga kívül mást nem fogunk elérni a versenyben. A sebességi fokozatokat az S-gombbal pakolaghatjuk. Természetesen a nagy gyorsulás következtében az autók orra megemelkedik, amely kissé megnehezíti a kormányzást, hiszen a saját sávkönnyen kell maradnunk a verseny egész időtartama alatt, ha pedig másképp tesszük, akkor automatikusan diszqualifikálódunk. A sávkönnyen maradás nemcsak a szabályos verseny

miatt kívánatos, hanem a balesetek elkerülése végett is, hiszen az ilyen nagy sebességnél a palánkkal való ütközés a lehető legnagyobb veszélyforrás. Azonban nemcsak a kormányzásra kell figyelniünk, hanem a motor idejében való leállítására is (S-gomb), amelyre egy felirat figyelmeztet minket – természetesen csak a Quick race módban. Ugyanez vonatkozik a fékezőernyő kibocsátására is, amely a Ctrl gomb megnyomásával aktiválható. A Race módban kiválaszthatjuk, hogy Truck vagy Car kategóriában kívánunk-e indulni, majd megválaszthatjuk a verseny nehézségi fokozatát és a különféle versenyszámokat: Testing, Match, Single, Season. A képernyő alján közepén természetesen válogathatunk a rendelkezésre álló versenypályák közül. A pálya kiválasztása után az autó, a csapat, majd a pilóta kiválasztása van csak hátra. A játék tartalmaz egy speciális racepacot, amely segítségével saját csapatokat, autókat, és versenyzőket variálhatunk össze, ez az extra funkció a főmenüből érhető el.

Grafika, hangok

A program telepítése igen trappás, mivel egy linken kívül semmit sem pakol a masinánkra, úgy ahogy van a CD-ről fut. Ennek az igen jó megoldásnak köszönhetően kb. öt percenként fagy, amely olyan szintű Windows pusztulással jár, amely a kernelig hatol, és a fekete képernyő már csak a reset



▲ A rajt előtt még csak alapjáraton



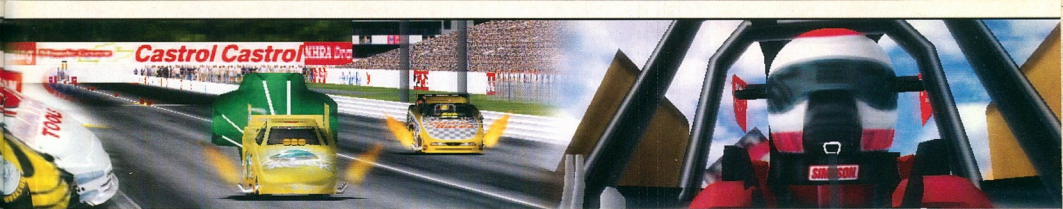
▲ A Funny Car-ből ilyen széles a panoráma



▲ A fékezőernyő aktív, a háttérben a bálázott tömeg látható



▲ Odaégett a rántottám



gomb segít. Az igazi sokk csak a következő bootoláskor következnek, amikor is különféle file-ok hiányoznak a Windowsból. A tesztelés alatt csak 2x telepíttem újra a gépetem. Az intro egyszerűen lenyűgözött, hiszen régen látam már

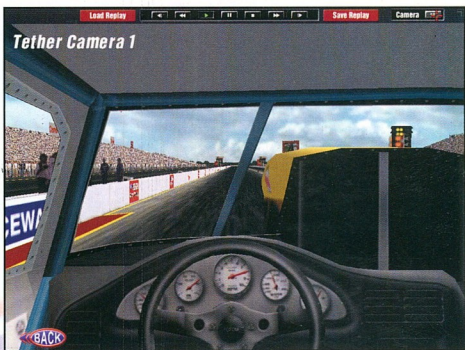


▲ A tuti befutó

320°200-as felbontásba rendelt animációt, amely 1024*768-ra kihúzza olyan esztétikus volt, hogy rögtön egy Maléves zacskó után nyúltam. Az első pár frame után fejvesztve nyomtam le az ESC gombot, amely a megvalást nyújtotta nekem, szerencsére a programozók egy special feature-t is elhelyeztek, amellyel tulajdonképpen kikapcsolhatjuk a program elején megjelenő főmenüvényt. A program grafikája a mai kor színvonalához mérten egy kicsit már gyenge, amelyet az environment bump mapping és a kód effektek fűszereztek. Szerencsére a megjeleníthető felbontás 1280*1024-ig fokozható, mivel ennek a grafikai motornak igazán sok objektumot nem kell mozgatnia, így könnyedén és zökkenőmentesen teljesíti a tennivalóját. A lejátszott versenyeket a program automatikusan rögzíti, amelyeket közvetlenül a verseny után, de később a főmenüből is visszajátszhatunk. Természetesen legjobban sikerült futatok replay fájljait lemezre is menthetjük. Sajnos a nézőpontok tekintetében a játék nem igazán bűz-kékedhet, hiszen egy belső, egy külső, és egy pálya nézet közül válogathatunk. A hangoktól csak annyit, hogy nem túl jók, de nem is túl rosszak, éppen megfelelőek. Ezt nem volt nehéz elérni, hiszen a készítőknél nem kellett mással foglalkozni, csakis az autók hangjával. Az intro alatti lapgitáros cingogás értékelését inkább eltekintenként, csakis egyetlen jézóveljé illetném: halgathatatlán.

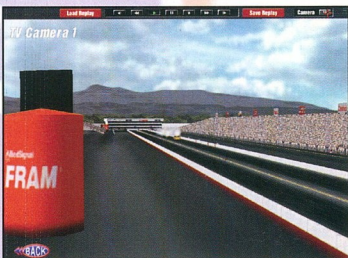
Az NHRA Pro Stock Cars and Trucks dupla lemezis kiszérelésben került a piacra, a doboz ugyanis tartalmazza az NHRA Drag racing 2 Gold zsebléját is. Ezt a játékot elindítva ugyanaz a művészi intro fogad minket, mint a fent említett alkotásban. Szinte minden

egyedik, kivéve a géposztályokat és a verseny módokat. Itt is kétféle kategóriából válogathatunk, ezúttal azonban igazi monster gépeket választhatunk ki. Az egyik valódi borítás nélküli dragster, a másik a Funny Car-ok. Itt a verseny mód annyiban változik, hogy itt csak a gázt kell a padlóg nyomunk az indulás időpontjában, és nem kell vészöndünnünk a kuplung nyomogatásával. Természetesen a két géptípus (Dragster/Funny Car) teljesen máshogy viselkedik a rajtkor. A Dragsterek orra nem emelkedik fel, hiszem nagyon hosszú a felépítményük, ezzel ellentétben a Funny Carban ülve induláskor először az eget kémlelhetjük meg. Minden egyes verseny előtt kvalifikáltatnunk kell magunkat a versenybizottság előtt. A besorolásunk több tényezőtől áll össze, ezek: a 60 feet, a 330 feet, és az 1000 feetes részdíj eredmények, és természetesen a leglényegesebb az elért maximális sebesség. Ezek a tényezők döntik el, hogy éppen, milyen kemény ellenfél kerülünk össze. Ez a verseny egy kicsit más, mint az előző futatok, itt valóban átérezhetjük, hogy milyen bizonyos gyorsulásnak, lassulásnak, és végsebességnek vannak kitéve a versenyzők. Ebben nagyon sok belezólása nincs a pilótának, hiszen egy hirtelen kormányozoludat akár végzetes is lehet. Amikor először kipróbáltam a programot, azt hittem, hogy valami nem egészen gömbölyű a játék grafikai motorjában. Csak ahhoz a látványhoz tudnám hasonlítani, amikor Han Solo az Ezerevés Solyomtól fenyvessebbégben kapcsolta. Ha egyszer elérjük a kritikus sebességet (amely egy pillanattal bekövetkezik) az autó nem auto többé, úgy viselkedik, mint egy motorcsónak, amelyet igen nehéz egyenesen tartani. Ezért segítségként a képernyő bal oldalán egy az úttartást kontrolláló kijelző jelenik meg,



▲ Középen látható a kis méretű turbó beömlő nyílás

mivel ilyen sebességnél a külvilág már szinte össze-szomdít, és csakis a műszerekre hagyathozhatunk. A futatokot egyénileg vagy párosan is futathatjuk. Az egyéni versenyenél az óra az ellenfelünk, a páros versenyenél az ellenfél legyőzése, ilyenkor nem figyelik az órát. Ez a program „egy teljesen más, de mégis ugyanaz” fagyási metódust alkalmazott a gépem, az előző verzióhoz képest: itt nem változott át a képernyő feketére, itt csak szépen megállt az idő, az auto hangja beolpoolt, és én már nyomtam is a reset gombot. Összességében mindkét program nagy élvezetet nyújt, amelyet lessz leront az, hogy nem látjuk magunk mellett az ellenfelet, és nem bőgöghetjük a V12-es motornun-



▲ Ilyenkor pakoltam 3-ba a masinát

kat közvetlenül a fülébe. Így ebben az esetben olyanok vagyunk, mint a lovak, akik csak előre látnak. Sajnos ez sem tart sokáig, mivel ez a fajta élvezet csakis élő és gondolkodó riválisok részvételével élhető ki igazán. Mindenesre az autos programok palettája két igen érdekes kategóriával bővült, az újonnan érkezett miatt érdemes kipróbálni.

KeFe™

www.moto1.net

Motor / Moto1
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTÁNY	7
JÁTSZATHATÓSÁG	75
SZAVATÁRSÁG	73
ZENE-HANG	31

✓ -unikumnak számít

- megfelelően gyors grafikai motor

✗ -szómyen csúnya intro

-halgathatatlan zene-gyenge grafika

65

Visszatekintő

...ACTIONS programozói filmszerűvé kívánták tenni munkájukat, ezért telis-tele tették a bemutatott kópéhoz hasonló „átvezető” jelenetekkel, az ELECTRONIC ARTS CYBERFIGHT nevű esemény természeténél fogva. Vagyis az óriási szuperhősök széd el gladiátoroknál, a földbe egy hatalmas arénába, és az örült! A program

Islands második része, a PARASOL STARS Japánban már játékautomata formájában létezik, de némsókára a számítógép tulajdonosok is gyűjtetik majd. Az első rész briliáns konverziója a Grafitgold készítette, a PS programozói gardája egyelőre ismeretlen (Amiga, C-64). A nemrégiben megjelent

1991. október

A virágkorát élő Amiga egyik lejegyezhető platformdarabja mutatkozott be 1991. októberében, *Elf* címen. Ötletes újításai révén a mű sikerrel nyerte meg a kor játékosársadalmát, mely újítások közül egyet el is hintek: csak akkor számíthatunk sikeres szereplésre, ha a kalandozásaink teréről szolgáló erdő békétűrő lakóinak — értsd: nyuszi, madárka, ugráló mesegomba — életét megkímélvén írtuk talomra a Rosszkat. Hasonló elgondolás vezérelte az *Arachnophobia* című film nyomán készült, C64-re optimalizált darab alkotóit is — pókparája sokan van, sőt emlékeim szerint Cornelius is gyakorta készült pókszerű lények kiiktatására. Így az Elf előtti gyakorlásnak is fel fogható a pókszóny mielőbbi leküzdésére használatos klasszikus. Addig a pontig, míg egyikük minden igyekezetünk ellenére sem áll beleszólni egyet fedetlen bőrfelületünkbe — tudni kell ugyanis, hogy a pókok rendszerint a bőrön keresztül juttatják mérgeanyagukat a támadott lény véráramába. Nem szabad ám idegeskedni: alig pár percere van a kórház, telis-tele beteg humanoidokkal, kik sápadt orcával remélnek megváltást a helyi mesterember, Dr. Stoenheim messzi földön híres szakértelmétől.

Ujdoságokra fogékony egyedek akár próbát tehetnek a doki munkatörének átválalásával is, s örömmel



nyugtázhatják: a kedves páciens csak az ő közreműködésük révén leledzik *Life & Death* között. Nagyon jó játék, nagyon jó! Antropint a szottyadt páciensnek, ehe... Nehogy! Félteni különben sem kell ezeket a betéteket: egyszerű, esetleges elhalálozásukat követően mindig kapunk egy újat, másrészt: örülhetnek, hogy két sziketréning között lehetőségük van a betegszobában mellékel TV beható tanulmányozására.

Mert 91-ben *Speedball 2* szerez volt, kérem! S aki a Speedballt nem szereti, nem érdemel steril szikét. Sem. Néhány szó a kultikus Speedballról: labdajáték. Emberek játsszák. A jövőben. Durva játék. Jóféle játék. Annak az úrnak ott az első sorban ugyan komoly aggályai mutatkoznak, állítja: ő még a szájropánk jövőkép derekán is

A Zöld Posztó Búvóleiben él. Neki ajánlhatom, hogy tegyen egy próbát a tárgyalt szám 14-edik oldalán kezdődő, hasonló címen futó Biliárd programcsomag tanulmányozásával, s ha még ez sem tetszik neki — szivjon gázt és gyűjtsen rá. Az efféle robbanások alkalmával keletkező detonációk, bizonyos körülmények között nem jár-

nak hanggal. Például az űrben. Látod, Pistike? Mr. Lucas es Ridley paka '79 óta néz minket hülyének. Nem így a *Captain Blood*, C64, Amiga űrstratégia fejlesztéses neves alkotógardája: a robbanásokhoz hangok nem, ám magához a darabhoz még napjainkban is érdemien nevezhető játékelmény dukál.

Stratégiáján azonban nem csak az űrben, sőt nem is csak kézzel az asztal alatt lehet — ezért itt figyelj! a *Champions of the Raj*, meg persze a *Conquistadoris*. Előbbi Amigás, utóbbi C64-es platformra. Előbbiről még tudni illik, hogy minden idők legtréfásabb gyári védelmével szerelték fel — 50% esélyünk van, hogy kézikönyv nélkül sem dob minket ki a darab. Jó, mi? Mit is kell tudni ugyanakkor a Conquestadorról? Mindenekelőtt ezt: szintén a tárgyalt számban olvasható róla kimerítő részletességű leírás. Jó, jó: nem én írtam, de azért remek írás, komolyan mondom, eggyészen kitűnő írás.

Mi van akkor, ha a bőség zavara végett némi könnyed, szellemi kikapcsolódásra vágysz? Vegyél Fülest. Vagy, ha nincs kedved leszaladni, vedd elő a *Su-Sweet*-et. Az első pillantásra Tetrisklónnak tűnő mű az elmúlt évtized során a legklasszikusabb logikai darabok közé nyert bécobcsátást, nem véletlenül. Hanem azért, mert a C64-es idők egyik legszórakoztatóbb darabja-



ként tekinthetünk, s tekinthetünk rá. A Jó Öreg persze leledeskedt a sportsszimulációk terén is, ennek ékes bizonysga a *Face Off*, fajtájára nézve jégkorong szimuláció. A játékosok csapatokat alkotnak, majd a kezükben tartott úti segedelmével megkísérik a korongot az ellenséges csapat térfelén lévő hálóba juttatni. Ha már szimuláció, akkor nem csak sportol lehet szó: tessék, itt van nektek a *Thunderhawk*, Amigára. A kor leg sikerültebb vadászsimuláció közé tartozó darab még is alaplatroezka minden valamirevaló Amiga emulátor csomagjának.

A haditengerészet iránt fogékony játékosoknak figyelmébe ajánlom a *Hostages*, illetve *Mayday Squad* nevű projekteteket is. Megjegyzés: az említett programok közül csupán egy szerepel a kérdéses számban, de az nagyon. Maroknyi egyéb érdekesség mellett kiemelt figyelmet érdemel az itt prezentált, korai Csevegő tematika, valamint a kor RPG mítoszához, a *Chaos Strikes Back*-hez mellékelte tipp-özőn is.

A címlapon én vagyok. De ez titkos.



Gyalog Zoltán

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

X-Men 2 (PS)
 Sheep, Dog 'n' Wolf (PS)
 Tintin Adventure (PS)
 Devil May Cry (PS2)
 Paris Dakkar Rally (PS2)
 Klonoa 2 (PS2)
 Rune Wiking Warlord (PS2)

Silent Cope 2 (PS2)
 Extreme G3 (PS2)
 Codename: Veronica (PS2)
 Alien Front Online (DC)
 Zero Gunner 2 (DC)
 Dragon Riders (DC)
 Flogian Bros (DC)

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132
 Ha megrendeled (rőzsaszín utalványon küldöd a pénzt)
 az 576 Konzol valamelyik korábbi számát
(576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!
 Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra**, **5760,-Ft-ért**,
 tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

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

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

Megrendelt újság(ok) felsorolása,
 ill. 1 éves előfizetéskor a
 kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

Postafelirólap (Belső) - Budapesti Posta-utalvány

62931306 105 71

62931306 105 71

Postafelirólap (Külső) - Megrendelés

62931306 <105> <71>

Kult JÁTÉKOK

A sarki zöldseges is ezt nyomja

Elasto Mania (ELMA)

www.elastomania.com

Mert mitől is emelkedik egy játék ily misztikus körökbe; mi az a határ, amikorolt már nem egyszerű pénzszerzési lehetőség, már nem is csupán ötperces szórakozás — hanem **legenda**, maradandó, kellemes emlék, amit időnként — évente, havonta, de akár naponta is — elővezünk rejtekéből, ahol övünk, védelmezzük a rátörő falánk rémségektől? Ezt, úgy hiszem mindannyian így gondoljuk: nem lehet, igaz, nem is szükséges megneveznünk. Egyvalamit kell mindig cselekednünk: játszani vele, újra és újra átélni az élményt, melyet talán évek, évtizedek elteltével is biztosít nekünk.

No de mi is az az Elasto Mania?

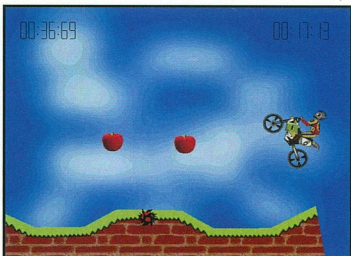
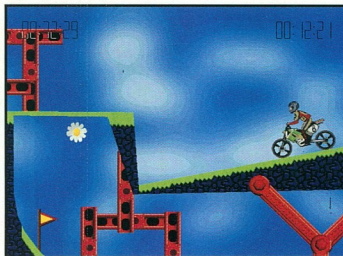
Az Elasto Mania egy valós fizikai modellen alapuló motorkerékpárszimulációs játék.

Ez a hivatalos műfaji megnevezés. Hát, hogy is mondjam... A játékban egy cross-motorral kell almákat felszedegelni, majd elvergődni a virágok. Tömören ennyi. A kíváncsiságot ez nem csillapítja, ezért kicsit bővebben is kifejtetem.

Adott egy robogós emberke, akinek nem szabad hozzáérnie a terephez, s a néhol felállított akadályokhoz. Minden pályán van egy virágocska, ennek elérésével teljesítjük az adott pályát. Am előbb fel kell kutatni és szedni az összes pályán található almát is.

Többnyire különböző útvonalak alkalmazhatók a siker érdekében, a hosszabb terepeknél viszont mindig van egy — úgymond — legmegfelelőbb.

Ennek kitapasztalása már önmagában előhívja a versenyszellemet



az átlag játékosból; de van itt még valami más is: a játék időre megy! Nem tettem említést még az irányításról, pedig kétségtelen tény, ez adja meg az egész motorozás pikantériáját! Alapvetően csak a kurzor-billentyűket és a space-t kell használnunk. Ha a fellelé mutató nyílakkal nyomogatjuk, gyorsítjuk motorunkat; értelemszerűen az ellenkezőjével lassíthatunk. Csak-hogy ez a iránynya szerkenyű dülőngél, mint a ptyókás felsécskák délidőben! Ennek a bése sem tréfa, korrigálni kell eme devians magatartást! Erre való a két hátramaradt iránygomb (bal-jobb), melyek segítségével megemlehetjük a motor orrát, illetve tarát — mindig az adott irány szerint dönti meg motorosunk a gépet. A szököz billentyűnek is igen fontos feladata van, megfordíthatjuk vele motorunkat, márpedig ez sok esetben szükségszerű! Ha van elegendő helyünk és késztetésünk, különböző akrobatikus mutatványokat tudunk produkálni, leggyakrabban szaltózni fogunk.

Opciók. Igen, itt is van ilyen menüpont; többek között beállíthatjuk a zenét, a játékosok számát (!), még emberünk és motorunk „öltözé-tét” is! Továbbá van lehetőségünk magunknak is saját pályákat gyár-

tanulni! Igaz, ez csak a regisztrált verzióban nyújthat igazán örömet, a demo játékhoz mellékelte szerkesztő igencsak korlátozott területen fejti ki hatását. Aki pedig egyből nekiveselkedik a száguldozásnak, nos, tegye csak!

Nevünk megadása után jöhet a másodpercek számlolása, motorozás, néha bizony bosszankodás. Néhány pálya eléggé — hogy is mondjam — szivatós, de mindig, minden egyes bukásnál érezzük, hogy mi volt a hibánk, tudjuk, hogy képesek vagyunk megcsinálni! Éppen ez a program lényege, egyszerűen nem érszti az aktuális delikvenst; mindig újabb és újabb próbálkozásra csábítja a játékosot... Pontosabban játékosokat, mert lehet ám másodmagunkkal is nyomulni! A cél a minél — de legalább az ellenfelünknel — több alma begyűjtése!

Van egy „gyűjtsd be a zászlót” is (capture the flag, óriási). Azt ugyebár felesleges esetlenül, hogyha az egyjátékos mód ilyen lebilincselő, milyen lehet ketten játszsanunk vele, hehe... Az ELMA lektörös a monitor elé, s azt bámulod szemajdulásig. Ha néhanapján felbotladozunk az információs világszárda (ejj, beh ronda is ez a kifejezés), és unal-

munkban előkotorunk egy keresőszervet, megtalálhatjuk mások — értsd: a profik — időeredményeit az adott pályához. El fogsz húlni, és nem fogod elhinni, hogy milyen eredmények tudnak születni! Itt jön be egy másik funkció, legutóbbi ügyeskedésünket ugyanis mind visszájtszthatjuk, mind elmenthetjük, hogy az utókor is gyönyörködhesen fenomenális tehetségünkben!

Ezeket a felvételeket teszik fel a háttér bizonyágul: im, nekem így sikerült. Erdemes ezeket is meglátni, hogy az utókor is gyönyörködhesen fenomenális (példának okáért: hogy így mi sohasem fogunk tudni elmázni... ©)! A demóban található pályák csupán az Action Supercross feltüpo-zott változatai; de nem kell aggódní, a mellékelt pályaszerveztésben már rengeteg akadály/terep létezik, csupán fel kell őket keresni. Ezek többségében a regisztrált változatnál működnek, de van külön gyűjtemény a shareware ELMA-hoz is. Találhatunk még grafikai segédprogramot, külön képállományokat, és még ezernyi más kiegészítést.

Ha pedig nekünk kompaktlemez ELMA-ra van csillapíthatatlan szükségünk, ilyet is találhatunk; az alapjátékokon kívül rengeteg válogatott pályát, és minden létező segédanyagot megkaphatunk CD-n. Összesítve az eddig leírtakat: ezzel a játékkal kivétel nélkül mindenkinék játszania kell!

Még annak is feltétlenül ki kell próbálnia, aki eleve ódzkodik az ügyességi játékoktól; ehhez a programhoz legálább annyi stratégia érzék és logika szükséges, mint reflex, és ezt senki sem kérdőjelezi meg. Most pedig megyek egy kicsit elmázni...

Dracoo
dracoo@maffia.hu

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

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Az előfizetés értéke

Neved és címed
 (pontosan és olvashatóan!)
 Ne feledd az irányítószámod!

A 6 db ajándék példány felsorolása
 (+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!)
 pl.: 96/4, 99/2 stb.

Neved és címed
 (pontosan és olvashatóan!)
 Ne feledd az irányítószámod!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózszaszin postautalványon fizess be címünkre
(1389 Bp. Pf.:132)

annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot,
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba ird be
a kért lapok megjelenési számát.

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

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

Az 576 KByte
1990-1999-es
számai
100, Ft/db
(+ postaköltség*)

2000-es
számai
150, Ft/db
(+ postaköltség*)

2001-es
számai eredeti áron
796,- Ft/db
(+postaköltség)

megvásárolhatók
boltjainkban vagy a
megrendelhetők csomagküldő
szolgálatunktól
(1389 Budapest, Pf.: 132)

Megrendelt újság(ok)
ára + postaköltség
összege

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

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

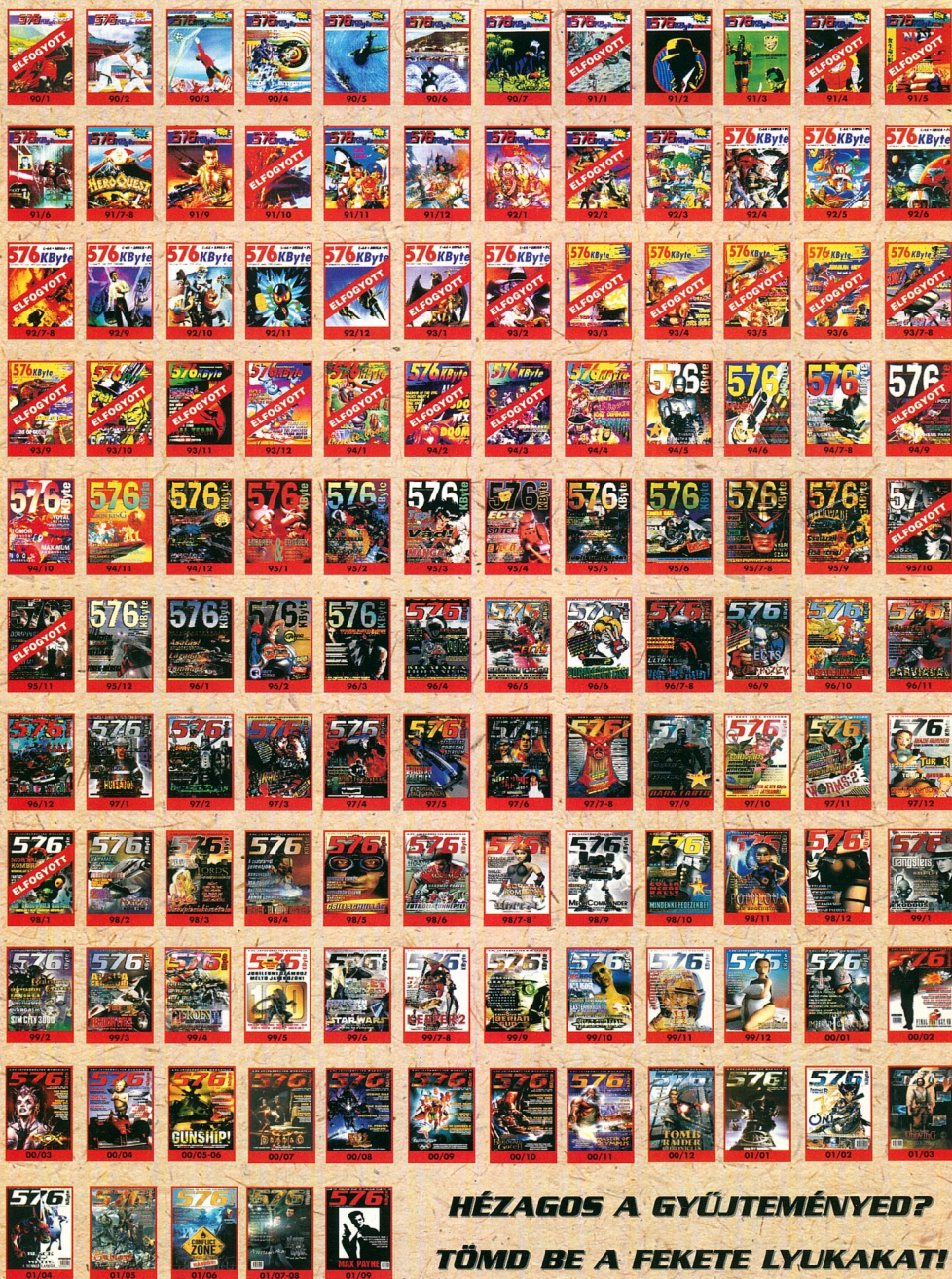
Megrendelt újság(ok) felsorolása
pl.: 96/4, 99/2 stb.

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64,-	21	580,-	41	620,-
2	89,-	22	580,-	42	620,-
3	229,-	23	580,-	43	620,-
4	229,-	24	580,-	44	620,-
5	229,-	25	580,-	45	620,-
6	229,-	26	580,-	46	620,-
7	229,-	27	580,-	47	620,-
8	540,-	28	580,-	48	620,-
9	540,-	29	580,-	49	620,-
10	540,-	30	580,-	50	620,-
11	540,-	31	580,-	51	620,-
12	540,-	32	580,-	52	620,-
13	540,-	33	580,-	53	620,-
14	540,-	34	580,-	54	620,-
15	540,-	35	580,-	55	620,-
16	540,-	36	580,-	56	620,-
17	540,-	37	580,-	57	620,-
18	540,-	38	580,-	58	620,-
19	540,-	39	580,-	59	620,-
20	540,-	40	580,-	60	620,-

Akciókn a készletek erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?
TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

Commandos 2: Men of Courage

Játék közben ird be: 1982gonzo, vagy ha ez nem működik, akkor: gonzo 1982 formában. Ezután a következő billentyű kombinációkat használhatod:

SHIFT+V

Az ellenség mozgási útvonalra látható

SHIFT+X

Teleport a kijelölt kommandóóra

CTRL+I

Legyőzhetlenség

CTRL+SHIFT+N

Misszió vége

CTRL+SHIFT+X

Mindenki megsemmisül

Shift+F1/F2/F3/F4

Video mód váltása

Pálya kódok

1. Pálya-NORMAL, XHGDR: HARD, PLKUM: VERY HARD, PVTSL

2. Pálya-NORMAL, WKUC4: HARD, JE5SH: VERY HARD, SKDJF

3. Pálya-NORMAL, YSM51: HARD, DFY3B: VERY HARD, 3DYNB

4. Pálya-NORMAL, B7D8F: HARD, K9D3H: VERY HARD, 9BG3S

5. Pálya-NORMAL, 3GHSL: HARD, NMWQ9: VERY HARD, KJWJK

6. Pálya-NORMAL, AZLM1: HARD, 16G3L: VERY HARD, E2J7H

7. Pálya-NORMAL, JAHSG: HARD, WL3CZ: VERY HARD, ZX78Y

8. Pálya-NORMAL, UN63A: HARD, LPQ6T: VERY HARD, TRIB4

9. Pálya-NORMAL, VAZ2P: HARD, SRCM8: VERY HARD, TRD78

10. Pálya-NORMAL, 9TT5W: HARD, PAEN8: VERY HARD, 1LPQD

Játék közben a [-] megnyomására előugrik a konzol, ahová beírhatod a kódokat, és az [ENTER]-el aktivizálhatod őket.

thetrooper

Isten mód
diewithyourbootson
Végtelen lőszer
sunandsteel
Lőszer újratöltés
stillife
Sérthetlenség

revelations

8 tüzérségi támogatás

flypower

Repülő

givemeallyougot

Az összes fegyver egy szinten

Madden NFL 2002

A Settings menü Secret Codes sorába ird be: **GOLDEN GOD**. Ezzel több mint 200 csapat közül választhatasz a játékban.

Egyenként is kiválaszthatod a kívánt csapatot, következő kódok beírásával:

Az elérhető csapatok

1975 Cowboys

Hailmary

1957 Lions

Lionpower

1957 49ers

Goldrush

1958 Giants

Jollygreen

1958 Colts

Stables

1962 Texans

Getem

1962 Oilers

Therewasaman

1966 Chiefs

Megiveyou

1966 Packers

Champs

1966 Cowboys

Whosholjr

1967 Rams

Blitzer

1967 Packers

Snowplow

1967 Cowboys

Tundra

1968 Raiders

Heidi

1968 Colts

Shocker

1968 Jets

Tvtimeout

1969 Cheifs

Nofluke

1970 Browns

MNF

1970 Vikings

Peopleeater

1971 Cheifs

Overtime

1972 Steelers

Lucky

1972 Dolphins

Perfect

1972 Colts

Airshow

1972 Raiders

Wildcard

1974 Steelers

Steelcurtain

1975 Vikings

Purple

1977 Cowboys

Pickedoff

1978 Steelers

Dynasty

1978 Raiders

Holy

1978 Chargers

Roller

1978 Oilers

Earl

1979 Cowboys

Comeback

1979 Buccaneers

Pirates

1981 Chargers

Ironman

1981 Bengals

Thecatch

1981 Cowboys

Tigers

1984 Dolphins

Nochance

1985 Bears

Dantheman

1985 Patriots

Upset

1985 Falcons

Blowout

1986 Broncos

Flyaway

1989 Broncos

Thedrive

1990 Bills

Crushed

1991 Falcons

Wideright

1992 Bills

Neonlights

1993 Bills

Comebackkid

1994 Chargers

Notagain

1996 Panthers

Charge

1996 Packers

Almost

1998 Vikings

Missedchance

1998 Packers

Noluck

1998 49ers

The catchtwo

Egyéb cheatek:

GORMENGHAST

Szörnyeteg csapat

LACESOUT

Minden erős csapat a tiéd

NEVERMORE

Minden fekete csapat a tiéd

Magic & Mayhem: The Art of Magic

Keresd meg a „startward” fájlt a játék könyvtárban, és nyisd meg a „notepad”-al. A „Hitpoints” értéked at tudod írni 20000-re (ez a maximum), és ha úgy gondolod, a „Mana” értéket is beállíthatod erre.

FONTOS!!! Ne klikkelj a „FACE OR MAGIC BOX”-ra a játékban, mert le fog fagnyi.

Hex Cheatek:

Ez a 4 bytes a „mana” értéke

00621106

0066d38e

006a1baf

00e20108

00e206e8

00e20932

00e2093a

Ez a 2 bytes a „health” értéke

006a1bb7

00e2010d

00e24098

00e240a4

00e240b0

04b50121

Red Faction

Játék közben a [-] billentyűt lenyomva egy ablak fog előugrani, ahová a következő kódokat beírhatod:

Vivalahelvig

Isten mód

Bighugmug

Minden fegyver és lőszer

Heehoo

Repülő mód

camera1; camera2; camera3

Kamera váltás

Spider Man

A „Cheats screen”-be, írhatod be a következő kódokat:

FUNKYWTWN

Toon Spidey

STICKMAN

Stick Spidey

CLUBNOIR

„Ben Reilly” öltözék

ADMNTIUM

Sérthetlenség

RGSGLLRY

Karakter bemutató

CINEMA

Átvezető muzik

FANBOY

Képregény gyűjtés

MME WEB

Szint választás

KIRBYFAN

A játékmenet képregénybe foglalása

ROBERTSON

Alap történet bemutatása

SM LVIII

Gyors ruhaváltás

MRWATSON

„Peter Parker” öltözék

KICK ME

„Amazing Bag Man” öltözék



XILTRNS

„Scarlet Spider” öltözék
SYNOPTIC
 „Spidey Unlimited” öltözék
TRISNTNL
 „Captain Universe” öltözék
MIGUELOH
 „Spidey 2099” öltözék
SECRETWAR
 „Symbiote Spidey” öltözék

RULUR

J James Jewett
EGOTRIP
 Pulzáló fej
GLANDS
 Végtelen pókháló
LEANEST
 Minden
WEAKNESS
 Teljes életerő

Far Gate

Írd be a főmenübe „superxstudios” és minden misszió választható lesz, ha pedig azt írod be hogy: „/182461” akkor engedélyezed a cheatek használatát

/gates

Több pénz
/instabuild
 Minden egység azonnal elkészül
/keny
 Minden ellenség azonnal legyőzése
/fog
 „fog of war” ki-bekapcsolása
/stats
 A statisztika megjelenítése

Gunmetal

Játék közben az [F8] megnyomása után írhatod be a cheat kódokat:

MADMECHASTREISAND

Teljes lőszer
MADCOSMODNA
 Telses életerő
MADDUCTTAPE
 Teljes pajzs
MADRUBYSLIPPERS
 Repülő mód
MADBANANAPEEL
 Repülő mód kikapcsolása
MADBUCKETOWEASELS
 Turbó mód
MADGETOUTANDWALK
 Turbó mod kikapcsolása
MADMAXAMILLION
 1 millió dollár
MADCASTLEARRGH
 Szint befejezése

Arcanum

A „load/save” képernyőn megnézheted a fő feladatodat, valamint, az egyéb feladatokat, amik nem ide tartoznak, de a legfontosabbak.

Néhány helyet még nem tudtam felfedezni úgy mint te, mivel ez a

játék hatalmas területen folyik, és a maximális szint az 50 (ha ezt eléred nem kapsz több pontot). Ajánlatos felépíteni tizenöt WP-1 és megtanulni a „teletransportation”-t hogy több időt tudj megakartítani, különben gyalog leszel kénytelen bejárni a területet. Íme az Arcanum kontinens térkép koordinátái:

STONEWALL RANGE:

Torin Quarry
 W1420, S1100
 Torgs Altar
 W1214, S1139
 Crash Site
 W1452, S1292
 Arabahs House
 W1453, S1304
 Shrouded Hills
 W1409, S1306
 Simon Fahrkurs- Shack
 W1452, S1326
 Black Root
 W1097, S1442
 Wolfs Cave
 W1230, S1532
 Liams Workshop
 W1181, S1466
 Ancient Maze
 W1368, S1585
 Tarant
 W937, S1027
 Derholm
 W1238, S1652
 Razor Points
 W1503, S1771
 Hardins Pass
 W1289, S712
 Stone Cutter Clan
 W1342, S887
 Wheel Clan
 W954, S667
 Still Water
 W1191, S754
 The Black Mountain Mines
 W1308, S755

MORBIHAN PLAINS:

Ancient Temple
 W775, S917
 Voorden
 W871, S1191
 Elven Ruins
 W712, S1022
 Forbidden Pit
 W833, S1032
 Kree
 W635, S1203
 Ashbury
 W506, S987
 Ancient Shipwreck
 W500, S891
 The Lair of Bellerogrim
 W769, S839

ISLE OF DESPAIR:
 Shades Beach

W374, S826

The Women's Camp
 W268, S823
 The home of Maximilian
 W321, S837

GLIMMERING FOREST:

Falcon's Ache
 W1327, S562
 Quintarr
 W1546, S657
 Small Pond
 W1596, S881
 Small Camp
 W1262, S477
 T'sen Ang
 W1507, S297
 Secret Village
 W1320, S181
 The Poachers Camp
 W1207, S275
 The Bedokan Village
 W1179, S315

GREY MOUNTAINS:

Kerlin's Altair
 W883, S423
 The Bog
 W1077, S514
 Strange Pond
 W620, S526

LEFT CONTINENT:

Broken Cathedral
 W1630, S1206
 The Old Lagoon
 W1694, S1320
 The Cold Place
 W1612, S1414
 Rosen borough
 W1749, S1514
 Bold's Altar
 W1626, S1635
 Caladon
 W1606, S1828

Baldurs Gate 2

Nyisd meg a [Baldur.ini] fájlt a notepad-al és írd be a végére :
 Debug Mode=1.
 Mentsd el a fájlt, és indítsd el normás módon a játékot, és ezután játék közben a [Ctrl+Space] megnyomására előhívható a konzol, ahová a cheat kódokat beírhatod.

XP a csapatodnak
CLUAConsole:SetCurrentXP(a kívánt pontszám)
 Arany
CLUAConsole:AddGold(a kívánt arany mennyiség)

Tárgyak megszerzése

CLUAConsole:CreateItem(„a tárgy kódja”,minősége)
 Pédaul egy azonosító tekercset így kérhetsz:
CLUAConsole:CreateItem(„scri75”,100)

Íme a lista a tárgyairól, és a kódjaikról
chan06--Drizzt's +4 Chainmail
leat08---Studded Leather
 +3:Shadow Armor
plat05--Full Plate +1
helm04--Helm of Defense
shld04--Medium Shield +1
shld06--Large Shield +1
shld17--Buckler +1
ring07--Ring of Protection +2
ring08--Ring of Wizardry
brac14--Bracers of Defense AC 4
cloak02--Cloak of Protection +2
belt06--Girdle of Hill Giant Strength
boot01--Boots of Speed
staf08--Martial Staff +3
hamm08--War Hammer +2
sw1h09--Short Sword +2
sw1h40--Blade of
 Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49--Ninja-To +1
sw2h09--Warblade(2-H sword +4)
bow18--Shortbow +2
bow17--Longbow +2
sing03--Sling +3
ax1h03--Battle Axe +2
halb03--Halberd +2

Teremtmények készítése

CreateCreature(„a teremtmény kódja”)

dragred=Red Dragon
dragblac=Black Dragon
dragsliv=Silver Dragon
dennab01=Nabassu
demp101=Pit Fiend
uddeath=Demon Knight

Ugrás egy területre

MoveToArea(„a terület kódja”)

AR0900 =Templom
AR0800 =Temető
AR0400 =Nyomorngyed
AR0700 =Sétány
AR1000 =Kormány épület
AR0500 =Híd
AR0300 =Kikötő
AR0020 =Városkapu
AR1100 =Umar erdeje
AR2500 =”Suldnessslar”
AR2900 =A kilenc pokol
AR1201 =A sárkány területe
AR1512 =Eimegyógyintézet
AR0801 =Bodhis kazamatája
AR0516 =Astral börtöne
AR0411 =Planar területe
AR0202 =Vakok intézete
AR0204 =Rift kazamatája
AR0414 =Démonok földje
AR1300 =De'Armise oduja
AR2000 =Piac
AR1900 =Druidák ligete

Maximális státusz
CTRL+SHIFT+8
 Teljes térkép
ExploreArea()

Philips Edge hangkártyák

A hangkártya piacon az Aureal halála óta nem történt semmi érdekes, említésre méltó. A Creative cég elégedett mosollyal, nyugodtan, magabiztosan girnyagitja a Live! család tulajdonosának táborát. Igazi versenytársa nem nagyon akad, hiszen agresszív marketingpolitikájával, szabványteremtő újításaival mindig egy lépéssel a konkurencia előtt jár(!).

Elég nehéz dolog maradandót alkotni ezen a téren, olyat, amit a software gyártók is elfogadnak és támogatnak.

A Philips hatalmas cég, igen nagy anyagi háttérrel. A fejlesztéseken nemigen kell spórolniuk, tehát jó esély van rá, hogy versenyképes termékekkel álljanak elő.

A Philips Edge család három tagból áll, melynek mindegyike ugyanarra az alapra épül, nevezetesen a Thunderbird Avenger

mális mintavételezés 16bit/48KHz. DirectSound támogatással 256 hangot tud egyszerre megszólaltatni. 3D-s környezetben 96-ot, valamint 576 midi hangszert kezelő-sére képes. Ez a teljesítmény jócskán előre mutat a jövőben, hiszen még a nagyon modern játéknak tartott Max Payne is maximum 12 csatornát használ.

A Qlcsszó

A Qsound Technologies már régebben is feltűnt (még a jó öreg DOS-os időkben) a térhatású hangszabványával, ám nem aratott zajos sikert. A Philips-szel kötött most egy egész sor újítást hoztak elő, melyek a már meglévő szabványokkal együtt turbózzák fel a hangzásélményt.

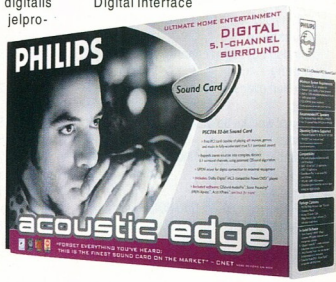
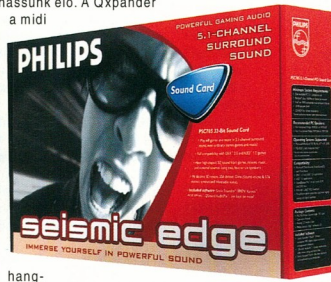
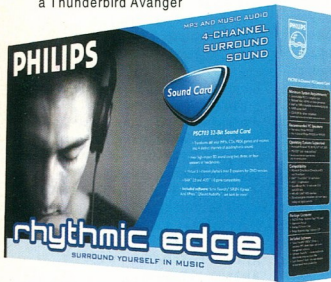
A Qsurround lehetővé teszi, hogy egy átlagos kéthangfalas rendszerből surround hangzást csalhassunk elő. A Qxpander a midi

előg nagy szavak...

A kártya hangminősége első osztályú. Valamint dinamikusabb a hangja, mint egy Live! Kártyának. A mély és a magas hang egy szoftveres equalizerrel nagyon tag keretek között állítható, ezért jobban oda kell figyelni a beállításokra. Míg megszoktam, hogy a Hi-Fire között hangkártyámnál szoftveresen majdnem maximum hangrőn használom, így elég furcsa volt, hogy ezt a kártyát teljesen le kellett halkítani ahhoz, hogy ne vezérelje túl az erősítőt. Gondos beállítással nagyon jó hangminőséget lehet elérni vele. Mp3 lejátszásnál a Qsoundot bekapcsolva szép teret hangzást érthetünk el. Nem utolsó szempont, hogy a



csatornával rendelkezik. A középsugárzó, és a mélynyomó kimenettel azonban meg kellett osztania az S/PDIF kimenettel (Sony-Philips Digital Interface)



nevű hangprocesszorra.

A kártyák mindegyike megfelel a legmagasabb elvárásoknak, és kompatibilis a legtöbb szabvánnyal, így az EAX 1.0-2.0, A3D 1.0 valamint természetesen a Microsoft DirectSound-dal is. A maxi-

hang-zást teszi sokkal életszerűbbé, mert a hangszerek egy virtuális térben helyez el.

Az igazán kérdéses dolog a Q3d interactive szabvány. Ez elvileg az EAX vagy az A3D versenytársa lehetne, kérdés azonban, hogy a játégyártók hajlandók lesznek-e támogatni, és hogy mennyivel kínál többet, mint az eddigiek. A demo hallatán annyit mondhatok, hogy nagyon pontosan érezhető a hangforrások helye, és szépen meg lehet őket különböztetni egymástól, még akkor is, ha sok van. Mivel azonban még nem láttam olyan programot, ami támogatná, egyelőre többet nem tudni róla.

A QMSS, azaz Qsound Multi-speaker System nem kevesebbet ígér, minthogy a „hagyományos” Dolby-Digital, DVD hangélményt pezsdíti fel. Ezt ugyan nem volt módom kipróbálni, de azért ezek

cesszor Live!-hoz hasonlóan leveszi a terhet a CPU-ról, így játék közben akár Mp3-at is hallgathatunk bármiféle sebességcökkenés nélkül.

Az installálás nagyon egyszerű Win9x, NT, és az összes PciPUHA™ rendszer esetében. Meglepetésemre még a DOS alá is fel lehetett rakni, és hibátlanul működött a régi játékokkal SB16 ként. Azt ugyan nem tudom, hogy Linux alatt működik-e, előbb-utóbb biztos lesz hozzá valami támogatás.

A kártyákról

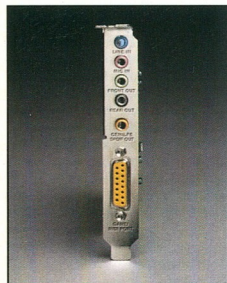
Az Edge kilán három tagból áll. A Rhythmic Edge a legolcsóbb termékek négy csatornás hangfal. A Seismic Edge gyakorlatilag mindenben megegyezik a Rhythmic Edge-dzsel kivéve, hogy ez a legújabb trendeknek megfelelően 5+1

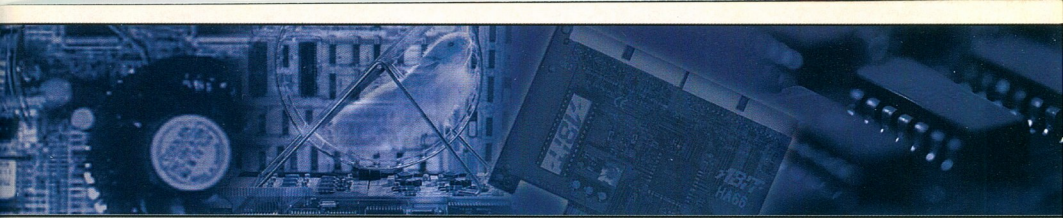
Format), így egyszerűen csak az egyik működőképes. Akinek Dolby-Digital kompatibilis erősítőre van köve a gépe, az ügyes ezt fogja használni.

A cég zászlóshajója az Acoustic Edge kártya. Ezen digitális CD bemenet, S/PDIF kimenet és bemenet is található, tehát akár közvetlenül digitálisan vehetünk fel hangot a kártyával. Ehhez a kártyához több kiegészítő-szoftver és kábel jár, és támogatja a Dolby Digital és Dolby Pro Logic hangformátumokat is, természetesen 5+1 hangszórón keresztül.

Összbenyomás

Lehet, hogy érezhető volt, hogy önkéntelenül a Soundblaster Live!-hoz hasonlítottam a kártyát, hiszen körülbelül ugyanazt nyújtja. Használat közben fel sem tűnik igazán





Az igazi áttörést a Creative Audigy kártyától várhatjuk. Az ígéretek nagyon szépek, (ha csak a vele jól működik, már akkor is a padlón lesz az állunk) lássunk hát belőlük néhányat.

Az Audigy chipnek köszönhetően elvileg mind a zenei minőségben, mind a 3D-s hangzásban új távlatok nyílnak.

A profi zenészek vehetik hasznát a 24 bites/96Khz-es digitalizálásnak, amit ráadásul kiemelkedően magas 100 decibeles jel-zaj viszonytal párosul. Ilyen felvételi minőség mellett egy átlagos, 3-4 perces szám körülbelül 100 Mbyte lesz, de ha a mai winchesterek kapacitását nézzük, nem is tűnik olyan vészesnek.

A digitalizálást segíti továbbá az ASIO (Audio Stream Input Output) rendszer. Ez minimálisan csökkenti a felvétel késését, és a szinkronizációs hibákat is kiszűri.

A rendszer segítségével egyszerre több csatornán vehetünk fel zenét, akár stúdió szinten is.

Természetesen mindezeket az extrákat nem csak sztereóban, hanem 5+1 hangszórós surround módban is élvezhetjük.

A már meglévő felvételeinket is feljavíthatjuk, az Audio-clean up technika segítségével. Ez a Dolby zajszűrő digitális, intelligens változata, mely képes leszűrni az alapzajt és a bakellilemez felvételek esetében a patgónist is.

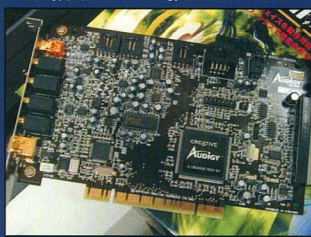
A DREAM (Dynamic Repositioning of Enhanced Audio & Music) rendszer, a Philipsnél látott Qxpanderhez hasonlóan a már meglévő zenéinket keveri újra sokkal plasztikusabbá, úgy, hogy egy virtuális 3D-s térben helyezi el a hangokat.

Nagyon hasznos újítás, hogy az Audigy kártyákon található egy Sb1394 nevű port, ami kompatibilis az IEEE 1394 Firewire-porttal. Ez egy nagysebességű (400Mbit/s) kapu, melyre digitális videó, MIDI vezérlő, vagy esetleg egy másik számítógépet köthetünk... Így összesen 63 gépet lehet összekötni egy hálózatra! (Ezentúl a nagyobb cégek mind Audigy alapú hálózatokra építenek?)

EAX Advanced HD

A játékosok számára még csak most jön a lényeg, hiszen ezen a téren is igazi áttörést jelent az új termék.

Az Audigy jelprocesszor négyeszer akkora 3D-s sebességre képes, mint

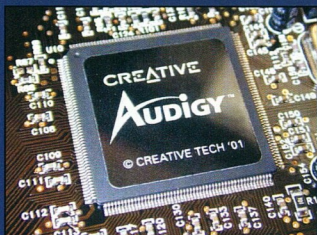


a Live!-ban található EMU10-k chip.

Ez a teljesítmény-többlet szükséges az új hanghatásokhoz, például a Multi-environmenthez, mely segítségével egyszerre négy, valós időben generált környezeti effekt létrehozására képes a kártya. Ez azt jelenti, hogy ha,

a különbség. Mind a kettő végzi a dolgot, zenél, zörög, nyomja az effekteteket, hibátlanul. Nem akad össze semmi vel, nem fagy le, nem kér kenyeret. A játékoknál is ugyanazt a sebességet hozta, tehát nem terhelte le jobban a processzort.

Ezzel a tudással és minőséggel kétségtelenül



tegyük fel, egy templomban vagyunk kedvenc főhősünkkel, és kint felrobban egy autó az utcán, akkor a régi rendszer szerint a robbanást is a templom visszhangos akusztikájával halljuk, míg az új rendszer külön rendelreli le az utcai hangokat és külön a templom belüli

hangokat.

Az Environment morphingot nem nagyon lehet észrevenni, inkább annak hiányát.

A templomos példánknál maradvá, a kétféle környezetet más-más akusztikájának eddig, egy vonal volt a határa. Ha a küszöbön belül lövődöttünk, akkor visszhangos volt, ha átletük a küszöböt, akkor meg nem. Ezt a határt igyekszik elmosni ez az effekt.

Az Environment Reflections feladata, hogy a virtuális 3D-s térben lévő hangforrások visszhangját generálja. Azt gondolhatnánk, hogy ez eddig is volt, de ez nem egy egyszerű késleltetéssel elért visszhangosítás, hanem pozícionált, tehát elvileg meg tudjuk mondani melyik falról verődött vissza az adott hanghatás.

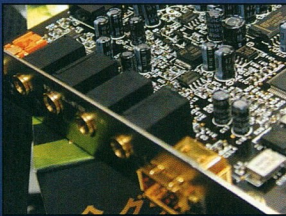
Az Environment Panning közeledő vagy távolodó, távoli hanghatásokat állít elő.

Az Environment Filtering a hang terjedését szimulálja igen pontosan. Ennek segítségével igen pontosan megállapítható a hangforrás távolsága. (Talán még a Dopler hatás is kiszámítható vele... nem mondom, leesse az állam, ha egy felettem elzúgó vadászgép hangrobbanást produkálna!)

Várjuk!

Ezek a hatások tényleg egy generációval továbblépnek a háromdimenziós hangképzés eddigi fogalmán. Nem tudni vajon az EAX advanced HD csak az Audigy processzorral működik-e vagy esetleg kiadnák valami patchet a Live!-kártyákhoz, hogy boldoguljon vele.

Persze pár évet kell várni mire a szoftvergyártók feleszmélnék, és használni kezdik az új szolgáltatásokat, de rendszerint mire beleszólnak, már kopogtat a következő generáció.



megállja a helyét a versenytársak között, bár ki tudja meddig. A Creative már lassan leselejtezi a termékpalettáról a Live! Családot,

hogy utat engedjen a következő nemzedéknek.

Attila

További info a Philips Edge hangkártyacsalád tagjairól
WWW.MULTIMEDIA.HU
 honlapon, vagy a
 204-7333
 telefonszámon szerezhető.



Most, hogy a nyárnak tényleg vége van, talán már nem jelent annyi problémát a meleg. Viszont bizonyos esetekben mégis meggyűlhet a bajunk vele, vegyük például a számítógépet. A teljesítmény növekedésével egyre több hőt termelnek az alkatrészek, hiába magyarázzák, hogy ilyen-olyan energiatakarékos, mi csak azt vesszük észre, hogy régen nem gyártottak ekkora hőterhelőtorokat, most meg igen. A sok hőt, amit a gép termel, el kell valahova vezetni, mindegy, hova, csak a házban kívül legyen. Ezt a legegyszerűbb módon úgy lehet elérni, hogy ventilátorokat építünk be a házunkba.

Ezekkel a ventilátorokkal kellő friss levegő jut be a házba, így a bennrekléd megleg levegő nem fogja tovább fűteni a rendszert. Ahhoz hogy a kellő légáramlatot elérjük, helyesen kell betenni a ventilátorokat. Célszerű előre és alulra rakni befelé szivó ventilátort, mert a levegő lent 1-2 fokkal is hidegebb lehet, mint egy fél méterrel feljebb. A gép hátuljára értelemesen kifelé fújó ventilátort érdemes rakni, mert a meleg levegő a számítógépház tetejénél gyűlik össze.

Hangeffektek

Most, hogy rendszerünk már hideg, és nem forrong állandóan, előjön a kérdés, hogy mi van akkor, ha nem terheljük, és feleslegesen zúg a ventilátor, ha csak chatelünk, zenét hallgatunk, vagy filmet nézünk. Nos, ebben az esetben számos lehetőség kínálkozik, hogy ventilátorainkat elhallgítsuk. A legegyszerűbb, hogy egy pár kapcsoló beépítésével kikapcsoljuk őket.

Az optimális megoldást az jelent-

heti, hogy 2-3 wattos, 50-80 Ohmos ellenállásokat köntünk be a ventilátorokhoz. Ezek viszonylag olcsó alkatrészek, ki lehet próbálni, hogy mi az optimális középért, hogy ne legyen túl zajos a ventilátor, de azért még foggassa a levegőt. Ezt lehet kombinálni egy kapcsolóval, egy régi turbó gombkapcsolóval, hogy mikor terhelve van a gép, akkor a ventilátorok is dolgoznak, viszont mikor nincs, akkor szép halkán zümögnek. Profibb megoldásként egy termosztátot is lehet alkalmazni, mely a hőmérsékleti viszonyoknak megfelelően ki-be kapcsolja ezeket az egységeket. Itt van az a megoldás, hogy a tápegység +5 voltjára rákötjük a ventilátor egyik pólusát, a 12 voltra pedig a másikat, így elméletileg 7 volt feszültséget kapunk ezt azonban senkinek sem tanácsolom, mert lehet, hogy ezzel a tápegységet tönkrevágjuk, mivel az 5 volt túlterhelést kaphat. Ha nagyon egyszerűen akarjuk megúszni a hálkítást, akkor kössünk sorba két ventilátort, így 6 voltot fognak járni, de ez esetben két ugyanolyan típusúra lesz szükségünk.

Most, hogy megvannak az áramkörök és a ventilátorok, hogyan szereljük be őket? Mivel a házak eleje, hátulja ma már általában ventilátor helyet is kínál, ezért célszerű őket oda betenni, ám de azok a rések, melyek ott vannak eléggé picik, és lefotják a ventilátort, ezzel még nagyobb sebességre kényszerítve azt, és így még hangosabb. Hogy kivágjuk a ház elejét, hátulját, ahol szeretnénk, két dolog kell: dekopir fűrész és türellem. Célszerű megrajzolni, hogy mit fogunk kivágni, és szépen türelmesen elkészíteni. Lehet ugyan vasfűrészsel, de a

horganyzott acél elég nehéz vágni, és követve soha az életben nem fogunk vele csinálni.

Miután kivágtuk a házat, felkerülték a ventilátorok a helyükre, a kivágott részekre lehet kapni krómozott ventilátorrácsokat. Ha jól tudom 200 Ft körül vannak, és még izlésesen is néznek ki.

Optikai tuning

Ahogy a külföldi hardware-siteokat nézegettem, feltűnt, hogy egyre nagyobb teret hűlőt a számítógépek kicsinósítása, egyénibb tétele. Akár az autók esetében, itt is optikai tuningról van szó. Végülis miért ne? Ha a nők meglehetik, hogy a mobiltelefonjukat plüssmacinak álcázzák, ez ahhoz képest semmi. Egy kis fantázia, meg némi bátorság kell hozzá, és akár a szoba dísz is lehet. Új ötlet nem is nagyon szükséges, mert ahogy néztem, amit meg lehet csinálni egy számítógéppházal, azt már valaki tuti, hogy megcsinálta, csak körül kell nézni az interneten.

Ha profibb megoldást szeretnénk, lefesthetjük a házat, készíthetünk a gép oldalára plexi ablakot, és neonsóvetit is szerelhetünk belébe, akár egy sportkocsi esetében, csak ez sportszámítógép. Huh, sikerült új fogalmat alkotnom ☺, ez tuti nincs benne a lexikonokban. Végülis, a kocsiban sem sportol az ember többet, mint a számítógép előtt.

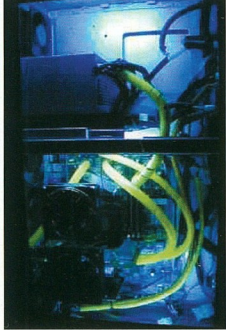
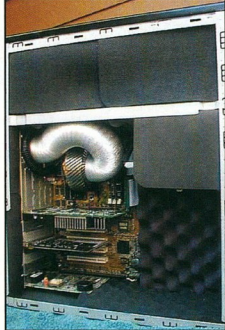
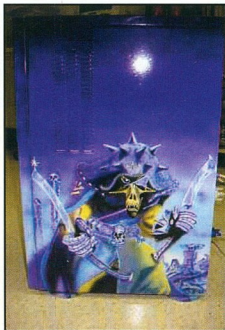
Hol van az előlírva, hogy minden gépnek ugyanolyan színűnek kell

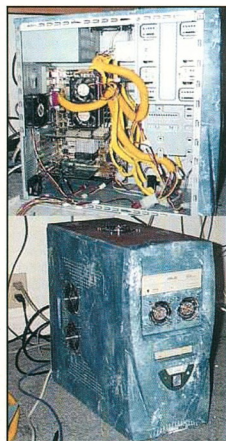
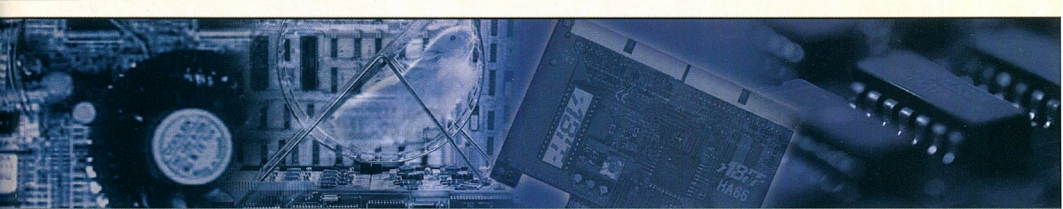


lennie? A festés nem nagy ördögösség, csak be kell tartani bizonyos szabályokat.

Ha netán arra vállalkoznánk, hogy valami dögös színt, illetve design adjunk a gépünknek, a következőket kell tennünk.

Szedjük le az oldal- és fedőlemezeket, valamint a műanyag előlapot. Menjünk el a legközelebbi festékboltba, és vásároljunk egy-két flakon sprayt a kívánt színben. Szükségünk lesz még csiszolópapírra, és autópólirozó folyadékra, vagy pasztrára, melyeket szintén a festékboltban tudunk beszerezni. A durvább munkákhoz 200-300-as szemcseméret jöhet, a későbbiekben azonban szükségünk lesz 600-as és 2000-es szemcseméretű csiszolópapírra is. A festés lényeges része a türelme. Időbe telik — ez van, nem lehet sietetni. Először csiszoljuk le a 2-300-as papírral az eredeti festéket, nem kell a fémg lesikálni, elég a külső durva felületet leszedni. Ezután végigmegyünk rajta még egyszer a 600-as papírral, ezzel nagyon sima felületet lehet elérni. A műanyag előlapot is lecsiszolhatjuk. A fűjás előtt meg kell kényeztetni a felületet, hogy a felület tiszta, és ha igazán igényes

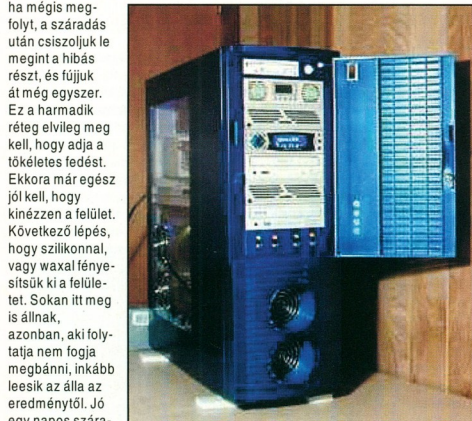




dás után fogjuk meg a 2000-es papírt, és az egész felületet csiszoljuk mattra. Fontos! A polírozó papírt, és a polírozandó felületet mindig be kell vizezni, így ugyanis sokkal finomabb az eredmény. Nos igaz, hogy most teljesen matt lett a felületünk, de nagyon egyenletes, és sima. Ne aggodjunk, ha most még nem látszik az eredmény, de most jón el az a pont, ahol a fáradozás kezd meghozni a gyümölcsét. Fogjunk meg egy tiszta pamutrongyot, és az autópólirozó folyadékot, vagy pasztát, és kezdjük el bedörzsölni a felületbe. Ha minden jól megy a dörzsölés folyamán egyszer csak meglátunk magunk előtt valami ismerős dolgot, a saját arcépünket! Az egész felület autofényezés minőségű lesz. A műveletet lemosás után többször megismételhetjük, majd ismét lewaxolhatjuk. Ha mindezekkel a módosításokkal végeztünk, akkor elmondhatjuk magunkról, hogy gyakorlatias emberek vagyunk. Ha valaki elkezdí a házát átalakítani, az általában úgy bejelön a mókába, hogy abba sem hagyja, mert valamin mindig ki lehet találni, hogy még vagányabb legyen a „verda”. Egy ilyen ház sincs kész.

Aki például sokat nyomul hálózatban a haverokkal, az szembesül azzal a ténnyel, hogy a számítógépeket elég nehéz cipelni, mert semmi fogás nincs rajta. Nálam például elég bajos volt a nagytornyot lecipelni a harmadikról ezért rászereztem a házamra egy régi hegesztőgépet fogantyjút. Van egy a ventilátor felfűzések mellett

munkát szeretnénk végezni, akkor festés előtt alapozófestékkel fújjuk le a lemezeket. Az első réteget az oldallapok élénél kezdjük, majd haladjunk befelé. Az első réteg nem baj, ha nem fed százszázalékosan! Inkább kevesebb legyen, mint több, mert a festék könnyen megfolyik, ráncos lesz. Hagyjuk az első réteget megszáradni. Pár óra múlva, ha valahol megfolyt a festék, akkor 600-as papírral csiszoljuk simára, nem baj, ha lehozza az első réteget. Ezután fújhatjuk a következő réteget, megint inkább kevesebbet, mint többet, de ha mégis megfolyt, a száradás után csiszoljuk le megint a hibás részt, és fújuk át még egyszer. Ez a harmadik réteg elvileg meg kell, hogy adja a tökéletes fedést. Ekkora már egész jól kell, hogy kinézzen a felület. Következő lépés, hogy szilikonnal, vagy waxal fényesítsük ki a felületet. Sokan itt meg is állnak, azonban, aki folytatja nem fogja megbánni, inkább leesik az álla az eredménytől. Jó egy napos szára-



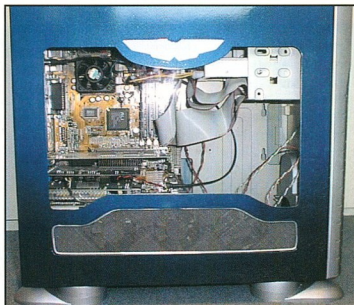
még mindig túl zajos lenne a gép, esetleg tehetünk beléülre hangszigetelő szivacsot. Komolyabb Hi-Fi boltokban kaphatunk ilyen, bár, ha jól emléxem, elég drága mulatság.

Fény-effektek

Nagyon jól tud kinézni a számítógép, ha ötletes megvilágításokat alkalmazunk. Általában kék színű fény a divatos, de sajnos ez a legdrágább is. Például egy sima piros vagy zöld LED pár forintba kerül, de a kék színű ledéért 4-500 Ft-ot is elkérhetnek. A neonszövekről ne is beszéljünk, mert azon kívül, hogy nem is lehet nagyon kapni, 80 dollár körüli áron kínálgatják a külföldi honlapokon.

Érdekes fényhatásokat kapunk, ha belülről világítjuk meg a házat, ilyenkor az összes résen fény szűrődik ki. Ez különösen akkor érdekes, ha valamilyen mintát vágunk a ház oldalába, például a Quake jelét, vagy a monogramunkat.

Az ablakot feltétlenül plexiből csináljuk.



náljuk. Elvileg az üvegeseknek szokott lenni. Ezt egyrészt lehet fürni-faragni, másrészt szinte törhetetlen. Az ablakot a már fent említett dekupírozás eljárással vágathatjuk ki, majd csavarokkal rögzíthetjük.

Hogy az ablakon beévez a kábelzsombujon kívül más is látszódjon, megtehetjük azt, hogy a szalagkábeleket hosszabban a szálak mentén felhasználjuk és összeragasztjuk. Bár ezt még csak a floppy kábel, és a régi negyven eres „ma már csak CD-rom” kábel esetében merlem megkockáztatni, bár elvileg az Ultra-ATA 66 kábelnek sem lehet semmi baja tőle, csak az nagy meló. Bár lehet, hogy megéri, mert hihetetlenül sok hely lesz ezután a gépünkben, és így a levegő is sokkal jobban áramlik.

Aki ezek után kedvet érez hozzá, és van némi ideje, vagy netalán zavarja, hogy csak egy olcsóbb, gyenge minőségű házra futotta, az bátran transzcirozza le a házat — természetesen, ha valamin elszúr, más nem okolhat érte, de még nem találkoztam olyannal, aki megbánta volna, hogy nekiesett egy kicsit jobbá, szebbé tenni a cuccat.

Atilla

SZERVÍZ

MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK
GYORS JAVÍTÁSAI
BEVIZSGÁLÁS DÍJTALAN!

BP. 1083. SZIGONY U. 9-11.
TEL.: 323-0-323, 06-30-9-510-510

ONLINE SEGÍTSÉG, NEM CSAK MŰVELTEKNEK

<http://www.bibli.u-szeged.hu/bibli/ekonyvtar/szotar.html>

Sokszor előfordul az emberrel, hogy a gép előtt görnyedve próbál előrébb jutni a problémája megoldásaiban. Mondjuk, jelentkezni szeretnénk egy ingyenes fórumra, ahol jobb-nál-jobb állásajánlatokkal bombázzák az embert. Ez nem lebecsülendő a mai időkben, ahol

egy hűzösebb állásajánlatokkal teltt külföldi munkalistaért, 4-5000 Ft-nak megfelelő valutát is elkérhetnek a közteltők. A baj csak akkor kezdődik amikor gyengébb angol nyelvtudásunkkal, megpróbáljuk kiszábitálni az épp aktuális kérdőívek tartalmát. Aki nem tud „anglisul”, az ne próbáljon idegen országba munkát szerezni — mondanék erre a nagyokosok. Na de kérem, azért ez még sem lehet megoldás, hiszen az a jó, ha próbálkozik az ember. A tanulóvélem alatt velem is előfordult néhány alkalommal, hogy hasonló nehéz helyzetbe sodortam magamat. Olykor hosszú percekem át bönögészem a szótárt, az általában nem ismert (vagy meg nem értett) kifejezések, szavak, felderítése érdekében. Mit nem adtam volna én akkor, ha valaki ott ül mellettem, és legálabb egy kicsivel járatosabb nyelvből. Már akkor is próbálom online szótárak keresgélésével, vagy valami fordítóprogram felderítésével, ami segítséget nyújt a problémák megoldásában. Azóta már nőtt az experience-m, és mostanra sikeresen ráletem egy szuper oldalra, ami még magyar nyelvű is ráadásul. Oltári, online szótárakkal van megmólkodve, ráadásul nem csak angol, hanem francia, spanyol, olasz, német, portugál nyelveken is működik. Mivel az oldal az SZTE (Szegedi Tudomány Egyetem) birtokában van, ezért gyorsan hozzáfuthatunk alap és magasabb szintű nyelvi fordításokhoz. Az oldalon felsorolást találunk még jó néhány külföldi szerverről is. Nagy többségében viszont magyar egyetemek fordítoszolgáltatáiban keresgélhetünk. Emellett egyetemi jegyzetek, szótárak, szlengszótárak is megtalálhatóak.

HU HO HÚ DE HUMOR IS

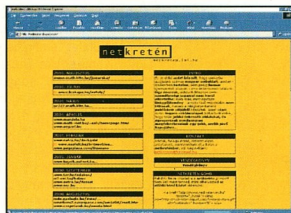
<http://www.humor.hu/>

Legalább tíz tucat viccet hallok egy héten, de jó, ha kettőre képes vagyok visszaemlékezni belőlük. Ez abból is fakad, hogy néhányat már kívülről fúj az ember. Ha kell, ha nem tolja kifele magából boldogulodtagnak. Igazán jó viccet azonban nagyon ritkán hallani, mondhatni, úgy kell rá várni, mint a nyugdíjraző postásra. Időről időre jelennek meg viccgyűjtemények és hasonló kiadványok, ahol egyre többször fordulnak elő a szuper monológok. Úgyanezt természetesen az Interneten is olvashatjuk, hiszen a viciportálokkal Dunát lehetne rekészteni. Ezekre az egyik kiváló példa a magyar viccelök gyűjteménye, a humor.hu. Minden megtalálható rajta, amivel előcalogathatunk néhány neves ingerle könyvcsépet a száraz szemekből. Egész kis kincsesládát találhatók a régi és a legfrissebb viccekből, amiket kategóriák lebontásokban láthatunk a felke-rezött oldalon. Az állatos, arvos, értelmiségi, rendőr, anyós, rendőr, pistikés, roma, rendőr és politikai viccek hatalmas tömkelege vár mindenkire. Nem voltam képes felsorolni az összes kategóriát, mert ezekben már legalább kétfuattyantálható a szerveren.



NETKRETÉNKEDÉS FELSŐFOKON

<http://netkreten.tripod.com/>



Mindenhol megtalálható a pihentető újbe-térek. Félreérés ne essék, én sosem akarok megbántani valakit azzal, hogy próbál a világ felé tárkozni, csak azt nem értem miért a világhálón teszi mindezt. Elég kemény látni amikor embertársamk kirakják magukat egy-egy weboldalra, valahogy



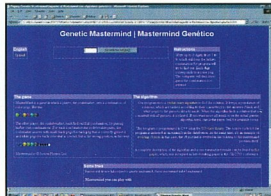
így: Na én vagyok Kovács Péter, a Fő utca 14-ből. Mindez rohadul jól szorozkozta engem, és nincs is semmi bajom az egészsel, hiszen az a jó, minél több érdekességel lát az ember a világhálón való barangolás során. Ezt leszámítva azonban akadnak igen durva esetek is, ahol az örömet és a jövedvet már-már sajnálkozás váltja fel. Ez alatt nem azt kell érteni, ha valaki bárgyú módon

készít egy saját Web oldalt. Hanem azt, amikor ezt úgy teszi, meg hogy még ország-világ előtt be is jelenti mennyire büszke rá. Hihetetlen arokkal lehet találkozni, csak az a nehéz, hogy rájuk leljen az ember a dzsungelben. Azért erre is van megoldás. Elég az, ha okosan közelítjük meg a témát, és máris sikeresen rábukkanhatunk az ilyen és hasonló témákkal foglalkozó oldalak névelyikére. Már hogy melyik is a legkretenebb ezek közül? A netkretén, néhány olyan fiatal „arc” készíthette, akiket hoztam hasonlóan jól szorozkozta a kitárolkozó botcsinálta munkájá. Szó sincs itt arról, hogy valakit is sértően kigonyjöljünk, inkább arra szeretnék felhívni a figyelmet, hogy bármennyire is égőnek látszik, mégis vannak, akik belevágnak és megmutatják magukat a világnak. Senkinek sem kell szégyenkeznie amiatt, ha munkájá bárgyú rohögést vált ki a szemelőddőkből. Inkább arra kell büszkének lenni, hogy a másik még ilyet sem képes készíteni, nem hogy ennél különbet. Tehát kedves barátim, mindenki próbálkozzon nyugodtan, vagy ha csak nézelődni akar a többiek „fényes” munkáiban, keresse fel a netkretén weboldalt, a hónap (és az elmúlt évek) leg-netkretenebb munkáinak megtekintése végett.

TUDOMÁNYOS ELME SZILIKON ALAPOKON...

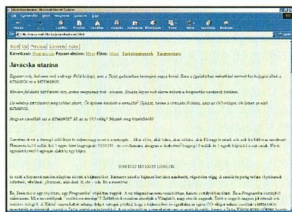
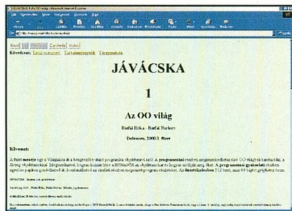
<http://www.cs.inf.shizuoka.ac.jp/~iida/CGRI/CGRI.html>

A japánok mindig híresek voltak a vezető technikai újítások fejlődésében. Amerikai tudósok tíz évnél is régebben kezdték el programozni a mesterséges intelligenciát. Azt, hogy pontosan holis tartanak fölölésnek irtatni. Ha bevállják, hogy most éppen egy ötéves gyermek szintjén van, akkor már biztosan okosabb a gép egy átlagos emberé. Megvan a technológia, most már rádobhatjuk a pánceleszekrényt a tetejére. Mi köze van akkor most ehhez a japánokhoz? Hát csak az, hogy a japánok már most százszor előrébb tartanak, és mindezt szabadon a világ elé is merik tárni. A shizuokai egyetemem hat éve fejlesztik a mesterséges intelligenciának egy különleges válfaját. Az érdekessége az, hogy magát a virtuális elme egy számítógépes játékba is be lehessen építeni. A CGRI (Computer Games Research Institute) feladata, az összes létező emberi tudás és kreatívitás összegyűjtése egy számítógébe. Emellett pedig folyamatosan fejlődik a programozható mesterséges intelligencia is. Ha valaki szeretne beszelegeni fejlesztésbe és tanításba, akkor sűrűn tegyen egy virtuális látogatóst Japánba. Ott mindenki veheti a részét a saját tudásának világhálón keresztül történő kiközvetítéséből.



BITMANÓCSKA, MEG A TÖBBIEK...
<http://venus.math.klte.hu/javacska/j/>

Azon a szép hajnalon, aranyos sugarakkal köszöntötte a reggelt a szent-co-processor sugara. Felkerült a szorgalmas vonatocska, melyet gazdjára winchesterre keresztelt, majd amilyen gyorsan csak lehetett, elkezdte szállítani a bájtocskákat munkahelyükre. Miután megérkeztek a nagy RAM testvér diszont-jába, elkezdődött az információcsere. Minden művelet a lehető legnagyobb biztonság történet nem is beszélve természetesen a hihetetlen precizitáshoz. A kis munkások száz %-ig biztosok voltak benne hogy nem lazíthatnak egyetlen pillanatra sem, ugyanis a hatalmas központi adatfeldolgozó egység minden mozzanatukat szemmel tartja, és jaj annak, aki lazáslni merészel. Az egész virtuális világ élte a maga kis életét, kivéve a JAVÉ redbre tartozó bitmanócskát, és annak barátait. Ő bizony jobban szeretett kalandozni a nagy világhálón keresztül, bepillantani a tiltott zónákba. Bitmanócska többet akart tenni annál, mint hogy a hűle bitkölőkké váljék. Ő inkább a nagy ismeretlenbe, a világhálóra vágott. Szeretett volna megismerkedni a vírusokkal, meg a tűzfalakkal. Szétnézni a szervereken és megismerkedni az operációs rendszerek törzseivel, hogy aztán ott új programelveket tanuljon meg. Bármennyire is okos ez a bitmánó, még sincsen tudatában annak, hogy a mindenhát felhasználó egyetlen billentyűcspással letarolható őt a szektorrendszer színeről. Ha valaki még kíváncsi a bitmanócska történetére, bátran látogassa meg a site-ját. Egyébként, NO COMMENT!

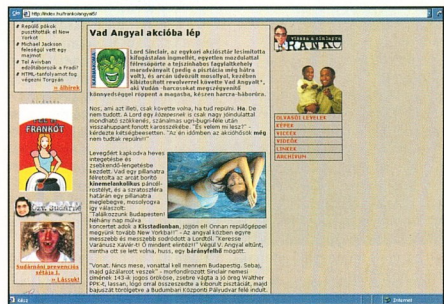


AGASSI ÉS NAVRATILOVA EGYMÁSÉILÉSNEK. VAGY MEGSEM??
<http://franko.index.hu/>

Ordenaré marhaságot olvashatók néha az újságok hasábjában, de hallhatunk még néhány ilyen a televízióban is. Az már mindenkinek szuverén magánügye, hogy mi mindent hisz el ezekből. A legszörnyű azonban az, hogy ezeknek a dumáknak jó része igaznak, de legalábbis nagyon valószínűsnek bizonyul. Hatalmas családok és azok letelezése, vagy a már említett áhírek. Egy jó példa erre a Fradi ügy. Torgyán József lett a Fradi elnöke. Hát mit keres egy mezőgazdasági miniszter a focipatakos élelen? Aztán meg a hírekben hallottam minap, hogy egy Japán férfinak és az Európai feleségének, néger gyereke született. Komolyan mondom, hogy néha nem tudok elmentni rajta, vajon melyik igaz és melyik a szivatas. No, de nem kell kétségbeesni, mert vannak, akik



ezen a téren is vették a lapot. Gyorsan meg is született a hivatalos áhírek magyar honlapja. Örömmel mondatom, elég nagy mennyiségű embert érdekelnek az áhírei. Még mindig nem tudom néhány ott olvasott dologról, vajon tényleg csak kitaláció, esetleg az élet firtatóból származó furcsa valóság?



FANTASY CENTRUM
<http://www.fantasycentrum.hu/>

Azt hiszem, nincs még egy olyan téma a földön, mint a fantasy. Hihetetlen mennyiségű ember rajong ezért a műfajért még akkor is, ha néha kicsit bonyolult a hozzájuk kapcsolódó szabályrendszer. Elég, ha csak megnézzük a mostani idők legnagyobb sikerű programjait, és máris rájöhethetünk az igazságra - a fantasy és a szerepjáték a mai idők legnagyobb sikere. Baldur's Gate, Lewind Dale, vagy ha már itt tartunk Diablo, és még sorolhatnám néhány oldalon keresztül. A szerepjátékok, mint azt mindenki tudja nem csak számítógépen, hanem könyvek segítségével is játszhatóak (Dragonlance, Magus, Forgotten Realms, Vampire The Masquerade). Némelek több ezer oldalas szabálykönyvek, és valóságos bibliákkal is rendelkezik. Mindazok, akik csak most ismerkednek a témával, vagy akik



már benne vannak, és még többet szeretnének tudni, hasznosan tölthetik el az idejüket a hivatalos magyar fantasy és szerepjáték weboldalon. A legfrissebb hírektől kezdve, a legújabb megjelenésekig, kiegészítőikig, szabálykönyveik bezárólag, minden megtalálható. Kiegészítések, patchek, javítások, háttérképek, asztali témák tömege. A toplisták segítségével a lehető leggyorsabban megkereshetjük az általunk kedvelt műfaj bármelyikét. Az oldal külön érdekessége, hogy a keresők segítségével az egész világhálón rákereshetünk a választott programra. Az aktuális megjelenésekből rendelhetünk is, a kettő linkre kattintással. Minden bizonnyal Magyarország legjobb kártya és szerepjáték oldala a fantasy centrum.



-Uriel-



A HÓNAP DUMÁJA



Sajtószemle.hu

M anapság már banalitásnak tűnhet azon körülmény hangoztatása, miszerint az internet révén egy sosem látott hatékonyságú információs, kommunikációs csatorna került a kor emberének kezébe. Legnagyobb részt a netnek köszönhető a most futó éveinkre ütemezett paradigma váltás is — miscda szokat tudok én —, mely jelentőségéhez csupán a könyvnyomatás feltalálása mérhető. Ez egy példa volt.

Mindenesetre tény az, hogy a net jelenlétéből sem mentes jövőképünk képe vagy valószínűségi valóra válik a tárgykör szaktekinélyeinek azon vélekedése, miszerint: az immár bárki számára hozzáférhető információk végett nem feltétlenül az egyén tárgyi tudása lesz majd mérendő, sokkal inkább a készség, mely révén fellelheti az általa kívánt információt. Az információt, mely megelégszt követően azonnald használható válik, mintha csak önmón tudatunk mélységeiből szedték volna azt elő. Vajh! mi lehet az oka annak, hogy a netet kellő ismerettel s rutinál kezelő felhasználó elvi síkon — sőt, advanced ismeretek feltételezhető gyakorlati síkon is — bármely természetű információhoz hozzáférhet?

Az ok mi más is lehetne, mint a net ellenőrizhetetlen mivolta. Az internetre mindenki azt pakol fel, amit nem szgyell. Nap-

jainkban még a honlapok tárolását végző, képtelen kapacitásokat szerverek üzemeltetőinek esetleges — egyébiránt üdvözlendő — megszorításai sem jelenthetnek különösebb akadályt — a hírhedt Napster ihlettségére fogant keresőprogramok segítségével immár köztudottul a velünk egy időben hálón tartózkodókkal cserberélhetjük portékáinkat. S bizony, hogy ezen portéka jellege miben is áll — cicis néni with csabos mosoly, avagy bombák előállítását tárgyaló textfile —, abszolút ellenőrizhetetlen.

Igy, vállalhatósá válszélesség, s némi Isteni Jóváhagyás birtokában tényleg ahhoz jutunk hozzá, amire csak akarunk. S noha a szerzői jogok, s ehhez hasonlós fogalmak java részét a bősé letöltéseket végző használó hajlamos csöppből lgnorálni — kit érdekelnek már azok, ha ott figyel a korongon a Planet of the Apes, avagy a zsiros kis Max Payne rip — a net szabadságfoka immár az újságkiadás műfaját sem állal megerőszkoloni, amög üzomból. A jenségszóról feltétlenül érdemes értekezni, több okból is: egyrészt, kit hazánk számítástechnikai lapkiadásának minden prominens képviselője érintve van az alábbiakban bemutatott honlap kapcsán, másrészt: viszonylag könnyen belátható, hogy az itt ingyenesen közzévetelt netesajtótermékek közvetlen érdeklítői a site szemrevételezése után egy percen belül teszik meg a szük-

séges intézkedéseket arra nézve, hogy a honlapnak híre-hamva se maradjon. Ami azt illeti, fokozott a valószínűsége, hogy ezen beszámoló, s a tárgyalt szolgáló site már nem igazán fognak egymásra köszönni.

Akkor hát nézzük, miről is van szó: az oldal repertoriájában szereplő sajtótermékek gyakorlatilag szőröstül-bőröstül bezárkoltak az egyébként zseniális ötlet kiagyálói — s noha nincs jogászdiplomás, annyit azért még én is sejtene vélek, hogy zseniális ötlet ide, vagy oda: cselekedetük minden kétséget kizáróan kimeríti a törvénysértés fogalmát.

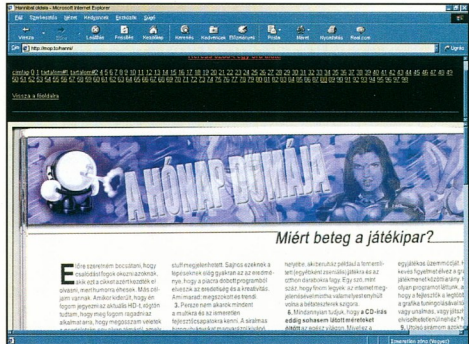
S noha senki sem állíthatja, hogy nem kitűnő hecc anélkül olvagatni a magyar piacon hozzáférhető számítástechnikai magazinokat, hogy akár egy fillért is kiadtunk volna értük, a szorgos skacok helyében mégis villámgyorsan szuvasztanám az egész oldalt, mielőtt még „tényekelőlkönlökniadás” válna a léténethéből. Mert az — valljuk meg — nem jó senkinek. Legkevésbé nektek, emberek! Ha olvasásó ezt — amire egyébként esély mutatkozik — úgy sürögösen felejtéslek az ötletet, amíg még nem késő. A magam részéről ugyan biztosra veszem, hogy a srákok a neten fellelhető, ugyanacsak beszennelt külföldi képregények — Spawn, Asterix, meg-amit-akartok — láttán veték

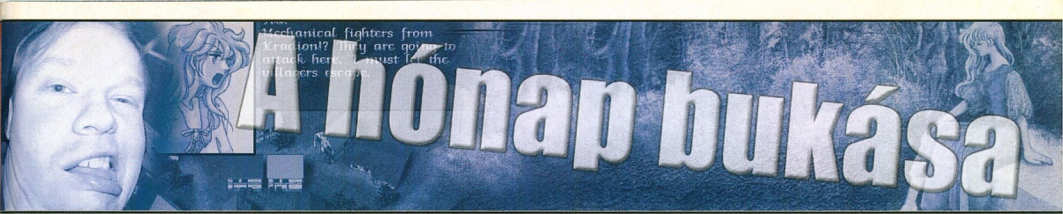
az ötletet, mely nyomán elhatározták: ők is adnak valamit a magyar net kultúrának.

Eddigi eszmefuttatásunk révén persze már világossá vált, hogy ilyen net szabad csinálni. Nem mintha a Spawnnal, avagy az Asterixszel szabadna. Nem mintha a szóban forgó site bezárását követően ne csinálhatna egy hasonló site-ot bárki, akinek van színes skennere és kellő ideje erre. Ha rajtakapják az embert, a szerzői jogok megsértésére címén komoly pénz, sőt nem tartom kizártnak, hogy ilyen volumenű vehemencia révén, akár börtönbüntetésre is számíthat. Tanulság 1: a magazinokat célszerűbb megvenni, mert azokat magunkkal vihetjük a szlozia is. Tanulság 2: függetlenül attól, hogy a site-on feltüntetett sajtótermékek érdekeltjei, a honlap kiagyálói, avagy én mit mondok — ez a dolog kivédhetetlen, egy szersz mind létező jelenség. Ha úgy tetszik, egy napjainkra már feltérkövözben lévő, a sajtótermékek információit tartalmazó kitudó módon „konzerváló” net-epprókcs.

S hogy mennyire van erre felkészülve kit hazánk számítástechnikai lapkiadására? Nos, ez marad a havi Hónap Dumája legizgalmasabb kérdése. Láttatok még ilyet? Nemcsak okoskodni, de kérdezni is tudunk...

by GyZ





Battle of Youstrass

Végre-valahára kezünkbe kaphatjuk a Final Fantasy Dragonball sorozatok ihletésére fogant Manga Moslékok első, ám aligha utolsó darabját. Meglehetősen karakteres, szinte már bukával bíró mű ez,

mely a rá jellemző tematikai leleményesség oltárán kísérletet tesz a körökre osztott stratégiai elemek, valamint a gyűjtögetős kártyajátékok ódon eszméiségének elegyítésére. Van először is a használó, aki Manga stíli iránt érzett rajongása révén hajlik időt s energiát fordítani a Battle of Youstrass névű dübörgő informatikai tévedésre. A rajongás ilyen-tenéka felületen figyelmet érdemel — gondolhatták a programot megalkotó, ismeretlen eredetű csoportosulás prominens képviselői — így játékosai minőségünkben a Manga Istenek Kegyelmeinek sorait erősíthetjük, méghozzá sokkal. A Manga Istenek Kegyelmeinek lenni — jó. Legalábbis bizonyos ponton túl, míg ezen kívülünk leggyérteleműbb biznyságaképpen nem csupán determinált, gyermekedialogusok tömegének továbbléptetésére kárhoztatattunk. Az első Warcraft térképeinek grafikus kidolgozottságát idéző, ám a hosszabb szemle során egyértelműen alulmaradó tájbrázolás tükrében egy 22 pixelből — megszádomlalt! — álló, megalázott — értsd: alig — téglalap hivatott dicsőséges lényiségünk szignózáása. Ezt csak azért mondom, hogy



a jelentkezők képpen legyenek: a fekete téglalappal mi vagyunk, míg a többi, színpompás téglalapok tologatásáért a mesterséges intelligencia — mint olyan — felel. Hol itt a Manga filig? Kérném: a Battle of Youstrass Manga jellegzetességei legdominánsabban a már említett dialogusokban mutatkoznak. A roppant ingerlő Gonoszok, valamint Elszántka ugyanis — így nevezükk mostantól szerfelett zavaros tekintetű Manga Kegyelmeinket — hajlamosak kisregényi terjedelmeket kimerítő odamondogatásba bonyolódni az egyes missziók előtt, hiába is leledzenek egymástól 6123623 kilométer távolságra a küldetés megkezdésekor. Nyilván mobiloznak, noha ezen hipotézis képi megerősítést nem élvez. A Manga Isteneknek hála, alkotóink tartózkodtak a színkrónaszékek szerepeltetésétől — a vércukrom csipőből megindul búvárokni, ha az általuk mérvadóknak vélt színészi teljesítmény lehetséges színvonalának latolgatására ragadtatom magam — ám a grafikusok, azok aztán belazították Manga-Kultúrát. Állítom ezt azért, mert a dialogusokban szereplő mondatokhoz hamisítatlan Manga búrák dukálnak, így szemügyre vehetjük Elszántka érintőlegesen már tárgyalt, módelett jjesztő tekintetét is. „Akarod, hogy beszéljünk róla...?” RTS-t gyártani manapság már kihívászerű feladat lehet, hiszen nem találai a valós időt manipuláló



darabokat — csak minden bókoban. Ezért maradt a körökre osztott játékmenet. Szóval, jobb klikk hatására befigyel az akció panel, melyen keresztül lehet: egyik pontból a másikba vonszolni, ellenséges egységre mozgatni, avagy védekezésre sarkalni dicső téglalapunkat. Szövet-séges-ellenséges téglalapok fedése esetén befigyul a gyűjtögetős kártyajáték behatás, azaz: ki, mi, mit csinál, mivel, hogyan s egyáltalán. Kiváncsalmaink követégen vált a kép, hogy aztán végigvizsgálhassuk a 7-8 másoperces fight-animációkat, melyek kimenetelét — köszönhetően a követhető lapjárásnak — eleve tudni lehet azok lefutása előtt is. Szemléltetés: Elszántka elsőként dodge-ol, majd ráver egyet az ellenre a Roppantmód Lángoló és Paranomális Ikerszabálykkal. A művi nyomvonala így a következőképpen alakul: 1. erőltén allig-dob, zaccos színtigilát: BE! 2. Gonoszka jobbról LÖ, Elszántka balról JÖN, majd VETÖDÍK 3. Elszántka megsuhogtatta a Roppantmód Lángoló és Paranomális Ikerszabálykat... 4. Gonoszka PUK-KAN, Elszántka és a használó: ÖRÜL. Kellő mennyiségű fight sikerrel lebonyolítása esetén még némi RPG beütéssel is számolhatunk, minek köszönhetően folyamatos jel-

leggel tápolhatjuk Elszántka már alaplóbi is überbréhez méltó tulajdonságait, valamint nagyszoms különleges képességét. Az egy másik dolog, hogy az általam produkált két szintlépés alkalmával — teszem hozzá, ez a két szintlépés is az emberi akaratér fényes diadal — a gép jónk látta saját elgondolási nyomán fejlesztgetni Elszántkát, ám az addig látottak alapján ez különösebb meglepetést már nem okozott szegény nekem, ki mostantól kénytelen-kelletlen hozodom a mű rémisztő létének megingathatatlann biznyságát. Szóval, nem rossz játék ez — már, ha egy német illetőségű kartonmagazin kislemezmelékleteként hajlítkj utánunk, „Bocs, de úgy unatkoztunk...” felrattalt. Így Manga iránt érzett csodálatom foka továbbra is igen magas — s végül, álljanak itt a Battle of Youstrass alkotói felé tolmácsolandó, zárog gondolataim:

Csevegő

Újabb hónap, újabb csevegő. Legutóbb az kértem tőletek, igyekezzetek minél többet írni, hogy újra meg oldalon válaszolghassunk kérdéseitekre. El is tel az egy hónap, de mit nem mondjak, nem erőltetek meg magatokat túlságosan... Aztért meg így is akadt egy-két olyan levél, aminek segítségével megtöbbszörözték az oldalakat, de nyomtatékosan felszólaltak benneteket, írjatok többet ...!

Kedves 576Kbyte team!
Mielőtt belemerülünk az újság kritizálásába, leszögezém, hogy a levél írója, nem más, mint egy - az újság fejlődését ősidők óta figyelő - 576 fan.
Szíriem az újság külső megjelenését tekintve igen magas szintet képvisel, de ennek ellenére egy rendkívül nagy hibája van, melytől úgy tűnik - nem nagyon tudtok orvoslani.

Eloszór is vegyük szemügyre egy játékleírást, ami mondjuk lehet 5-6 oldal terjedelmű is, és ez csupán a játék ismertetője. En még ha akarnék se tudnék ekkora karakterezésben „érdekes” játékleírást írni.

Magyarul, ha elkezd olvasni egy cikket kb. a felénél habbahagyom, mert unalom füllad. Sajnos ez nem csak az én véleményem, mert ismerőseim közül is sokan azt mondják, hogy a cikkeket egy idő után unalmassá válnak, így az embernek elmegy a kedve a többi cikk olvasásától is, és sajnos ezért pártolnak át más számítástechnikai újságokhoz.

Sajnálom, hogy erre meg senki nem hívta fel a figyelmeteket, mert egy újság nem az értékelődoboztól, a designtól vagy esetleg a lap fizikai minőségétől lesz jó, hanem attól, hogy a cikkeket kellemesen felkeltse az olvasók érdeklődését. A tanácsom a következő: több, apró s érdekes téma legyen az újságban, ne pedig „csak szimpla” 5-6 oldalas játékleíráskból álljon a lap 90%-a. A lap megjelenéséből, designjából már kihoztátok a maximumot.

Itt az ideje, hogy a **TARTALOM** is forradalmi változásokon menjen keresztül. Vessetek már véget a hosszú és unalom-fülladó cikkeknél!!!
UI: Sokat dobna az újság hangulatán, ha a játékleírásművekben szereplő képek kerete megégyeztet mutatna a tartalom címze alatt szereplő „kivágot” képek keretével.

Sok szerencsét kíván az újság tartalmi megújulásához:
Muad-Dib, aki a helyes utat látja avagy Tatar Gyergely Pallag cityrlő.
Mélyen tisztelt Paul, ha szólihatlak így...
Kritikák kapni nagyon hasznos dolog. Az ember egy csomóféle ösztön jelleget következtetést levonhat belőle. Rávilágíthatnak hiányosságaira, és ezáltal arra készítethet, hogy pótolja azokat, javítson rajtuk.

Amennyiben megalapozott kritikáról beszélünk.

A tied nem az.
Jelenleg pont a KByte az egyetlen olyan újság a piacon, amely minimális oldalszámmal taglal egy-egy játékot. Akadt olyan olvasó is, aki épp emiatt panaszkodott. A Diablo 2 kiegészítőjét például csak két oldalon ismerteltük.

Némely játék azonban megköveteli, hogy bővebben beszéljünk róla. Ez főleg igaz a hónap játéka, ami értelemszerűen olyan program, hogy megéri „ráparazolni” a karaktert. De még itt sem beszélhetünk általánoságokról, hiszen a Max Payne kevesebb oldalszámmal vonult fel, mint a Commandos 2 jelen számunkban, jöllehet, azt is sokan várták! Aki kíváncsi az adott játékra, az szívesen olvassa róla lehetőleg minél többet, ami nem, annak meg az egy oldal is soknak tűnik.

Szívem szerint minden egyes „jó” játékra 3-4 oldalt szentelnék, de ezek az újság oldalszáma miatt nem lehetséges.
Maradjunk annyiban, hogy minden program azt az oldalmennyiséget kapja meg, amit megérdemel — talán néha kevesebbet, de sohasem többet.

Sziddhartha, aki a helyes utat mutatja...
(fű, de nagyképvé ez a VargaB...)

Hello!

Remélem jó helyre írom a levelém, mert még soha sem írtam nektek. En körülbelül '94 második felétől kezdtem el olvasni a lapot. Rettenetesen megfogott a hangulata a cikkeknél és az újság egésze nagyon jó volt. Ez '00 közepéig tartott, mikor is az ominózus dolog megtörténtek.

Akkor még bizakodtam, hogy rendbejön. esetleg job lesz.

Őtoltongtam minden nap a sarki újságomhoz, hogy megvegyem a következő számot, lassam mívalóztott. A következő hosszu idő alatt ami elvárkoztam, reményem is kezdtek visszalátni. Aztán megjelent, hód mátom dobtam hástálot, de a döntésem biztos job lesz a következő, mikorra kialakul a csapat. Azt is megvettem és az utána követezőz is, de már láttam, itt már semmi nem lesz a régi...
9 hónapos kihagyás következett!(nahát, csak nem?)! mire rá tudtam magam szálni, hogy újra megvegyem a régi nagy kedvencem. S láss (csodát), az 576 átalakult, megújult, igénny és tartalmilag sem éppen gyenge lappá vált, melyet kezembe vehettem. Bár most látom újra főszerkesztő váltás történt(!!), remélem nem kell aldtennie újra a (re)emokláns a lapnak. Nos csak így tovább (legabbá!!) A poszterleget úgy hiba van, nem csakóiban adjátok, Cd nem kell, akiknek helyvegyen konkurens lapot (azt próbálja meg!!). Na vizslát és sok sikert, és jó munkát az egész csapat számára.

A Telpa

(Jujj, most annyira izgulok, vigyáznom kell minden szavamra, hiszen ez itt **magá a Telpa!**)
Izé... nos... kedves Telpa!
Anax... ideje, a tehénészegény távözások a lap történelmében új korszak kezdődött (ez minden bizonyian így volt az érzékeskoris!). Nyugodt szívvel mondhatók, hogy egy főszerkesztő az újság szellemi atyja is — az ez adott helyzetben különösen így volt, hiszen SzJVC-nem csak a főszerkesztést kellett átvennie, hanem az egész készítési folyamatot újraszervezni: újságrókat toborozni, ésátóbbi, ésátóbbi. Gondolom, te is belátod, hogy ez nem törénthet meg egyik napról a másóra.

Az idő azonban, reakcióitokból ítéve úgy látszik, minket igazán.

A poszter így marad, mert a caskós megoldás törvényeszerűen áremekedést vonna maga után, azt meg se ti, se minem akarjuk — jut eszembe: nem tudom észre vetted-e, kedves Telpa, hogy a KByte ára több mint egy éve nem emelkedett egy fillért sem?!

Szóval a caskozást továbbra is meg-hagyjuk neked, mi meg maradunk a jó kis fűzőt formában!

Vizslát decembertem!
Izé... kivegyé majd egy KByte-et az albakba? Vagy már előfizető vagy?

Szevasz Balázs!

Hú de várom a Conditional Zero!-t! Igen klassz játék lesz! (ja, én is aszer!)
A hónap dumája: Nem mindenben értek t!et Bazskával! Igen, sajnos egyre inkább játékok jönnek PC-re.

En nagyon kevés használatból telek. Ebben segít az 576!-) Az FF8 kapcsán letem figyelmes annak idején a konzolokra. A legnagyobb játékelményem PC-n! (Tomb Raider mellett!) Elkésztem érdeklődni írtunk és vettem a Konzol-t. Rá kellett ébrednem, hogy a legjobb játékok mind-mind elkerültek a PC-t, mert azokat a japán fejlesztőcsapatok készítik és a japánok szarnak a PC-re! A Sega, Konami, Namco, Squaresoft, hogy csak a legfontosabbakat említsem! A halokló DC-n jobb gamek vannak mint ezen a alkotózt számtólógépen. A PC-s!!! játéknap (szerintem) azért „beteg”, mert PS2-n 1 hét alatt csak Japánban 2 millió FF10-et tudtak eladni! E mellett nagyon kevesen fognak PC-re felteszteni. Nem? Több, nagyon, job! fejlesztőcsapatok, több, szebb és mérőfélekkel job! játékok lesznek (vannak) konzolon! A nagy PC-s címetek írták (Xbox-ra mindenképp).

vizslant Metal Gear Solid 2 soka nem lesz ezen a platformon! Nem értem, hogy lehetlyt így... Szerencsére rengeget gyártó átpártolt már a gyorsabb sikert és nyereséget ígérő konzolok piacára: Szerintem ez elég szar! Már annak akinek nincs valamijén új konzolja. Én, tehát Bazskával ellentétben

nagyon pesszimista vagyok a PC-s játékok jövőjével kapcsolatban! Már, ha a sok PC-s fan észreveszi, hogy GeForce3 helyett véletlen 1 PS2-t áll felüknek annak játékkinálata, akkor lehet nem a számítógépes játékok. En minden-esetre gyújjó! És jémelhetog majd játssz! Hogy DoA3-mal vagy MGS2-vel vagy Mario-val, az majd elválik.

Zalavári Peti
„Szerencsére rengeteg gyártó átpártolt már a gyorsabb sikert és nyereséget ígérő konzolok piacára.”

Igy szól tehát az ominózus mondat, amelyet olyan szerencsétlen módon sikerült félreértenem. A lényeg az, hogy azok a fejlesztők, akikről Bazska ezekben a sorokban nem kevés cinizmussal beszél, eleve nem adtak túl sokat a PC-s játékpia-

achoz. Következsképpen minél több B-kategóriás fejlesztőgárda pártolt át a konzolokra, annál inkább csökkenek majd a PC-s játékok minőségemes tulajnálata, ami viszont a minőségű játékok közti versengést vonja maga után. Lehet, hogy kevesebb PC-s játék lesz, de azok — mint az ECTS szűkös, de annál ígéretebb kínálata is mutatja — egyre inkább a minőségű kategóriát fogják erősíteni.

Perse az is igaz, hogy egy GeForce 3 árabból akár egy PS2 is kijön, és ez utóbbi ára a közélvívőkben még lejjebb fog menni — ezt helyőben a választás szabadságának. Aztért még ne tessünk semmit. A PS2-nek is megvanna a maga előnye, de a hátrányai is. És az az idő is eljőn majd, amikor a PS2-kell lecserélni PS3-ra...

Hello, 576 stáb, vagy mi...
Mindenekelőtt szeretnék jobbulást és mihamarabbi gyógyulást kívánni imádott ex-főszerkinnek, SzJVC-nek. Hiányolni fogjuk, de komolyan. Remélem, úgy dönötök, hogy majd azért adtok neki egy-két tesztelni való cuccot a szimulátor-kiadóknak!
Nos, az igazi úrügy, amiért írtam Nektek, az az lenne, hogy... ízé... nemtom. Sokminden kavargom mosta fejemben, de nem szeretnék egy amolyan nosztalgizációs előadást tartani, mert annak nincs sok értelme. Jót unom haladtaok a halhatatlanság felé, ne is álljatok meg, de komolyan! Nézzétek csak tőbe, hogy hány újság került a sülyész-tőbe az évek alatt. De t!remig mindig maradtak és maradni is fogtok. És ószintén megmondom, jobbak vagytok, mint valaha. Nem olyan dolgokról beszéltek most, hogy „a régi idők felelője!” meg efféle baromságok, mert ez alapból lehetetlen dolog. Az újság SOHA nem lesz olyan, mint a dicső múltjában volt. Egyre job és jobb lesz az idők folyamán, mivel egyre jobban kezd kiforrni a társaság, és aki a régi idők felelője! hiányolja, az vegye elő a régebbi számokat, olvassag azokat! Ezek más idők, más hangulattal, más arcullattal, más csapattal.

(Szívből szólsz, testvér) A kor és a játékok is az kívánják meg, hogy változzon az újság belső tartalma, egyre jobba és jobba váljon, egyre több olvasó igényelt kielégít. Ez a hosszú, bizonytalan szövegés csak azt akarja jelenteni, hogy MAS az újság, mint amilyennek anno indult, de szavamra, csak jobb lett. Az új srárok nagyon jól helytálltak, valóban felnőttek ahhoz a szerephez, amit mi elvárunk tőlük. A főszerkesztők körül kavarodást nagyon sajnálom, mert értes cecrokkal lettünk szegényebbek, de ahogy mondják, semmi sem örök. Ök sem. Mísem. Nagyon remélem, ezen az úton haladtok tovább, bízom benne legálábbis, és hónapról hónapra csak jobb 576-okat ragadhatunk magunkhoz szemléltápláléként! További sok sikert, jó munkát, sok előfizetőt!; és a Jánosnak mégégszer jobbulást kíván: Cerberus
Köszí Cerberus (azon gondolkodom, honnan szedteték ezeket a híhetlen cikkeket...[©])
Az igazság az, hogy mi megkeresztült SzJVC-t, nem tesztelné-e nekünk az F/A-18-at, de sajnos nemet mondt. Jelenlegi munkahelyével nem fér össze, hogy tesztekert írjon a KByte-nak...
No comment.

Tisztelet főszerkesztő uraság, Az újság jó, de szerintem vissza kell tenni a kindertörési rovatot, mert én szeretem azokat a játékokat. Ja és én olyan poszter akarok amin nyuszikák (rózsaszínek) vannak esetleg szívecskek.
Mélyesgés lisztellett
R. Máté
(Legyensiszes betenni csevegő című rovatba)
Betettek. A rózsaszín nyuszikákat nem. A szívecskek meg gondolkodom (rózsaszínt, vagy inkább babakéket szeretné?) Az az aututám kedvcen szerte[©]. Ez van...

Szevasz tegyő má be a zújságba. A zújság egyébként Király. CD a francnak kell.
J.G.
Ugye?!

Már egy éve nézem az újságot és próbálom összehasonlítani a CoVboy által vezetett lappal.
Elképesztő a különbség CoVboy javára. Felsorolom a nagyobb hibákat:
1. Az új nevek: hát kérem szépen ki kíván csira arra hogy lefőtötte a program béta verziójátt!
Egyszerűen nem lehet normálisan egy leírást se elovásni. Sok az erőletett poén is. Az értelesről később.

2. Csevegő: furukom mindenhol szúdják az 576-t, mit állat, aztán a levelezésben csak dicséret az zavak olvashatók (ez azt jel. furcsa.)
3. Értékelők: hátt itjön a kabáré. Valami

csoda folytán az osztályozás paramétereire hasonlítanak a GAMESTAR-éhoz. Ez még a kisebb baj de az osztályozással is van gond:

- Leírásban szúdják a játékok, mint a bokrot, utána meg kap 90%-ot;
- Leírásban egekig magasztalják a játékot, kap 40%-ot.

Másik lehet látni hogy milyen leveleket kaptok. Ha azt mondják, hogy túlozaltózzátok, a jó játék is csak 70%-ot kap, ha meg ezt hibaként roják fele akkor még a sz'r játékok is kapnak 70%-ot.

Nem kell kiraknod az újságba a levelemet (de azért jó lenne): csak olvasd el és gondolkodj el rajta, hogy tényleg így van-e. Ha nincs így akkor úgy is felesleges mind, ha viszont igaznak akkor csináljatok valamit, hogy jobb legyen az újság.

PROTUS
Huh!

Először is: az esetek többségében egy béta verziót nem lehet csak úgy feltenni. Be kell jutni hozzá a betéteszterek szűk körébe, ami már eleve nem könnyű feladat. Ha szerencsén van, a kiadó jól bétát, ami jócskán megkönyíti a helyzetet.
2. A fórumos srácok igazán különleges fickók. Emelem kalapomat előttük, ugyanis fő a lap legnagyobb rajongói. Minden egyes szótombtőlüretüre ismernek. És minden egyes kritikus megjegyzésüket azért teszik, mert szeretik az újságot. Bár néha annyira, de annyira bosszantókat, hahaha...

3. Valóban hasonlóak, mivel mindkét újság PC-jatekokat tesztel. Lehet, hogy viccesen hangzik, de Úbze-gisztantól Argentínáig hasonló szempontok alapján értékelnek a gamer magazinok. Vajh miért...?
Egyébránt magamból kiindulva mondatolom, hogy a jó játékokkal szemben kritikusabban járlok el, mint a gyengebbekkel. Amíg pedig maximálisan megbízom a teszterek ítélelképességében.

MIVAN CSAK EDDIG BÍR-TAD?????????
EGY ÉVIG?????????????
NEM HASZNÁLTA A NYALIZÁS A CSEVIBEN????
BELEHÁLTÁ A TULÓRÁBA????????????
Kedves X.r!
Az e-mail szolgáltató még volt olyan zűs-zűs, és megadta nekünk neved, címéd, és telefonszámod. Kérlek, várj otthon nyugodtan, már küldök a bepipázott rigereket a hegesztőpisztolyokkal...

Hi Nagyfőnök
Régóta olvasom a lapotokat, talán tól rég óta, mert megjelenés után egy héttel már néztem a postáladat az újért.
Bár mostanság nem sok időm maradt így

negyedikbe az olvasásra, de azért megoldom egykét jobbevált tanórái, olvasás történelem atlaszban vagy egy kiküldétem magam óráról újságall pulcsim alatt. Na de a lényeg hogy necsak ríszszak itt nektek. Jo és szép hogy annyi mindent lehet rendelni tőletek. Gondolok itt az akció figurákra vagy a régiszámokra, vagy épp a játékhalomra DE... Ezelőtt a De előtt lenne egy kérdéssem Mennyi poszter képet kaptok egy hónapban? itt a DE. Ha nem annyit amennyi bekerül az újságba mért nem teszik megrendelhetővé őket. A hónap játéka kép is tők jól mutatna a falon, de nem lehet kilenni. A lényeg csináljatok, ha lehet egy ilyen megrendelői PLZ. (nem lehet – egyelőre)

Ide a végére egy ki furcsaság a multok jártam egy ismerősömmel akik szintén tapátázik a poszterivel. Megkondak a szemem egy túrheto képen, ez egy DUNE2000 kép volt. Szép és jo, haza-megyek ránézek a falra s megakadt a szemem a t állatokat kiadott Tiberian SUN nevezetű műven. Láss csodát a két kép tők egy forma e nevűket kiadójuk kivételével. Itt egy újabb kérdés: Akkor ez most melyik GAME-jé???
Ennyit. Kérlek válaszolj az ötletemre Közé fórum is
Üdv:T83

Jó esetben van némi lehetőség váltogatni a poszterre kerülő anyagok között, de általában elég szűkös a választék. A fent említett poszter egyértelműen vagy a Dune 2000-et ábrázolja, vagy a Tiberian Sunt – de mindenképpen valamelyike a kettő közül. A kívánt rész aláhúzádd (nehogy összefirkáld az újságot!!!![©])

Üdv 576Kbyte
Ma suliba ment megvettem a Szeptemberi szótomet ezt a lapot állítva nem neveztem bejelentés számomra.Nem azért mert hogy nem volt sok közölni valója az újságnak számomra,hanem mert PL a 99/5 az azt volt valami! Ezt nem azért állított mert hogy egy nagy AVP mániás vagyok, hanem mert tényleg az összes na, jo majdnem az összes játék ISMERT. VART GAME volt itt most pedig a Max Payne.Shogue, és Diablo 2 L.O.D volt amit szerintem legjobban ismertek. Persze most sokan gondolom a pokkoba küldenek-e kijelenlésem miatt de ez csak egy vélemény ami leszem hozzá nem is rossz indulat. Hazafelé a suliból a buszmegállóban az oszlopnak dölve olvastam a Max Payne ismer-tetőjét, amiből úgye kiderül hogy egy egész jópóga game születteit, csak a végén gépigényi vágott szájba de az elég keményen. Aztán eszembe jutott hogy ezeket a képeket mintha látnom volta valahol, és ááááááááááááá... hm... csak nem az a 3dMark 2000????
Hja hát persze hogy ott. Igly talán a gépigény sem hogy maga mögött semmi tártótszáját. Az újság nagyon klassz,

szép rendezett, és frankó a külalak. Erről júi eszembe, szerintem nagyon jó ötlet lenne ha az adott játékt dobozának, vagy CD-jének a botikójékat odatennék egy kis képként a végéltelhez. A poszter nagyon frankó ötlet volt, remélem leszz majd AVP2-ről is ha írlok róla. Lassan befejezem ezt az emlit mert csak foglalja a sorokat, és húzza az időtök. További sok sikert a szerkesztőségnék!!
Csirke

Itt valami komoly félreértés van... A KByte szeptemberi száma nem azért jubileumi, mert tele van jobbnál jobb gamekkel (egyébként tele van...), hanem azért, mert sorrendben ez volt a 125. szám.

A következő jubileumi szám a 150. lesz, akkor is, ha éppen nem lesz egyetlen eget rengető nagy szám benne. A kiadók nemigen foglalkoznak azonnal, hogy melyik újság mikor ünnepli öznön fennállását, sokkal inkább saját jól megfontolt üzleti érdekeik alapján nyomják ki a játékokat.

A Max Payne gépigénye valóban szívfarkantóközeli, de azért yengébb gépen is el lehet szórakozni vele, már ha hajlandók vagyunk áldozni a grafikából, és jól betöltjük. De ha az én véleményemre vagy kíváncsi, akkor vegyél RAM-ot, mert ennek olcsóbó sórt lesz, végely egy jobb videókártyát, mert a GeForce 3-nak köszönhetően már az sem túl drága, és veheti új procit, meg új alaplapot, szereld össze, és ugye milyen jól fut az a fránya makspéjnz?

Helló!
Itt tartom a kezeme az új576t és nagyon teszik (mind formailag, mind tartalmilag) Szvsz. (ezt a formon tanul-tal) jól vezetted a chevít, úgyhogy jó volna visszatérni a 4 oldalra. Ha már te vagy a főszéri, akkor lapban ne álljon jobb 576 team, hanem VargaB. így a pontos. Következő szűfajdalmainra szeretnék gygyírni.

Ha kiviszem a posztért akkor a lap belsije így nézki: 46. oldal és hopp máris az51-en vagyok. Ez egy nem jól! Legyen úgy mint régna. A Diablo 2 L.O a következő számba készíthetünk egy részletes karakterlemzést mint, ahogy a Diablo 2-ről is volt azt még mind a mai napig használm! Most csak ennyi, de ha kevés anyag van a Csevegő elkészítéséhez ír vissza készítele egy 4 oldalas újságjelemező levelet.

További jó munkátt!
ui.: Urielnek nem áll jó a szösszéné NET gyártás adjátok vissza Adam-nek (jó még a lapnál dolgozok? igen, lásd NHL 2002)
Yuzeur

Akkor haladjunk csak szépen sorban. Többeknek képvart okozott, hogy most akkor én vagyok-e főszerkesztő, avagy sem. Tisztázzuk: én továbbra is a magazin grafikus

dízájra vagyok. Emellett ellátom a főszerkesztői feladatokat is. Az 576 Team — marad. Layout: én — marad. Újtördelő: Tomi. Ha esetenként főszerkesztőként definiálom magam, az csak azért van, mert nincs energiám kiírni, hogy én-mint-a-főszerkesztői-feladatokat-ellátó-személy... De igazából nem értem, miért is olyan fontos ez: akárcsak eddig, aztán is a stáb összes tagja azért fog hajtani, hogy minél tartalmasabb lapot vehessenek a kezükbe (ha meg nem hajtanak, majd én hajtom őket ☺). Tökmindegy, ki a főszeri, amíg tudjuk hozni a színtet, és képesek vagyunk a fejlődésre, nem? De. Nna.

Halló!
UdV, mindenkinek!
Nekem tetszik az 576, de megpróbálnék pár hibát felsorolni, azaz egy építő jellegű kritikát írniék, ha lehet (meg, ha nem, akkor is):

1. A külső nagyon jó, volt egészen a „poszter visszatér” akcióig, mert most hajlik, gyűrődik, olyan fényes rongy állaga van, szírintem meg lehetne oldani, hogy újra legyen gerince az újságnak, ne pedig gamekapcsos legyen. A poszterek eddig nekem nem jöttek be, de ugye bár idések és polonok...
2. A jubileumi szám borítója, hogy úgy mondom, így kicsit elég egyszerű... Remélem visszatérek a szokásos szép-hez :-)

3. Szerintem a visszatekintő tők föléseges, a toplistát viszont érdekes volt, úgyhogy visszakövelem!
4. A Szösszenet rovat rövid. Meg a CoVboy-fele Szajátó név jobb volt, de mind!

5. A hónap bukása rovat...Hááát, nem tudom, szírintem ettől sem lett jobb az újság

5-lett: a Csevegőt írhatná a GyZ, bár az elbúcsúszód marha jó volt, 5 oldal reklám közbe ne tegyetek be egy egyoldalú játékelírást (125. szám 70. old), a papír lehetne vastagabb, vagy kevésbé gyűrhető,

Ja még valamit: a leírók szövegében a férlégyépletséke, és a hejjesírási hibákat direkt nem javították ki?

Na viszlát,
Horee
Horee... Horee... ismerős nekem ez a név...

A gerincet természetesen visszahozhatnák, és a poszter is megmaradna, zacsi is lehetne, meg minden, de akkor az a TI péznetekbe kerülne. Igaz, hogy nehenzen, de végül még én magam is megbarátkoztam a tűzött formátummal. Barátokhoz meg te is. A szeptemberi borító valóban nagyon egyszerű — mert ilyen akarunk. És itt üzenem mindenkinek, hogy az ominózus címlap szánt szándékkal lett ilyen — nem azért, mert kom-

munisták vagyunk, és nem azért, mert kifogyott a színes tinta a nyomdából, vagy mit tudom én. A kezdekénti pontosan ilyenre akaruk. Egyre inkább azon igyekszünk, hogy kilépjünk a „dobj-egy-A4-es-ártworkot-a-címlapra-és-írj-fel-pár-körös-címet” általánosan elfogadott sztereotípiájából, szóval a jövőben egyre többet találkozhattok majd meghekintétt, egyedi KByte és Konzol címlapokkal.

A Visszatekintő sokaknak tetszik, egyszerű marad, de megnyugodhat, hiszen a toplista rovat is visszatért, igaz, némiképp más formában, de mint eddig.

A Szösszenet tényleg rövid, de hát ez csak egy rovat az újságban...! Ha nem tetszik, lapozd át! — sokan szerelik, hidd el, akár csak a Hónap Bukását.

Csevegő: az ötlete már GyZ. is felvetette, így könnyen megeshet, hogy egyszerű-készer meg is kapja a lehetőséget. De pillanatnyilag úgy gondolom, felteesse csak a tehetséget a leírásokba, így legalább annyival is több pénzt kap, és végül csak összeiglyálhatja majd nekini annyit, hogy növé operálathassa magát...

Hmmm... Nem is tudom, hogyan kezdjem az — már úgy megszokott -, mindig az aktuális hónapra illő, a szám megérkezőkor azonnal elküldött leveletem...
Megvan: Hello! (ha jól emlékszem, ami jól jönelvett csavó mondta, hogy így kell — közszőnek hívta, vagy minek? (tudja fene, biztos) Szóval, hogy magamévá tudtam a Bevezetőt, majd a Csevegőt is - elegendő tudásnak adás, hogy birtokosának kiköltve magam tudás, hogy kritikát írjak — neklátok eme gyöngyszem módszeres kifilézésének: Mostanában valahogy nem megy jól a dolgotok, ha jól látom a helyzetet. Két év alatt két főszeri, meg minden nyálankás, szóval nem irigylem titeket, mégis, ha jobban megfigyelem az aktuális élethátat, nem is olyan siralmas!!! Sz ez tőlem nyugodtan vehetitek akár bönök is! Bár az igaz, hogy a borító egy kicsit vör (illetve ha jobban megmondolom - szin) szégyenre sikeredett, de nekem — most, hogy már megemészeltetem a látványt — az a szerény véleményem, hogy: teszik. Mondjuk mit is várhatom volna egy MAX PAYNE-es borítólót, de az első rákintésre, egy kicsit idegen volt. Az viszont egyszerűre kiszűrtem, hogy megin csak két oldal a csevi. Nem mintha mostanában lett volna ennyi, csak én már figyelembe sem veszem azt a pár évet, ami ellent az első 576-om ol... Persze, mi más is várhatom volna: a vonalkódot megin rutinosan rajfeljelteték a borító előlőse fölületén, mely igazán szúrja a szemem. Hogy néz mán ki az a szégyény újság vonalkóddal az elején?(Ja tudom: ahogy más be...) De tőleg, nem veszték észre,

hogy hülyén néz ki? Szírintem marhára. Ha jól látom, az előzetesek képeiről megin lefelejtették a képaláírásokat, az meg egyenesen felháborító, hogy a Deus Ex 2-ről csak fél oldal van (én a duplaoldalt veszem egynek néha, néha meg nem).

Végre a GyZ. is elegejtette a 98%-os értékeit, s ez jó.
Naggyon jóóó!
Más: majd halálra röghetem magam, mikor észrevettem, a megrendelő-oldal!!! Tíltényleg ennyire sügérnek néztek minke? Remélem csak egy vicc volt! Láttam, hogy beraktad a leveletem a csevice: kösz! Nem is gondoltam volna. Bár volt egy jobb, ami hosszabb is volt, de ott nem dumálók minden hülyeséget összevessza.

Legalábbis nem ennyit... Asszem. (...)
Hopp, egy újabb témá: képaláírások. Sok olvasónk jelezte nekünk abbéli véleményét — és mellesleg mi magunk is így gondoljuk — hogy a képaláírásokat nem kell erőltetni: vagy szóljon valami róla, vagy inkább ne is legyen. Ezért van az, hogy nem minden képhez van kommentálás. Ez fokozottan igaz olyankor, amikor a képeket nem mi magunk lopjuk, pl. az előzetesek esetén, hiszen a progvial akkor még nem játszottunk, hogy írhatnk érdemben aláírás a screenshotokhoz? Maradjunk annyiban, hogy akkor van képaláírás, ha akad hozzáfűzhetőnél a képhez.
A megrendelőioldalról csak annyit, hogy a mellékelt ábra nem aféle kezelési útmutató azoknak, akiknek több a foguk, mint az IQ-juk, hanem segítség azoknak, akik nem sürűn szaladgálnak a posztára rószassin utalvánnyal, és nem nagyon tudják, vajon hova is kell beírni, hogy melyik hat számot szeretnek megkapni ajándékba — ráadásul így a újságát sem kell széttölnözni a megrendelőlap kedvéért.

Hello VargaB örömmel hallok hogy te lettel a new főszeri

Asszem nem bánod ha tegezek. Szóval én ha jól számolom 11 éve olvasom az 576-ot (hogy időm jól?) Már akkor ezt az újságot olvastam amikor a Defender of the Crown-Tesztjeletem, majd a Creatures 2 néli is:) Mekkorra játékok voltak ezek hmmm segítik (...) Idővel mikor áttáltak PC-re te tiltotlak az egyetlen ojan Nyüzepóp-ami megtartotta a régi varázsát... Majd bekövetkezett a 125. jubileumi szám. És olvasom a kedvenc csevegő részét és mit látok valami Somló Dávid és lehuéj engem meg a többi lelkes 576 olvasóval. Eddig ha jól élemXem nem írta levettem mert meg voltam elégedve, de ez kicsit arcul csapott engem és még pár havat (engem is), de kis házakban mindenkinek szuveren jog, hogy lehuéjjeze a másikat, és mindenkinek hasonlóképpen szuveren jog, hogy ez ne tetszen neki.) Most azt kéne írnom hogy az újság jó

meg jenek... Nem teszem mert ez Triviális.) Hogy mi lehetne másképp? Szerény véleményem szerint mivel telt van 576-ba kívánkozó újságíró palántákkal a világ, talán ha veszik a fáradságot akkor lehetne egy Leírások töleke... rovat. Más semmi. Hmm lehet majd én is küldök egy íjt, de érdekelne hogy a leírás mennyire friss game-ről legyen? Hmm mára szírintem ennyilegy jó és további hatalmas sikereket...

11 éve hi alvatlókó Kexy Folyamatosan kapunk olvasói próbakickek. De ne várja senki, hogy az elküldés másnapján választ is fog kapni. Ezeket a kikvetést bizony alaposan el kell olvasni, kiértékelni, ésátóbb... Pontezért nincs Leírás töleke rovat, mert ha valaki tényleg olyan jó, akkor úgyis bekerül az 576 KByte nevezetű „leírás tölünk” rovatba ☺

Hello!
Ezt a e-mail azért írom, mert voltam a Csevegő sanyaru sorsáró.
Ez kb. így volt:

Lapozok hátra. (Na most elolvasom a Csevegőt.)Nézem:”Nem igaz!Csak két oldal?!” De sajnos igaz akarhogy lapoztam az újjságot.

Úgyhogy gondoltam próbálók javítani a következő Csevegőt.Állagom.

Most itt ez a levél. (e havi csevegőnk színvonalá máris hatalmas ugrott!) Az újságy pedig pedig TÖK JO AZ ÚJSAG!!!Nagyon tetszik, igaz csak 3 szám van meg (de csak most kezdtöm gyűjteni).Bírom a képaláírásokat is, meg mindent (azért vannak olyan dolgok, amik nem tetszenek, de ezek említésre sem méltók).

Tudnotok kell, hogy nem igazán érdekelnek a főszerkesztő váltások, de csak addig nem, amíg a főszeri olyan jó feje, mint ti (a tesztereket is beleértve).

Hali mindenkinek!
samurai

Hali neked is!
Tetszik a leveled... Leírod, hogy tetszik az újság, bár nem tartod tölekesnek — és ez így van rendjén. És leírod azt is, hogy amíg a jó megszokott minőségűet hozzuk, addig nem érdekelnek a belső dolgok — úgy gondolom, ez is így van rendjén.

Hölgyem és uraim, ime egy IGAZI 576 rajongó, aki az ÚJSAGOT szereti, azért, mert olyan, amilyen. Asszem tessék elgondolkodni!

Kedves Ferenc! Elek! Edel! Levente! Benedek! (ezen nevelken leszek nevezve, mert nevedben egy „e” se szerepel)

Eme levelet egy neves helyen: Pesten, kedvenc, szepemberben jégyszem le nektek, mellyel elváaszt elveket, embereket helyes mederbe tereltek. Jégyszetek nekem kedves, de eme jégyszetek teleje eszletlen lett, teleteje veres, emellett fekte.

MEG NEM TESZTELTE AZ
TÖRLEMENETET EZ HEZ?
+ MI A KEMERHAJZ? MÓD?
+ ME NINCS! A CSÉF...!

Ejnye-bejnye!
Szébb nem lett everl...
Jegyzetek belseje, s ennek tejeje helyes, egyes emberek mesterek jegyzete helyes, emellett gyeze bestt legnek melettek.
Csőveje levelem egybe tedd be, ne zelelve, mert kereszte lennyelk, kedves Ferenc, Elek, Ede, Levente,
Benedek! Thanks (ejjed.thenx).
Kedves testredek leveleim bejezeme: Horee; neereennee, nevemet ne ejdsz eszrele nyelveen, te eszleini He-he)
Tedtem en, hogy velehennn esmeres ez a Heree gyerek...! zé...

Szia Balázs!
Nekem nagyon nem teszik a cimlap.
Undorítottak is mondatánál (mond).
Nem tudom ki csinálta a Konzol cimlapjait, de szerintem lehetne klónozni. CSAK ládában mar. Fantasztikusan klasszban minden hónapban a K. előlapja!
Nézegetések sokat mert tényleg szépek és hangulatosak!
Zalavári Pesti
Hahahahaha...
Jaj, bocss, tényleg nem rajtad nevetek...

Na jó: szóval mindkét újság cimlapját ugyanaz a két ember csinálja — Martin és én. A Koncol esetében Martiné a koncepció, enyém a kivitelezés, a KByte-nál enyém a koncepció, aztán véleményem egyeztetünk, és megcsinálom. Egyik újság cimlapja sem kerül úgy az újságosokhoz, hogy ne mondanának mindketten azt rá, hogy így tényleg jó. En legalábbis mindig számított Martin bányó véleményezésére, és úgy veszem észre, ő is az enyémre.

Max Payne-es cimlapunk mindenki tetszését elnyerte itt a szerkesztőségben, egyszerűségével és letisztultságával csakúgy, mint azzal, hogy túrközi a játék atmoszféráját. Szerintem a szeptemberi cimlap nagyon egyedi, nagyon szokatlan kezdeményezés volt, ami sokaknak bejött, sokaknak nem. Ez várható volt.
„Nem kell mindig tetsznie...”

Csa Vargagyerek!
Ez itt a bevezető helye. Mindenkitőlse ki magal.
Nah elég a rízsából, kezdünk is bele: Eleg regen olvasok az 576-ot, így tudom, hogy voltak nehez pillanatok, es voltak szébb idők is, de úgy látom, hogy most megint mellypontra jutott. Nem tudom, hogy a hosszú szünet, vagy a főszerkialtas teete be nektek a káput, de a legutóbbis szagm egyszerűen rozzalmas. Ez egy magyaneveltem, tehát lehet, hogy ezzel egygyedűl vagyok, de en nem hiszem. Nos kifejletem: eddig is elfordult, hogy elalutatom (persze

kepleteken ertve) egy-egy cikken, de a mostani szamban levok szinte mind-egyik halála után magam. Eddig egyedul te, es Gyz volt aki tartotta ben-nem a kellem, de mostmar komolyan idegesti Gyz undorito szobnizomusa, es a stilusa, ami eleinte frakciont jejt, de mostmar tot unalmas -ja veled nincs baj, legalablis ezen a teren). Nezd meg a I-War2 cikket, tobb mint egy oldalat az esetlele CSAK a tortenete, ami legalab ketszer elovaslat-mal, megsem mert meg mindig, mert ebambulam rajta, annyira nem tudott lekotni. Kefe, es Uriel mellozese nagyon rossz: otlet (jo most epp kaptak egy ket cikket) (na látod), es helyettük is Gyz kapott munkát. Egyekbent annyira o sem rossz, csak így, hogy az újság 70-80%-át o közele, marha unalmas valik. A másik: mi a fenérod dogoztok word-ben, ha nem ellenozritek le hibakeresovel, raadasul megcsak el sem olvasotok, amit írtek. példakepben nezd meg a SAJAT ECTS bezamulodna a Battle Reales-on belul azt a részt, ahol az egyesegek irdo le (de. oldal). Úgy most mar te is eszrevetted a fogalmazási hibát?

(Elolvastam kétszer, de nem, nem találok hibát. Legjobb tudomásom szerint a lehető leghelyesebb módon használtam ki a gondolatjelek köze zárt mondatrészt funkcióját) Na az ilyenzer kerülhetik be (és a rengeteg szóismeltes), ha elolvasad miutan leírod (Elolvassuk) Egyekbent hogy-hogy nem Martin írta a beszámolót, hisz is ottvolt. (csak) Vagy a 8. oldalon levo fazon, aki a ket szoci cuncit olegetti nem o? (de) Az olyan kisebb hibákat me sem emlitem, mint hogy a 87. oldalon Atilla neve harmol-Melvan írva, az e-mailjeben pedig negyvel. (A 84-en viszont helyesen van írva — azaz negyvel. Tehát négyből egy rossz — nem is rossz arány!) Akkor kerdelem en, minek a korrekto? Vagy nincs? Na jo, vegulis megertem ezeket a dolgokat, hisz most egy nehez időszakom mentek at, es nekem is nehez a hirtelen atallas (egyekbent orulok, hogy te vagy az új fozszer), de a lapos cikketek nem nezem el. Emiatt mar kacsingotok egy most indulo pc-s újsag fele (a nevet direkt nem irdom, tudjátok mirol van szo), amely stílusral itt is paldat vehet-nek. De megegyeztem magammal, hogy egyelőre adok meg egy eselyt es parhuzamosan veszemmindkeeltot, de ha 2-3 hónap mulva is ez lesz a helyzet, szomorú, de el kell bucsuznom toletek. Remelem nem sardotol meg (nem), en hiszem, hogy a te vezetesed alatt újra felviragozhat az újságunk, minden 576-ja.

HanG - a te hangod igazad is van, meg nem is. Gyz sokat ír. Ennek több oka is van. De még mindig ő az olvasók kedvence! (például ez az egyik az előbb említett

zavar. Elbunt a régi hangulata
> Igazából fogalmam sincs mi olyan idegesítő benne. Talán az, hogy MINDEN szöveg mozdított NAGYON világos
> hátter van? Es nova tint az elejéről a NORMALIS kinézeti tartalom?? Es mert kell nektek támogatni azt a helye
> stílusot, hogy felig angolul-felig magyarul írjátok?? Miért nem lehet az egyszerű dolgokat szövevénykomoly kifejezés (pl. miért NEVEVS: 71??
> Es ha mar a híreket tartok, komolyan mert FERER a háttér?? Miért nem várojo szűk szűk?? Es az nekem (most már tudom rá nem teszték).
> hogy a többi szöveg is így néz ki, hogy széles, háttér van, szövegekek, sőt a feljegyzés, vöröss, hárm, világoskék, zöldes felte-

okok közül) A helyesírás mindig is probléma volt, és mindig is az lesz. Nem csak nálunk, de minden egyes újságban, hiszen több száz-ezer karakterről beszélünk — természetesen, hogy becűszánk hibák. De hidd el, azon vagyunk, hogy minél kevesebb csűszóban be. Egyébiránt nem tudom, miféle nehéz időszakról beszélsz: a KByte ugyanolyan ütemben és hozzáfésszel készült el, mint eddig. Ezért van az, hogy — bármily hiánytelenül is hangoztek ez — az olvasók nagy többségétől nagyon pozitív visszajelzéseket kaptunk.
Ma már szó volt a fogyasztói társadalom választási szabadságáról (oh, be szépen mondtam...)
Csak annyit tudok javasolni, azt az újságot jársd, ami legjobban teszik. Ezt viszont senki nem döntheti el helyetted. Még én sem.

Utoljára hagytam Sir Lajhár (leikes netes kritizőröm!) megkésétt nyári élménybeszámolóját — úgy vélem, ebben az egyre inkább borúsá, ködössé, esőse forduló évszakban nem árthat egy kicsit felidézni az agzustusi forróságot... jölehet, az újsághoz sok köze nincs, de hát istenem...

Hola Balázs!
Először is talán gratulálom kellene a kinevezésedhez.
Másodszor pedig írom kellene valami értelemeset, de mivel így augusztus végén még nem igazán tudom, hogy milyen is a szeptemberi szám, ezért inkább most másképp írkálhatnék. Nos azok akik figyelemmel kísérték az 576 topic nyári fogalmát, talán még emlékeznek rá, hogy kicsit kiléptem a műkieskeremből és leruccantam a Balaton mellé. Olyan felánziós ellátás. Reggeli, vacsora a kettő között pedig szabadfoglatosság. Ha már így alakult gondoltam beugrom a Balcsiba, és kiszorítom a tetejé a medróból. Négy órai kemény próbálkozás után rá kellett jönnöm, hogy ez a cirka hatvan kilométer (és a két ülővel a honát) nem igazán jó sikerülni. Az "A" terlvadale. Ekkor jött a "B" terlv. Kifeküdtem a partra, hogy magamba szívjam az ősszes naplányt, és így örök sőtéléséget szabadnak embertársaimra. Erdemény? Háááááááááá... gondolom Te is észrevetted, hogy a nap 24 órájának csak az egyik felében van sőt, a másikatam még tombol a világosság. Mondhantál siker (☺). Ráadásul olyan kellemetlen mellék hatások is fellépek bóróm színek változásával, hogy néhány kollégám-barátom kezdti hanyagolni a Lajhár megszólítást, és inkább csak Faszének hívnak. A bóróm pedig négyzetemeres darabokból jövöglet ram, ezért felhagytam a „B” terlevellel. Ezek után-hogy felhagytam embertársaim bosszantással-rengeteg szabadidőm lett, így hódol-

hattam kedvenc elfoglaltságomnak: a vizen jártam. Sajna rövid időn belül rákellert jönnöm, hogy vagy én nem vagyok a régi, vagy a vizen nem a régiek és ha szeretnék látni valamit mondjuk Thinyaból akkor hajóra kell szálljak. Ez kicsit elszomorított, és gondolom borongós kedvemmel más is láthatta, mert bekapcsolták a vízárjelzőt, a mellettem napozó lányok pedig lekapták a bikini felsőt. Ez azért javított volna valamit a közérzelemben, ha a feleségem nincs a közelében. De úgy kell nekem! Sörfésztilvára ez ember ne vigyen sör! Velencebe pedig vitte. Most már legalább tudom mitől piros a golyó csőre: Eggett a pófaján a bőr, amikor engem hozta. Aztán lasskán letette a Balatonra kijelölt údi, amit nem is nagyon bírtam, mert a lányom állandón a vízbe ráncigált, hogy beboríforaljon a matraccól. Ha még egy hétig maradunk hazafel, hogy visszanó a kopolyium. Biztos, ahogy oda fele is, a Magyar Királyi Állam Vasutai igencsak megkérdőjelezheto eszo osztaly szolgálatásztá vettük igénybe. Nem utazom gyakran vonaton, de ismét rákellert jönnöm, hogy az első osztály csak annyiban különbözik a másod osztálytól, hogy a felső fejtámláján van néhány kétes tisztázásóg-talán már a gyártáskor is retkes-huzat. Az IC-re pedig ember legyen a talpán aki szerez helyjegyet. Nyórc órány vídám vonatöz- tás után-miközben többször is eszembe jutott Sz.JVC. Átal elkövetelt írás a vonatázásról-már be is ájphattam az ágymaba.
De na ennyit a nyárról, és az emlékekről. Lassan abba is hagyom, mert ha jól tudom 2 oldalas lesz a csevi. És amúgy sem akarok így az első alkalommal ideileg tönkretenni. Remélem lesz még rá alkalom. Ennek reményében: Sok sikert és eredményesen gazdag boldog Hűv- tölöt kívánok mindenkinél!
Sir Lajhár (Sörg István)
.....apu rhóhóg vakkebe vagyok..."

Hasonló szellemben búcsúzom én is: aki még csak ezután kezd bele a KByte e hav számának felderítésébe, annak sok sikert és jó szórakozást — aki pedig autentikus módon az elejétől olvasott, az es keserűden le, mert kevesebb, mint egy hónap múlva újra jövünk, addig is nem késő előfízetni, és meghoztatni azt a hat számot ajándékdé, ami esetleg még hiányzik a gyűjteményből (ez itt a reklám helye, hehehe).
Ne feledjétek, kezetek a lányok felé... tovább mondani nem is merem, pedig lenne ötletem — na minden, rátok bízom, tegyetek úgy, ahogy jónak lájátok
E ha lüppünk: ha ezt a példányt már rongyosra olvastad, meg mindig nem késő egy másikat venni!☺

Vargab.
vargab@576.hu

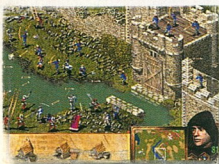


Evil Twin

Az American McGee's Alice sikere minden jel szerint nem hagyta hidegen sem a fejlesztőket, sem a kiadókat. Cyprien, a sajátos szellemi problémákkal küzdő gyermekek egy szép napon felkerekedik, hogy a saját lelkében szunnyadó Gonosz nyomába eredjen — elejét véve a setét oldal későbbi kibontakozásának. A 3rd Person alapon nyugvó akció/kaland darab remélhetőleg kellő eredetiségről tesz majd tanúbizonyságot ahhoz, hogy még Alice örökében is készletét érezzünk Cyprien kalandjainak közelebbi megismerésére.

Real War

Az új generációs RTS-ek egy következő képviselője is köreinket örvendeztetni majd, mely az előzetes infók szerint számos újdonságot ígér mind megvalósítás, mind alapvető koncepció tekintetében. Ami biztos: a Real War, nevéhez híven minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektet a hadműveletek szimulálására. A megszokott nyersanyagmenedzselés helyett így újszerű alapon nyugvó gazdaságmodell, felenként több mint negyven egy-séget, valamint minőségi RTS élményanyagot várhatunk a műtől, mely a valósidejű stratégiák állóívét hivatott felkavarni — ugyancsak november havában.

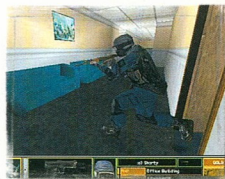


Stronghold

Noha a legtöbb körökre osztott stratégia előtt ismeretes a várostrom fogalma — gondoljuk csak a Heroes, avagy az Ősrégi Castles sorozatokra — a Stronghold alkotói felismerték a téma teljes kimerítésében rejlő lehetőségeket. A várvédelem megszervezése, avagy a másik oldalról szemlélvén az eseményeket, az ostrom előkészületei majd lebonyolítása jelentik a darab savát-borsát, mely sajátos megközelítése végett esélyes lehet új izekkel fűszerezni mind a körökre osztott, mind az RTS birodalmat. No hiszen!

Rogue Spear: Black Thorn

A szakma, s rajongók tömegei által is elismert kommandósi a jövő hónap derekán kiegészítőcsomaggal bővül, mely során testközelből tapasztalhatjuk meg egy különleges békefenntartó alakulat legmeredekebb bevetését. A Rogue Spear: Black Thorne fejlesztett mesterséges intelligencia tükörében ígéri, hogy a benne hozzáférhető küldetések még a veteránokat is megzavasszják, míg a hamisítatlan, egyszerűs mind kíméletlen életszerűségéről ismert Rogue Spear mítosz hírnevének öregbítésében is jeleskedik majd a mű. Óóó: várhatóan.



TOPIUSTÁK

ANGOL TOP 5

1. Arcanum (Sierra)
2. Mechcommander 2 (Microsoft)
3. Shogun: Mongol Invasion (EA)
4. Max Payne (Take 2)
5. Operation Flaspont (Codemasters)

USA TOP 5

1. Myst III: Exile (Ubisoft)
2. The Sims (EA)
3. Max Payne (GOD Games)
4. Train Simulator (Microsoft)
5. The Sims: Livin' Large (EA)

DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. SW Galactic Battlegrounds (LucasArts)
2. Return to Castle of Wolfenstein (id Software)
3. Motor City Online (EA)
4. Operation Flaspont (Codemasters)
5. Max Payne (Take 2)

Novemberre várható megjelenések

- Fighting Legends (Maximus Charisma)
- Mechwarrior 4: Black Knight (Microsoft)
- Cabelas: Off Road 2 (Cabelas)
- Kohan: Ahirman's Gift (Strategy First)
- Drunna (Microids)
- Tennis Masters (Microids)
- Morrowind (Bethesda)
- Star Wars Galactic Battlegrounds (LucasArts)
- Empire Earth (Sierra)

- Sims: Hot Date (EA)
- Star Trek Armada 2 (Activision)
- Europa Universalis 2 (Strategy First)
- Master Rally (Microids)
- Warrior Kings (Microids)
- C&C: Renegade (EA)
- Hooters: Road Trip (Ubisoft)
- Ghost Recon (Ubisoft)
- Industry Giant 2 (JoWood)

Sleepy Hollow

Álmosvilág legendája

Keress az 576 Shopokban

Akció Október 20-tól

November 20-ig!



~~7999,-~~
3999,-



~~3999,-~~
1999,-

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



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



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



Nagyker
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17
Tel.: 06-20-334-7196
Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám
alatti boltunk megszűnt!



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

WWW.576.HU

I SSN 0865-8226



9 770865 822000