

576

KBYTE

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

- Myth III
- Aquanox
- Etherlords
- Ghost Recon
- Rally Trophy
- Battle Realms
- Aliens vs.
- Predator 2



Interjú a vámpírral

SOUL REAVER 2

THE LEGACY OF KAIN SERIES

Ára: 796,- Ft
2001. DECEMBER #128

Hírek

KByte

Konzol

Linkek

Letöltés

Kapcsolat

Fórum

576 Online

576 online - Microsoft Internet Explorer

Egy Szerkesztés Nézet Kedvencek Eszközök Súgó

Vissza Keresés Kedvencek Előzmények

Cím http://www.576.hu/index.php

576 eBolt **A NÉLKÜLÖZHETETLEN TARTOZÉK EGY MOBILTELEFONHOZ...**

Hírek **MALL TYCOON** 2001-11-29 11:55

A Take 2 Games bevásárlóközpont-szimulátora várhatóan 2002 januárjában kerül bolti forgalomba.



urás a hír fórumához

http://hle.hu/cg-bin/click.cgi?8,27

576 online - Fórumok - Fórum megtekintése - Microsoft Internet Explorer

Egy Szerkesztés Nézet Kedvencek Eszközök Súgó

Vissza Keresés Kedvencek Előzmények

Cím http://www.576.hu/forum/viewforum.php?forum=16910

576 **Hírek KByte Konzol**

576 online - Fórumok

fórum - home **Új topik**

[Regisztráció] [Profil] [Beállítások] [Jelenet] [Privát Üzenetek] [Felhasználólista] [Nyír] [Betépek]

576
Moderátorja: kmm, BZ576, Martin570

576 online - Forum Index > 576

Topik	Válaszok	Létrehozta	Nézték	Dátum
teszt (Goto page 1, 2, 3, ... 8)	150	kmm	799	2001-11-30 08:22 by kmm
Nosztalgia (Goto page 1, 2)	27	zombie-nyuszie	129	2001-11-29 12:24 by jafake
576 online (Goto page 1, 2, 3, ... 8)	146	alap	724	2001-11-29 07:31 by Sir Lajhár
576KByte (Goto page 1, 2, 3, ... 10)	248	alap	1289	2001-11-29 07:28 by Sir Lajhár
Többi cikkíró(Uriel, KeFe, Balage, VargaB, Bazska, Atilla, draco)	11	GAMER	104	2001-11-29 07:24 by Sir Lajhár
Hi all! (Goto page 1, 2)	29	Lasley	134	2001-11-29 07:20 by Sir Lajhár
Szidjuk GyZ!! Mert megérdemli (Hihih) (Goto page 1, 2)	49	zombie-nyuszie	237	2001-11-29 07:14 by Sir Lajhár
Emulátorz+Romz avagy amikkel sohasem játszunk PC-n vagy mégis ?)	10	Stinger	52	2001-11-29 21:15 by Stinger

Kész Internet

576 online - KByte - Microsoft Internet Explorer

Egy Szerkesztés Nézet Kedvencek Eszközök Súgó

Vissza Keresés Kedvencek Előzmények

Cím http://www.576.hu/kbyte.html

576 eBolt **Folyamatos fejlesztés alatt**

Hírek **2001. NOVEMBER**

XII. Arfiban, 11. szim No. #127

KByte **576** **576** **576** **EVM**

Konzol **576** **576** **576** **EVM**

Linkek **576** **576** **576** **EVM**

Letöltés **576** **576** **576** **EVM**

Kapcsolat **576** **576** **576** **EVM**

Előzetesek
Heroes of Might & Magic IV
Ark! Patals
Quality

Ismeretlek!
Project Eden
Evil Twin
Pill of Madness: Ruins of Mith
Oranor
S.W.I.N.E. exkluzív
CodeName: Outbreak
Stronghold
Throne of Darkness
Drunas: Horus' Greiv
World War 3: Black Gold
Real War
Pillars of Eternity 2
Monopoly Tycoon
Zell: Troian
Championship Manager Season
2001/2002
F.1. 2001

Fórumok

Home

www.576.hu



ÚJDONSÁGOK:



WWW.EVM.HU

1999 FT



1999 FT



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

kínálatunk folyamatosan bővül
www.evm.hu

Nyakunkon a karácsony. Kinél lassabban, kinél gyorsabban, de fokozatosan mindenkinél beindul az ünnepi filing, a forgalmasabb placcokon már sorra verik fel a szokásos vásári pavilonokat, a hentesek nagyüzemben vágják a pulykákat, szegény pontyok meg már most érzik a vesztüket...

A karácsony filing kis stábunk berkeiben is fel-felütötte fejét aktuális számunk készítésének utolsó napjaiban: a minap GyZ egy csokor fagyöngyvel szaladgált fel alá a szerkesztőségben, jómagam pedig a szokásostól eltérően már-már kedves voltam hozzá. Majdnem.

Elég az hozzá, hogy a hangulat tetőfokra hágásakor ti már kezetekben tarthatjátok e havi számunkat: az ünnepek miatt némileg előbbre hoztuk a megjelenést, hogy a szent estét megelőző zárás előtti pánikban szenvedő szülők ne tagadhassák meg gyermekeiktől a mindennapi betevő 576-ot.

Ez a megoldás szükségszerűen hozta magával, hogy a közvetlenül karácsony előtt befutó anyagok már csak januárra kerülnek tesztelésre, de aggodalomra semmi ok, a jelenlegi szám így is nagyon erős felhozatallal bír.

Rengeteg régóta várt cím érkezett: Soul Reaver 2, Etherlords, Aquanox, Civ 3, Comanche 4, Empire Earth. Szinte minden stílus kedvelői megtalálhatják a számításukat: FPS rajongóknak kihagyhatatlan az Alien Versus Predator második része, vagy a realiztikusabb műfajt kedvelőknek a Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Recon. Lucas apánk újfent felejthetőt alkotott a Star Wars : Galactic Battlegrounds-szal, de sebj, SW-hívők úgyis beszerzik;-)

Megjött a nagynevű Myth III - The Wolf Age is, a rally-műfaj legújabb gyöngyszemével, a Rally Trophy-val egyetemben.

Nem ejtettünk még szót a világszerte nagyon várankozást keltő Harry Potterról: természetesen őt is leteszteltük jól (a játékot, nem Harry-t). Idei utolsó számunkban egy kicsit rendhagyó módon sok programot — elsősorban a tonna számra érkező kiegészítőket — egy-egy oldalra tömörítettünk. Így legalább maradt helyünk a nevesebb stuffok ismertetéséhez, és azt sem akartuk, hogy miattunk mulasszatok el bármit is. A Csevegő is speciálisra sikerült — több olvasó kérésére, és GyZ személyes kívánságára ezúttal ő válaszol leveleitekre. Januártól újra én jövök, de ha nagy sikert arat, akkor az Isten sem menti meg őt a Csevegő írás kíméletlen feladatától.

Jelen számunkban találkozhattok egy nagy-nagy karácsonyi nyemerényesóvel is: annyi ajándékot harcoltunk össze nektek, amennyit csak bírtunk, úgyhogy játszatok, nyerjete, de legalábbis próbálkozzatok! (Alant látható, hogyan is alakultak novemberi játékaink sorsolásai — rengeteg levelet kaptunk, rengeteg helyes megfejtéssel. Csak így tovább!)

Nem is pazarolnám tovább a szót: vessétek magatok bele az év végi játékáradatba, egyetek sok bejglit, sok pulykát, kapjatok sok ajándékot, és mulasszatok nagyot szilveszterkor. A köztes időt meg töltsétek ki a KByte olvasgatásával. Mindenkinek kellemes ünnepeket!

Varga Balázs

Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

Project EDEN PC-CDROM-ot nyert: Dobay Béla (Pécs)

Poszter-t nyertek: Gali Gergő (Budapest), Géczy Attila (Salgótarján), Kovács Ákos (Vác), Donka Tibor (Szentés), Molnár Gergő (Hajdúböszörmény), Fehér Szabolcs (Tiszaföldvár), Horváth Balázs (Budapest), Jansik Dávid (Cegléd), Kincsem Dávid (Kazincbarcika), Kovács András (Ajka)

Ewil Twin csúzli-t nyertek: Onozó Károly (Érd), Szűcs Zoltán (Szolnok), Zsickla Bonifác Levente (Budapest), Farkas Gábor (Szekszárd), Somhegyi Attila (Budapest), Bornemissza Gergő (Tengelic), Meczker Katalin (Szekszárd), Czuprik Gábor (Salgótarján)

S.W.I.N.E. PC-CDROM-ot nyertek: Nagy Tamás (Nyíregyháza), Györfi András (Nyíregyháza), Szabó Máté (Jászberény), Jancsó Balázs (Pásztó), Györfi Vajk (Nyíregyháza-Nyírszőlős), Kriston Tamás (Ibrány), Ifj. Miheller Károly (Szolnok), Orbán György (Högyész), Papp András (Budapest), Elek Zoltán (Polgár)

S.W.I.N.E. kötetny-t nyertek: Tombác Gábor (Algyő), Szabó Richárd (Budapest), Kiss Zoltán (Dombóvár), Kutai Zoltán (Budaörs), Mali Péter (Csobánka), Márkus Ottó (Velence), Illés Tamás (Celldömök), Czégány Gergő (Győr), Galai András (Budapest), Berczi Norbert (Siófok)

Dedikált S.W.I.N.E. PC-CDROM-ot nyertek: Bánfalvi Gergely (Debrecen), Duchaj Áron (Érd), Kovács András (Hosszúhetény)

Nyereményeiket postán küldjük!

Bevezető 2

Tartalom 2

HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek 4

Gadget Tycoon 10

Speedball Arena 12

ISMERTETŐK

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 14

Etherlords 20

Frank Herbert's Dune 24

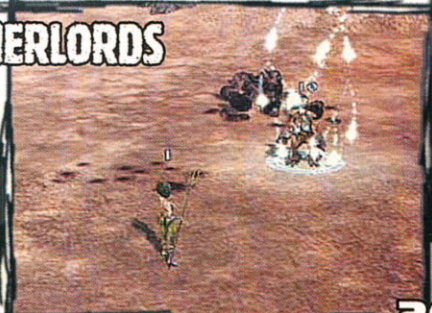
Aquanox 26

Comanche 4 28

Civilization III 30

Wizardry 8 32

ETHERLORDS

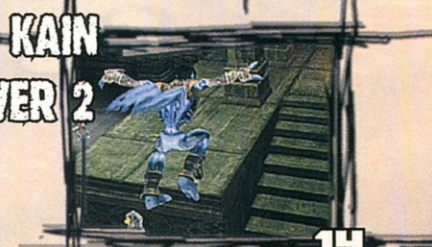


20

CIVILIZATION III



LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER 2



14



TARTALOM

Empire Earth	34	4X4 Evolution 2	72
Battle Realms	36	Rally Championship Xtreme	73
Star Wars: Galactic Battlegrounds	40	Monsters Inc.	74
Aliens Versus Predator 2	42	Woody Woodpecker	75
Tom Clancy's Ghost Recon	44	CHEATEK, EGYEBEK	
Myth III - The Wolf Age	52	Kult Játékok: terep.exe	76
Rally Trophy	56	Visszatekintő	78
Hundred Swords	58	Cinkelt lapok	82
FIFA 2002	62	Hardver Teszt: Microsoft X-Box	84
Harry Potter and the Philosopher's Stone	64	HardWARE	86
MechWarrior 4: Black Knight	66	SzösszeNET	88
Rainbow Six: Rogue Spear - Black Thorn	67	A hónap dumája	90
Casino Tycoon	68	A hónap bukása: Moster Truck Rumble	91
The Sims: Hot Date	69	Csevegő	92
Kohan: Ahriman's Gift	70	Januári ajánló	96
America Expansion Pack	71	Toplisták	96

MYTH III THE WOLF AGE



52

ALIENS VS. PREDATOR 2



42

44

BATTLE REALMS



36

GHOST RECON



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 bwc@576.hu

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

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

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132

egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

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

DISCIPLES II

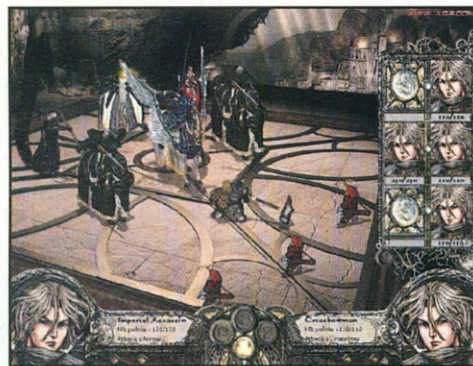
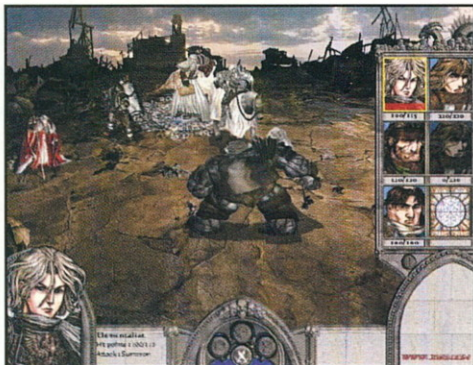
Infogrames/Strategy First
www.disciples2.com

Tagadhatatlan tény, hogy az utóbbi idők igen hathatós tendenciája: folytatás folytatás hátán. Ennek piaci, gazdasági mértékeibe belemászni felesleges — a kiváló okok épp elégszer bemutatásra kerültek már.

Elég az hozzá, hogy a nem is annyira régi Disciples: Sacred Lands folytatása is készülében van, Disciples II: Dark Prophecy címen — a műfaj továbbra is körökre osztott stratégia.

Túl sok változtatást nem eszközölnék a fejlesztők, lévén igyekeznek megtartani az eredeti játék hangulatát, látványvilágát, persze némi grafikai korszerűsítés, játékmenetbeni javítás így is várható. 7 fő quest, negyvennél is több egység fajonként, feltupírozott csata-interfész, finomított karakter-animációk, rengeteg új auto-battle lehetőség, nagyobb belátható terület, külön háttértörténet minden fajhoz — ilyen és ehhez hasonló ficsőrökkel igyekszik csábítani minket a Disciples II, és a képeket elnézve minden bizonnyal igen könnyen le is fogunk csábulni...

Megjelenés: 2002. Q1



ANOTHER WAR

Cenega/Mirage
www.anotherwar.com



A prágai illetőségű Cenega cég neve mindezidáig javareszt ismeretlen lehetett a számítógépes játékokkal foglalkozó jüzerek számára. A kis csapat többnyire hardware-tesztekkel, benchmarkok készítésével töltötte idejét. Most azonban két játék kapcsán is felbukkant a nevük

— egyikük az Another War... a másikat később taglaljuk. A fejlesztő Mirage neve a Mortyr kapcsán lehet ismerős. Az Another War a Második Világháború idejére repít vissza minket egy egészen sajátos megközelítésű, izometrikus RPG keretében. A sztori egy kis francia városkában kezdődik, amit a háború vihara épp

csak meglegyintett: néhány járőröző náci, pár Wehrmacht-katona a helyi lokálban... és a háború legvéresebb poklában, a leningrádi ostromnál éri el tetőpontját, ahol is fény derül a legtitkosabb náci és szovjet projektekre. A készítőik több mint 100 óra (!) tiszta játékidőt ígérnek, Diablo hajzó játékmennel, Fallouts hangulati elemekkel, újszerű karakterfejlesztési rendszerrel.

A II. Világháború, vagy az olyan könyvek, mint a „Pizkos tizenkettő”, és a „22-es csapdája” megszállottjainak kötelező darab!

Megjelenés: 2002. tavasz

BALLISTICS

Xicat/Grin

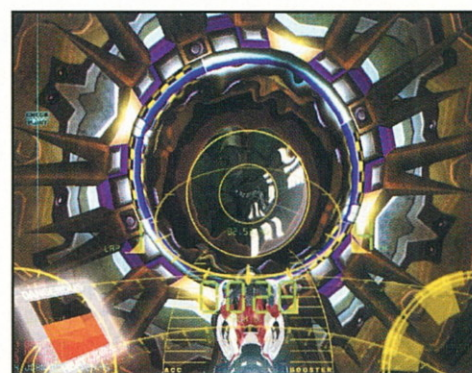
www.grin.se/ballistics/

A Ballistics a jövő Forma 1-ge! Az extrém sebesség örülteinek sportja! 2090-ben járunk. A csúcstechnológián alapuló társadalomban nyoma sincs már fertőzéseknek, általános a jólét — a világ stabilitása egyre erősödik. A biztonságos és adrenalinmentes életvitelbe belefáradt emberek ekkor találgák ki az extrém sportok legújabbikát, melynek neve: Ballistics.

Ezen játék során a pilóták teljes 360 fokos mozgási szabadságot élvezve száguldoznak az előre meghatározott csatornarendszerben, kiszorítva egymást a minél jobb pozíció elérése végett. Szóval igazándiból semmi olyan, amit még ne láttunk volna, de hát olyan rég jelent már meg egy jó kis arcade verseny...☺



A Ballistics a már általánosnak mondható játékmennel mellett leginkább megjelenítésével ragadhatja meg a lelkes gémekek szívét. A prezentációért felelős Diesel engine a GeForce 3 ficsőreit hivatott kiaknázni: egyszerre akár 110,000 poligont képes megjeleníteni a képernyőn — 1500 textúra, animált terep, real-time fényeffektek, tükröződések, sérülések, bump mapping, robbanások, eső hó, köd, és még sorolhatnánk.



A screenshotokat elnézve ez a rengeteg infó valószínűleg tényleg nem kamu — nagyon impresszív!

Megjelenés: 2002. Q1



DRAGON EMPIRES Codemasters

www.codemasters.com/dragonempires/

Újabb MMORPG-t (Massively Multiplayer Oriented Role-Playing Game — multiplayer alapú szerepjáték) köszönhetünk a Codemasters legfrissebb üdvöskéjében, a Dragon Empiresben.

A Sárkánybirodalmakban mágia, emberek, sárkányok jól megférnek egymással. A világ 100 területből, 5 királyságból áll, ahol a szentől szembeni harc épp oly mindennapos, mint a tűzokádó sárkányok által örzött erődítmények.

A készítők fejlett, valós idejű harcrendszert ígérnek, könnyen elsajátítható



irányítással és mágiahasználattal.

Nem titkolt szándék, hogy a Dragon Empires játékosokat rászoktassák a kooperatív játékmódra: a klán-klán elleni háborúk által megszerezhető az uralom egyes városok felett, és így tovább...

Ezen szándék megnyilvánulása az is, hogy bár lehetőségünk van bárkit bármikor megtámadni, ezzel felvetődik annak kockázata, hogy törvénytelenen kívülé válunk: azaz mindenki ellenünk fordul, és a városoknál örökös sárkányok minden előzetes figyelmeztetés nélkül megpörkölnek minket.



A látvány már most lenyűgöző — igen sajnálatos tény azonban, hogy a játék majdani megvásárlása után havonta perkálni kell majd a díjat, ahogy az már az MMORPG-k világában megszokott.

Megjelenés: 2002.
Q2

KNIGHTS OF THE CROSS

Cenega

www.cenega.com

A Kereszt Lovagjai nevezetű stratégiai játék az igen impozáns nevű Henryk Sienkiewicz lengyel író novelláján, és történelmi tényeken alapul. A program a 15. században játszódik, nem sokkal az 1410-es grünwaldi csata előtt. A Kereszt Lovagjai név a germán harcosokat takarja, és a lovagok öltözetére utal (fehér köpönyeg, fehér pajzs fekete kereszttel). A játék során a háború résztvevői közül bármely oldalt, akár a germánokat, akár a lengyeleket választhatjuk.

A Knights of the Cross megjelenítése nem ad semmi újat a műfajhoz — de ettől függetlenül is szép, aprólékosan kidolgozott. Lássuk tehát mitől is lehet jó ez nekünk:

- 49 lengyel, 53 germán küldetés
- több mint 50 óra játékidő
- dinamikus időjárás hatások (a szélirány például befolyásolhatja az íjások célzását), eső, hó, viharok
- középkori zene
- több lépésben fejleszhető egységek (fegyver, páncélzat, stb.)

Jól látható tehát, hogy a Kereszt Lovagjai nem igazán reformálja meg az RTS-ek palettáját — de ez még nem jelenti azt, hogy nem lesz jó játék...

Megjelenés: 2002.
Q1



KREED

Burut

www.burut.ru

Újabb ígéretesnek tűnő forrástperszonsúter, újfent orosz fejlesztők keze alól: ez volna a Kreed — a játékban egy hi-tech légionárius alakíthatunk majd, aki illetően formájában a harmadik évezred egyik legjobban képzett, és legveszélyesebbnek számító állatfajtája.

Hősünk egy Aspero nevezetű kis hajón leledzik éppen kis csapatával, amikor is idegen űrhajók tűnnek elő a semmiből — ismert új modellek, és több száz éves roncsok... Nagy hirtelen be is támadja őket egy eladdig idegen életforma, és kezdetét veheti az Irtás.

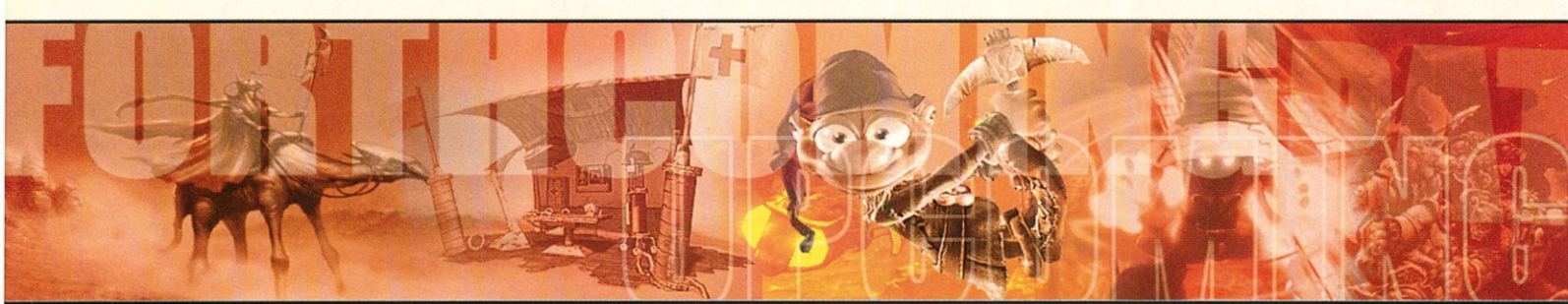
A Kreed saját engine-t használ, ami meglepően jól fest. Lásd screenshot.

Az már most tudható, hogy a játék nem csak az űrben játszódik: küzdhetünk majd kisebb bolygókon, meteoritok felszínén is, de lesznek űrállomások és idegen eredetű űrhajók is.

Lássuk a ficsöröket: 16 féle fegyver, 30-40 különböző ellenség, fejlett AI, realisztikus atmoszféra, realisztikus fizikai modell, tűz, füst, atmoszférikus effektek, köd, stb., saját kidolgozású részecskerendszerben, nagy poligonszámú karaktermodellek (esetenként több mint 4000 poligon), fejlett, csontalap karakteranimáció (120 csont/karakter), és arcmimika. Várjuk nagyon!

Megjelenés: 2002.
Q2





PEPSI MAX EXTREME SPORTS
 Empire Interactive/Innerloop Studios
www.innerloop.com

Ritka manapság az igazán jó sportjáték — leszámítva természetesen azokat a nagy címeket, amik már évek óta, és évről évre csak jönnek és jönnek, egyeduralgódóként a játékpiacon. Még ritkábbak az értékelhető szinten prezentált extrém sport játékok — legalábbis ami a PC platformot illeti...

A Project IGI fejlesztői, az Innerloop Studios készítik a Pepsi Max Extreme Sports című gamét, melyben hat különböző sportágban bizonyíthatunk majd: mountain bike verseny, sárkányrepülő, snowboard, bungee



jumping, ATV verseny (All-Terrain Vehicle), és base jumping (különböző földi objektumokról történő leugrás ejtőernyővel).

Más játékprogramoktól eltérően a különböző sportágak afféle „acélember verseny” szerűen követik egymást, egyik a másik után. A sportágakat

a világ minden pontján üzzük majd: feltűnik a Himalája, Maui, Skócia, de még a Kili-mandzsárhoava is... Persz az efféle játékhoz jó kis punk rock soundtrack is dukál... hmmm, finom!

Megjelenés: 2002. Q1



STAR WARS JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II
 LucasArts/Raven Software

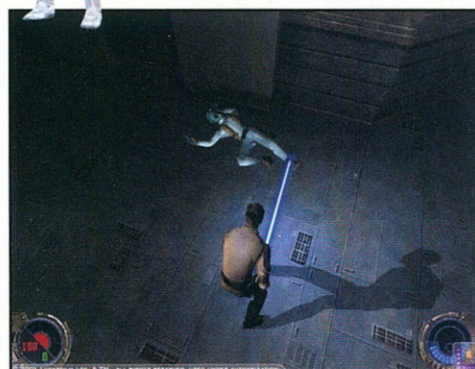
www.lucasarts.com/products/outcast/

A Quake III engine-t használó Jedi Knight II-vel már találkozhattatok magazinunk hasábjain. Egyre több és több információ lát napvilágot a készülő játékról, ami nagy valószínűséggel a LucasArts egyik legnagyobb dobása lesz. Legalábbis a látvány alapján — mindenképp lenyűgöző!

Már a Jedi Knight első epizódjára is úgy tekintettünk, mint a leginkább Star Wars filmet idéző Lucas opusz — a JK2 még rátesz erre egy lapáttal. Újfennt Kyle Katarn bőrébe bújhatunk: ezúttal már képzett Jediként kezdve a játékot — természetesen tudásunkat ennek ellenére folyamatosan növelhetjük, új és újabb képességeket tanulva, és nem maradnak el az oly kívánatos lézerkard csatározások sem.

Nagy szerepet kap a változtatható nézet is — egy egyszerű megoldással egy pillanat alatt

válthatunk third person view-ból first personba, illetve vice versa. Előbbi a mászkálásnál, vívásnál hasznos, utóbbi a pontos célzásoknál segíthet (bár épp most láttam ilyet a Metal Gear Solid 2-ben, ahol ez nem igazán tökéletesen működött). Ahogy elnézegetem a screenshotokat, arra gondolok, hogy már tényleg csak a Star Wars filmet implantálása hiányzik — és tényleg ez lesz minden idők legjobb SW anyaga...



Megjelenés: 2002. tavasz

MASTER RALLYE
 Microids/Steel Monkeys

www.microids.com/english/Gamesmaster.html

Az autós játékok szerelmeseink rallyéből sosem elég — a fejlesztők egyre azon próbálkoznak, hogy legalább kicsit megszorítsák a nagy etalont, a Colint.

A Steel Monkeys legújabb fejlesztése, a Master Rallye is ezen az úton próbál haladni — a hivatalos Master Rallye versenyt alapul véve, és annak eredeti helyszíneit implantálva a játékba (Franciaország, Németország, Ausztria, Olaszország, Oroszország, Törökország, Spanyolország, Portugália): összesen 42 realiztikus helyszín, majdnem 400 km2 terület.



Mint az már a fentiekből is kiderülhetett, a fejlesztők igen nagy hangsúlyt fektetnek a valóságúságra (na persze, mind ezt mondja!): így számolhatunk igen realiztikus időjárás-effektekre, atmoszférikus effektekre, és felületképzésre, csillogó fémfelületekre, és igen-igen fejlett mesterséges intelligenciára — opponenseink részéről, természetesen... Szép, szép, de vajon elég lesz ez ahhoz, hogy kiüsse a Colint a nyeregéből?

Megjelenés: 2002. Q1



NEW WORLD ORDER Project 3 Interactive/Termite Games

www.insomniasoftware.com/the_game/Index.htm

Újabb csapatorientált firstperson-súter a sorban — a Counter-Strike térhódítása, és az Operation Flashpoint megjelenése óta ezen műfaj olyan szinten népszerűvé vált a fejlesztők körében, hogy nincs 576 hírek nélküle...

Adott tehát a New World Order, melyben a csapatjáték mellett azért a single player módra is igyekeznek hangsúlyt fektetni: a készítők a hivatalos weboldalon csak így jellemzik a játékmenetet: sneek, seek, and destroy©

Az előzetes információk szerint a játék leginkább a CS-re hajaz, így valószínűsíthető, hogy leginkább a Condition Zero-t kívánja megszorítani: a játékban a Global Assault Team küzd a gonosz Syndicate ellen, mi pedig bármely oldalra állva, 5 karakterosztály közül választva vehetjük ki a részünket a küzdelemből.

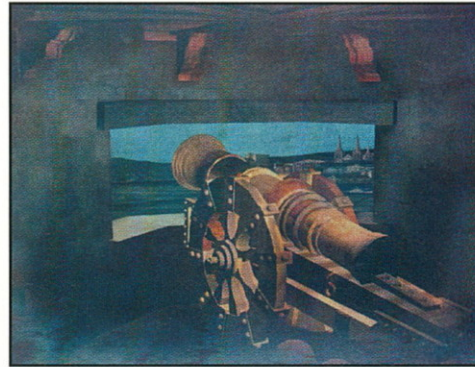
A játékról kiadott képet csak jót ígérnek; a saját fejlesztésű engine olyan szinten hozza a különböző ficsőröket, hogy féldő, ez a játék tényleg lealázza a CS: Condition Zero-t a színről...

Megjelenés: 2002. Q4



MEDIEVAL: TOTAL WAR Activision/Creativ Assembly

www.creative-assembly.co.uk



Nem kisebb fejlesztőcsapatot, mint a híres Shogun készítőit köszönhetjük a Creative Assembly tagjainak személyében. A Medieval: Total War a Shogun alappilléreire épül, gyakorlatilag csak előreépít minket egy pár évszázaddal az időben: marad a jól bevált, hadosztályszintű real-time csatározás, és a körökre osztott birodalom-építgetés. Némileg javítanak persze a megjelenítésen, egy picit módosítanak a kezelőfelületen (remélhetőleg a „felhasználóbarátság” irányába).

Tizenkét világhatalom közül választhatunk, majd ezekkel a Shogunban megismert módon fejleszthetjük diplomáciánkat, nyersanyagot gyűjthetünk, kereskedhetünk — ezúttal lovagokkal, középkori gyalogosokkal, ostromgépekkel vívhatjuk meg az epikus méretű csatákat.

A készítőik mintegy hetven óra tiszta játékidőt ígérnek kampány módban — 400 év történelmét a keresztes háborúktól a tatár hordák támadásain át a száz éves háborúig, valamint többféle multiplayer módot, és térkép editort.

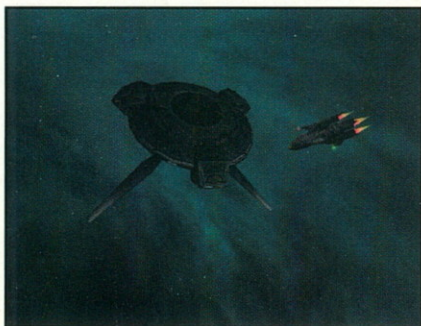
Megjelenés: 2002. vége

HOMEPLANET Revolt Games

www.revoltgames.com/homeplanet/

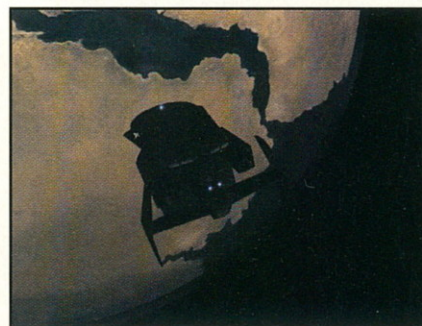
A Revolt Games fejlesztőcsapatának neve nem lehet ismerős olvasóink számára, mivel jobbára az orosz játéklókalizáció terén tevékenykednek. Első saját fejlesztésű programuk, a Homeplanet azonban meglehetősen ígéretes anyagnak mutatkozik — így ejtünk is néhány keresetlen szót róla. Gyakorlatilag egy harcorientált űrszimulátorról van szó: a sztori szerint központi feladatunk nem más, mint új anyabolygót keresni népünknek, a Troiden klánnak.

Mint már említettük, a Homeplanet elsősorban a csatára van kiélezve: emberek és humanoid idegenek egyaránt életünk megkeserítésére törekednek majd, így harcban bőven lesz részünk. Hogy ehhez a megfelelő hátteret is biztosítsák, a fejlesztők több mint hatvan űrjárgányt pakolnak bele a

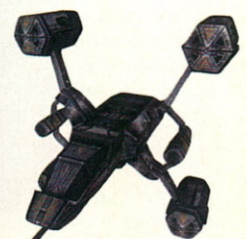


progiba. A játék érdekességének ígérkezik, hogy nem csak az űrben, de a bolygók légkörén belül is harcolhatunk majd — ellenfeleink némelyikével szövetségre is léphetünk, de akár ingázhatunk a politikai semlegesség kényes vonalán is.

A mellékelt képek alapján a megjelenítés igen szimpatikus — mint ahogy az is, hogy a non-lineáris történet alakulását jelentős mértékben mi magunk befolyásoljuk...



Megjelenés: 2002. április

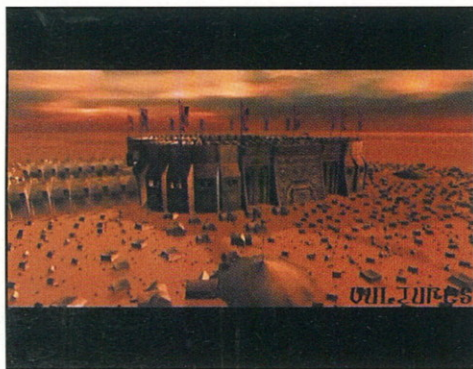




VULTURES
CDV/Grin Inc.
www.cdv.de

Úgy tűnik, hogy a CDV egyre jobban terjeszkedik: már megszerezték maguknak a nagyon ígéretes Core-t, és most védők kezük a Grin fölé helyezték, kik jelenleg a Balistics fejlesztésén szorgalmaskodnak. A Vultures jelenleg két platformra, PC-re és X-Box-ra is készül, de a megjelenés dátuma teljességgel bizonytalan... Annyit már tudni lehet róla, hogy afféle gladiátor játék lesz, melyben klasszikus és modern, illetőleg futurisztikus fegyverekkel egyaránt kell küzdenünk az életben maradásért. A végső cél: legyákní mindenkit, és a Vultures bajnokává válni. A fejlesztők ígérete szerint a Vultures szó szerint meg fogja reformálni a műfajt: hatalmas arénák, full realisztikus harcok és harcművészeti módok, az irányítás, a grafika, a játékmenet, a zene, minden nagyon ott lesz a színen — legalábbis ezt ígérik, de hát ki nem?! Mivel in-game képek még nem forognak közkézen, be kell érnetek az itt látható animációs képekkel — túl sokat hozzáfűzni nem érdemes: majd meglátjuk, mit sikerül kihozniuk ebből az ígéretes témából...

Megjelenés: majd valamikor...



MIDGRAD
Funcom
www.worldofmidgard.com

Egyre több és több online alapú szerepjátékkal találkozni a fejlesztés alatt álló programok között: egyértelmű, hogy a jövő játékfejlesztésének tendenciája ez irányba mutat. A Funcom készülő MMORPG-je, a Midgard az ősi viking birodalmakba kalauzol el bennünket: a témaválasztástól függetlenül elsősorban nem a véres harcok, hanem a politika kereskedelem útját kell járnunk — a fejlesztők sokkal nagyobb hangsúlyt kívánnak helyezni a MMORPG-k szociális aspektusára. Azért nem kell megijedni, lesz harcra is lehetőség bőven: az északi mitológia amúgy is bővelkedik a szörnyűbbnél szörnyűbb szörnyekben... Számmomra külön viccesnek tűnik az, hogy elhalálkozásunk esetén a Valhallába kerülünk (ez a hely ugyebár, az ivásról, meg a férfias sportokról szól). Itt ugyanúgy tovább játszhatunk, mintha mi sem történt volna, majd ha meguntuk a végtelen duhajkodást, folytathatjuk a lényegi játékot. Viking mitológia kedvelők számára — mint jómagam — maga lesz a paradicsom! ☺

Megjelenés: 2002. Q4



ARCTURUS
Blue Inca Studios
www.blueinca.co.uk

A Blue Inca Studios fejlesztése, az Arcturus a cég saját fejlesztésű engine-jére alapozva kívánja némiképp megújítani az árkád jellegű játékok piacát. A program az Arcturus nevezetű bolygó övezetében játszódik, ahol is két idegen faj küzd egymás ellen. Mindkét fajnak teljességében eltérő kultúrájuk, építményeik, városaik vannak, és természetesen eltérő járműveik. Erősen akcióorientált játékról van szó, ahol mind külső, mind belső nézetből tevékenykedhetünk, ugyanakkor nem nélkülözi a hagyományos real-time stratégiákat



idéző elemeket sem. Ez okból kifolyólag a jüzer egyszerre alakítja az egyik faj hadvezérét, és saját legjobb pilótáját is. Vezetőként az építkezésre, stratégiai és gazdasági elemekre koncentrálhatunk, harcosként pedig zservesen is kivehetjük részünket a csatározásokból. Az engine-nek köszönhetően páratlan environmentalis választékkal jönnek a fejlesztők: havas hegycsúcsok, sivatagok, vulkánok, kanyonok, tengerek, szigetek. A progit — szinte már mondani sem kell — egyidőben fejlesztik PC-re és X-Boxra.



Megjelenés: 2002. Q4

SABOTAGE: FIST OF THE EMPIRE

CDV/Avalon

www.cdv.de



3D akció szerepjáték — így jellemzi a CDV kiadó egyik új, fejlesztés alatt álló játékát. Az orosz illetőségű Avalon kezeiben formálódó cucc megjelenése jó szokás szerint ködös homályba vész, de azért csak vegyük

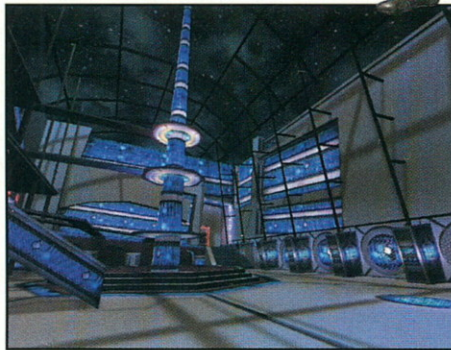
szemügyre:

A játék a jövőben játszódik, egy Miracle City nevezetű képzeletbeli város utcáin. Hősünk egy ellenséges birodalom ügynöké-ként dolgozik itt: feladat végrehajtani a rá szabott küldetéseket — bármi áron. Trükközéssel, beépüléssel, vagy éppen nyers erőszak segítségével, ahogy az adott szituáció megkívánja. Jó szerepjátékhoz híven NPC hegyekkel is találkozhatunk, és adott lesz a lehetőség, hogy a két ellenséges oldal között lavíroz-zunk, és így hajtva a vizet saját malmunkra.

A játékba plántált karakterfejlesztési rendszer a készítő-k állítása szerint igen-igen kifinomult lesz, tele olyan ficsörökkel, melyek segítségével könnyedén nevelhetünk emberünk-ből szuperhíró-t.

Az eddigiekből levonható, hogy afféle Deus Ex-et idéző játékményre számíthatunk, hacsak addig meg nem jelenik a Deus Ex 2, és ki nem üti saját magát a nyeregből ☺

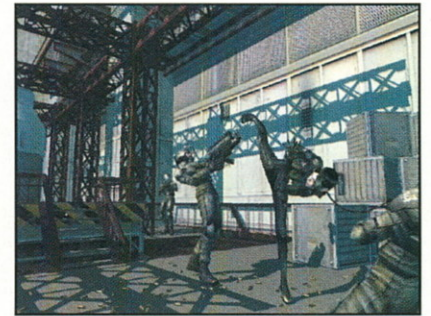
Megjelenés: 2002. Q4



STRIDENT — THE SHADOW FRONT

Phantagram

http://www.phantagraminteractive.com/game_strident.asp



Nemrégiben kaptam egy olvasói levelet, melynek szerzője lelkesen áradozott, miszerint ő az ONI nevezetű játék nagy rajongója. Magam is szerettem azt a programot, jöllehet, valamit hiányoltam belőle. Hogy pontosan mi is volt ez, azt nem tudom, de talán a most bemutatásra kerülő Strident lesz hivatott arra, hogy ezt az űrt betöltse.

Már az őszi ECTS-en is leesett állal bámultam a Phantagram standon a játékot, de az akkor infók szerint a program elsősorban X-Boxra, és csak „talán PC-re is” készült. Mostanra azonban megerősítették, hogy igenis lesz, PC-re is, úgyhogy lássuk:

Egy női ügynök, a FIST nevezetű szervezet tagja — hősnök — egy bevetés során megsérül, és amnéziás állapotba kerül. Feladatunk a múlt sötét titkainak felderítése lesz — nem túl eredeti, de akár még izgalmas is lehet...

A játékmenet az Oniban, vagy a Fighting Force-ban megismert „Punch & Shoot”-ra hajaz, az Onit is megszégyenítő grafikával, Matrixos effektekkel, és a Blade Runnert idéző hangulattal.

A majd húsz küldetést nyújtó játék hozza a stílusban szokásos főellenségeket, a különböző, más-más gyengével rendelkező ellen-

feleket, és fegyverek, pusztá kezes kombók tömkelegét.

Az előzetes képek és infók alapján bátran kijelenthetem, hogy a Strident a jövő év egyik legnagyobb durranása lesz — csak nem lenne olyan messze a megjelenés...

Megjelenés: 2002. Q4



EXCALIBUR

Auran

www.auran.com/excalibur/

Az ausztrál Auran igencsak szimpatikus, és méltatlanul hanyagolt témához nyúl (nem számítva a Cryo felejthető próbálkozásait) legújabb fejlesztésénél. Az Excalibur, mely meglepő, az artúri mondákör feldolgozásán serénykedik: a műfaj külső nézetes akció, a rokonok (felmenők?) a Rune és a Blade of Darknesssssss...

A játékmenet három részre oszlik majd: legelőször Albion ködös, történelmi helyszínén jeleskedhetünk, mely a játék legrealisztikusabb része lesz. Másodikként a betegeskedő Camelotban találjuk magunkat, ahol ezúttal már Artúr gonosz unokaöccse, Mordred uralkodik. Az utolsó álló-



más az előző tükörképe lesz, Avalon, ahol már-már mennyei körülmények uralkodnak.

A játék az Auran saját engine-jét, az Auran Jet-et használja. Segítségével egyszerre több platformra is tudják fejleszteni a játékot — sajnos a jelenlegi fejlesztési fokon a gépigény még igen magasnak tűnik — majd meglátjuk...

A képek, és a hivatalos weboldalról letölthető előzetes gameplay movie mindenestre igen meggyőző!

Megjelenés: 2002. Q3

VargaB.

GADGET TYCOON



Téged vár a Bi-Bi-Bi-Bi-Bi-Bi-Bi-Bi-Bigyógyár!

Ha éppen nem ténykedik kooperációban valamely arra érdekesült, s ugyancsak hírneves fejlesztőbrigáddal, akkor a jobbára csinos köntösbe bújtatott, ám javarészt felejthető üzleti/gazdasági szimulációkat ontó Monte Cristo valami nagy-nagy dologba fog. A cég azon apropóából élvezte e-havi figyelmünket, hogy legújabb fejlesztésük láttán egyértelműnek tűnik: a brigád feje fölött bizony sötét, bizony esőterhes felhők kövönnek. A Monte Cristo eddigi munkásságát ugyan már több alkalommal is méltattuk, de most végre bekövetkezett AZ. Nevezetesen, a cég minden jel szerint piacra dobta az eddigi, többé-kevésbé épkezlábnak nevezhető ötleteik nyomán készült játékokat. S mostanra, lám: az ötletek elfogytak. Itt már csak egy dolog segíthet: a Csavari. Monte Cristo féle TV Társaságosi, Repülőteresi, Politikázósi s ki tudja, mi minden után — itt figyel aaaaa: Monte Cristo's Elképesztő Bigyógyár!

A Bigyók

A cég munkáiban valamint egyéb Tycoonokban is ábrázolt mikromenedzsmen révén ezúttal kiter-

jedt gyárhálózatokat fogunk létesíteni. Ám lévén, hogy a gyárhálózatok felépítése, s felvirágoztatása már alapvetően lerágott csontocská — kedvenc Monte Cristonk ezúttal merőben szokatlan elképzelés jegyében tesz kísérletet új remeke elszásására. Van először is a játékban ábrázolt fogyasztó: a fogyasztó, aki csak s kizárólag azért mutat hajlandóságot a munkavégzésre, hogy aztán a ténykedései nyomán felgyülemlett pénzüsszegek segítségével kétfőfára habzsolhassa a világi élvezeteket. Ez jó nekünk, lévén kapásból három tippünk van, mi is teheti izgalmasabbá, szebbé, de legalábbis kényelmesebbé egy becsületes, jóllakott fogyasztó mindennapjait. Itt jön a Gadget Tycoon esszenciája, úgyhogy tessék figyelni, de nagyon: 1. Zenélő retyó. 2. Háztartási robot. 3. Jetroller. Ezek azok a termékek, melyeket Bigyógyárunkban előállíthatunk. S melyek iránt, persze — a már említett fogyasztó komoly érdeklődést mutat. Elég csak elhítenni vele, mekkora jó is lesz az neki, ha nagydolog közben Sam Brown klasszikusok emelik a megkönnyebbülés eszmei színvonalát. Egyébiránt, valószínűleg sokaknak nem mondunk azzal újat, hogy zenélő toalettek már a valóságban is léteznek egy ideje. Én már próbáltam is — az általam hasznosított modell a fedőelem felnyitását követően zendített rá Bach Második Zongoraverenyére. Bigyó-

gyárunk második számú terméke, a háztartási robot személyében a klasszikus Mézga-féle szakberendezésre számíthat a fogyasztó: mos, főz, takarít, uborkát szeletel, csatornát vált, gyerekek altatására is alkalmas via gumikalapács, szóval univerzál a gyermek. Maradt még a Jetroller: formatervelés és profil szintjén nagyfokú hasonlóságot mutat a roller fedőnevet viselő közlekedőeszközzel, ámde: kerek helyett léggárnák mozgatják. Ebből következően, repül is. Nos, a kínálatot szemrevételezve — merthogy ezzel vége — annyi már látatlanban is elmondható, hogy a Monte Cristo ezúttal kockázatásra szánta el magát. Hogy újszerű elképzeléseikre mekkora mértékben is lesz vevő a játékosársadalom, már önmagában érdekes felvetés. Nem zárható ki, hogy a Monte Cristo éppen ezen agyahagyott szerentyük révén tesz majd szert még szélesebb közönségre, mint ahogy az sem: a már meglévő Monte Cristo Games fanatikuskor elfordulnak a blőd alapötlet láttán, a többiek pedig csak pislognak majd, s köszönik, nem kérik. A cég kockázatvállalása egy esetben minden kétséget kizáróan szimpatikus — mégpedig akkor, ha elgondolásaik háttérében legalábbis a tőlük megszokott színvonalú üzleti szimuláció áll. Nézzük akkor, nem áll-e, avagy áll-e.

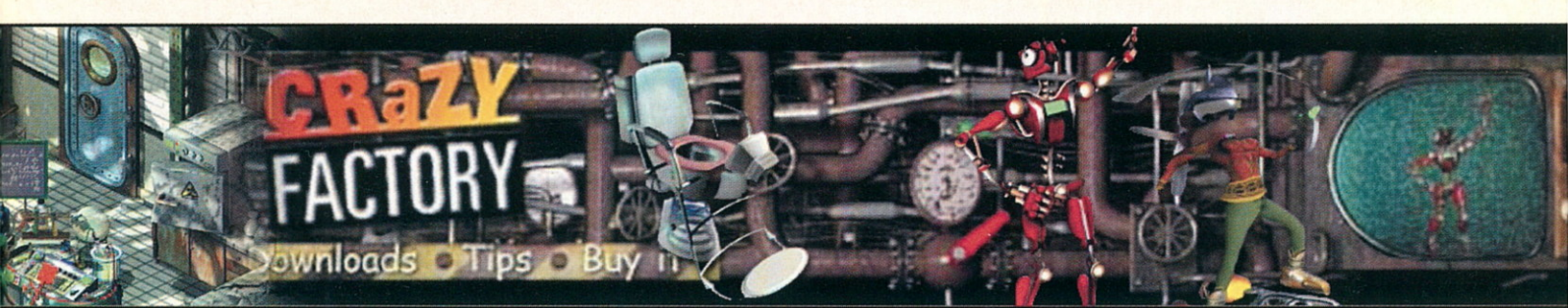
Alapok

A Gadget Tycoon előrelátható, egyszerűsített legalapvetőbb sajátossága az általunk üzembe állított szerkezetek, tartozékok, s alkalmazottak színvonal. Gyakorlatilag minden egyes, a birodalmunkban fellelhető tartozék

továbbfejleszhető. Van, ami többször is, s van, ami még többször. Hogy érthetőbb legyen, nézzünk példának egy aktakukacot: az alap-munkaeszközét jelentő munkaszal továbbfejlesztését követően, emberünk munkateljesítménye akár a duplájára is nőhet. S ugyanez a helyzet gyakorlatilag mindennel — így a második generációs ital automata előreláthatólag kétszer akkora forgalmat bonyolít majd időegység alatt, mint az első generációs modell. Ezen egyszerű, működésre-késznek-tűnő ötlet szabályozza termékeink színvonalát is — ezeket elvi síkon korlátlanul fejlesztesek tárgyává téve nyervehetjük meg a mind szélesebb s szélesebb vásárlóközönséget. Elvis klasszikusok egész sorát gajdoló toalettek, mindenféle furcsa dologra is kapható háztartási alkalmazottak, s már-már riasztó hatékonysággal üzemelő jetrollerek jelentik későbbi repertoárunk arzenálját. Nézzük akkor most a fogyasztókat: hiába is rukkol ki a Bigyógyáros forradalmi háztartási cikkekkkel, ha fogyasztói oldalról nincsen arra kellő kereslet. Így termékeink előállításán túl s közben, a



olytonos, s akkor már lehetséges szerint, növekvő kereslet megalapozása is cél. Itt figyelniük be az elmaradhatatlan PR osztályok, melyek falai mögött fantáziadús hölgyek s urak tanakodnak a lehetséges irányvonalakon reklámkampányok, s eladás-serkentő



akciók szintjén. Egyesek ugyan tudni vélik, hogy a hirdetések s így a kereslet színvonaláért, mértékéért is a játékos lesz felelős — kérdés akkor, mit is művelnek a PR-osok. Valószínűsíthető persze, hogy ők a munkahét utolsó napján leteszik asztalunkra magvas elgondolásaikat, mi pedig vagy örülünk, vagy PR-osokat reptetünk. S hogy mit is képesek felmutatni, az már sejthetően az általuk képviselt munkaerő színvonalának függvénye. A gyengébb munkaerő teljesítményét fedező bérek így ugyan jóval alacsonyabbak, ám hosszú távon tuti ráfizetés. Így, mint rendszeren, a Bigyógyárban is érdemes a legjobbakra koncentrálni. A



emocionális lakossággal számolhatunk a kész műben, így persze nem elég felvirágoztatni a hálózatot, annak igényeknek megfelelő belövése is vitális szempont.

...és amitől jó (!) lesz

Mint az üzleti szimulációkban általában, itt is számos konkurencsallal találjuk szembe magunkat. Konkurencsallal, akik hozzánk hasonló módon szorgoskodnak az általuk forgalmazott termékek tömeges értékesítésén. Hasonlóan az Economic Wars Political Tycoon szisztémához, egyszerre nyolc opponens nevezhet be az egyazon régió, avagy komplett kontinensek feletti monopóliumokért folyó háborúskodásba s ármánykodásokba. Mert persze, ha Monte Cristo Games, úgy eleve nélkülözhetetlen hozadék s faktor a maffia. Az alapkiostás szerint védelmi sápot követelő bünszervezetet sanszunk lehet magunk mellé állítani, ám ennek módozatai — lévén a Gadget Tycoon szisztéma még javában készülő sajátosságáról van szó — még nem érték meg az ismeretítésre. A játékot persze helyi hálózatban, avagy Interneten is nyomathatjuk majd, úgymond: multiplayer — több-



fogyasztómodellről annyit tudni, hogy két féle alaphangoltságának örvendő vásárló ismeretes: a „techie”, és az emocionális. Előbbi mindenre hajlamos ráizgulni, aminek valami köze van a legújabb technológiai vívmányokhoz. Az emocionális pedig csak akkor vásárol, ha forgalmazott termékeink képesek asszimilálódni az ügyfél kifinomult érzelm-, s ízlésvilágával. A tematika szerint, régióként dominánsabb techie, avagy dominánsabb



játékos — alapon. Összességében úgy tűnik, legalábbis a cég eddigi munkáira ütő színvonalon jegyében keltezett darabot kapunk — s komoly sansz mutatkozik, hogy még sokkal jobbat. Avagy sokkal rosszabbat — érdektelen mű ezen alapötlet nyomán aligha születhet.



Nevek

Félreértésekre adhatnak okot a készülő mű megnevezései. A darabot ugyanis mind Gadget Tycoon, mind Crazy Factory néven emlegetik. Hogy ebből melyiket is választják a kész mű végleges címének, csak a Monte Cristo bennfentesei tudhatják. Mindenesetre, a különböző neveken futó fejlesztések — mint már világos lehet — valójában csak egy, s persze egyazon fejlesztést takarnak. Figyelitek...?! Noha nem egyéb ez, mint valamilyen szinten pitiánernek nevezhető reklámfogás — „így majd biztos többet beszélnek róla, dobjunk be egy harmadik munkacímét is, csókák!” — mi azért minden körülmények között készek vagyunk porig aláznai az új Monte Cristo művet, lett légyen annak neve Gadget Tycoon, Crazy Factory, avagy Buy this or Else...

A User Friendly Monte Cristo

Istennek s a készítőknél hála, előreláthatólag a Gadget Tycoon megjelenését követően sem lesz esélyünk egy teljes CD-n terpeszkedő Monte

Cristo mű boldog tulajdonosának vallani magunkat. A cég úton-útfélen harsogja nagy lelkesen, hogy a Gadget Tycoon milyen remek kis — mondok kis — mű is lesz, mindössze 200 megányi helyet foglal majd a merevlemez meghajtóegységében. Ha ehhez hozzávesszük a CD-n történő publikálás tömörítés-alapú sajátosságait, úgy könnyen lehet, hogy a Monte Cristo ezúttal itt (is?) negatív rekordot dönt, s csupán a hordozó ötöde, hatoda lesz teleírva. A jelen idő szerint soványkább konfigurációval rendelkező játékosoknak jó hír, hogy a kész mű az ígéretek szerint egészen csendesen leosztással is beéri: ha legalább 200-as Pentiumunk, s 64 mega RAM-unk van, már jók vagyunk. Ennek a darabnak legalábbis feltétlenül. S hogy a Gadget Tycoon jó-e nekünk? Hamarosan kiderül. S tán megborul.

by GyZ

web: www.crazyfactory.com
fejlesztő: Monte Cristo
kiadó: Take 2 Interactive
megjelenés: 2002.01.



Speedball Arena

Tiszta erőből

Csend volt. Csend, mint a sztárjátékosok felkonferálását megelőzően mindig. Mintha az aréna észak-nyugati homlokzatára installált, másodpercenként 50000 kreditért bérelhető reklámkonzol is megérezte volna a közönségre telepedő, terhes feszültséget — egy garantáltan hang-, sőt villódzás-mentes energiakúp hirdetésbe kezdett. Aztán sorban kialudtak a fények. Még a Yukon-féle energiakúp hasznosítására készülő távol-keleti fickó „végre rátaláltam!” típusú mosolyát is lekeverték. Sötétség. Egyetemes. Egy csaj felsikolt, valaki befűtül. Aztán a minden körülmények között láthatatlan s érinthetetlen Rendezők — leszámítva a pulzátorokkal felszerelkezett Őrzöket — bekapcsolják az aréna mindhárom lézerszkópját, majd a projektorokat is. Három vörös fénynyaláb pásztazza a tömeg milliónyi arcát, szembekacagván a stadion sötétségét. A csend megszűnik, mint az a szkópok bekapcsolását követően már megszokott. Nagy határfokú zoommal bíró kamerák nagy felbontású képei a projektoron. Esztelenül vigyorgó, őrzőgöng, ideges, avagy olcsó pergődobokat puffoló emberek arcai.

— Hőööölygyeim őöööö őööööés uraiiiiiiiiiimm őöööö! — kezdte a legjobban fizettet Speedball konferanszié, Clint Koslowsky. Gyakorlatilag ő volt az egyetlen a Földön, akinek bekonferálásai során előszeretettel használt, nyomatékositott hosszú, „ő”-i darabonként is kreditmilliókat értek. Kettes projektoron feltűnő alakja tunya, pocakosodásnak indult playboy benyomását keltette, jóllehet öltövényének makuláltságához, s egyéni stílusához, mint soha: ezúttal sem férhetett kétség.

— Fogadjáááák szeretettelőööö...! A mmmmaiiii...! Eseméééenyő...!

ELSŐ sztárjátékosááá-ööööö...! Óráknak tűnő másodperceket kitöltő szünet. A tömeg őrzőg, Koslowsky pedig szeret játszani velük. Idétlen táncfigurákat lejt, majd hátat fordít, s tottyadt

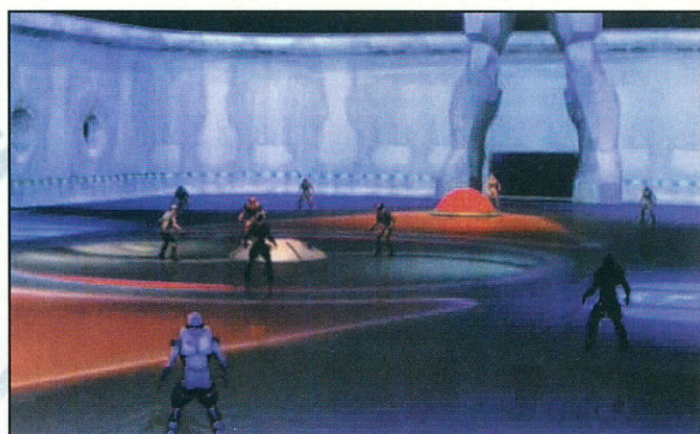
fenekét riszálja a kamerába. Aztán gyűlöletes fintort ereszt meg nap-szemüvege mögül, s be is mutat. A stadion élvezi a show-t, felnevet. Ám Koslowsky rutinos róka, jól tudja: több viccnek már nincs helye. Mély levegőt vesz, s torka szakadtából üvölti az általa profi módon tartott mikrofonba:

— A hhhhzai Corporal Punishment színeiben érkezik önökneeeeeeköööö: Tooooooodd Eridaniiiiiiiiiiiii! — s tartja a mondat végi „i”-t, míg nyakán ki nem dagadnak az erek, s míg fejszínezeete hasonlatossá nem válik egy túlérett padlizsán agresszív tónusához.

Őrjít sebességgel tépő dobok, képtelen effektakkal támogatott gitárok üvöltenek fel. Todd Eridani saját lemeze. Egyszer a ligából is kizárták fél évre a megteremtett grizzlyhez hasonlatos, tők kopasz, s köldökig érő, rőt kecskakállal spékelt játékost miután bebizonyosodott, hogy implantátumot használ. Pertindított, s nyert: a kérdéses implantátum ugyanis nem volt más, mint a jobb csuklójába ültetett pneumatikus fúrógép. Bizonyítást nyert ugyan, hogy az előadó ennek segítségével éri el a felvételeken hallható superhumanikus sebességet, ám rajongóinak mindez nem szegte kedvét. Ehelyett több szektorból is tömeges látogatottságot jelentettek a helyi implantisták kar-kibernetika osztályairól. Kritikusok szerint Eridani művészete kiszámítható, repetitív — Eridani szerint pedig kritikusok gerincét kettétörni olyan, mint puha vajot szelni. A robosztus játékos testét borító, krómzott páncél súlyos acélciszmaának koppanásait szinte az őrjítő sebességgel zakatoló dobtémán túl is hallani véli a szemlélő, ahogy Todd Eridani a tőle megszokott módon törtet előre az öltözőkből. Előre néz, már-már riasztóan karakteres arcán nyomát sem látni felpörgöttségnek, izgalomnak, avagy meccs előtti drukknak.

„Meccsen olyan vagyok, mint egy kamion.” — nyilatkozta egyszer. — Kifordítom az alsógatyámat — ez a kabálám, és ha valami bajod van ezzel, csak próbálg beszólni — és mindenkin és mindenén átgázolok, aki, és ami az utamba mer állni.” Majd hozzáteszi: — Vuuaaaaaaaaaa!!!” Mint ahogy minden alkalommal közli ezt, mikor csatlakozik a már az aréna déli falánál egyes oszlopba felsorakozott csapatársaihoz.

- Aaaaa vendégek színeibenööö adom önökneööö...! — kezdi Koslowsky, miután az Eridani féle zúzda nagy lustán háttérbe húzódik, majd kelleetlenül elhallgat — az idei szezonban mindez idáig veretlen, Az Egyezmééééény



csapatkapitányááááától! Jobbról érkeziiiiik: Hurleeeeeeeft „A Bombaaaa” Twighntiiiiing! Ha létezik Eridaninál nagyobb darab hús, úgy ez a Hurleft Twighnting karakter minden kétséget kizáróan sikerrel pályázhat a címre. Becenevét horribilis ütőerővel rendelkező karjairól kapta, még szupernehézsúlyú profi boxoló múltja során. Hurleft Twighnting volt az a fickó, aki a sport-történelemben legrövidebb időn belül, mintegy a gong utáni első másodperc derekán aratott világajnoki címet: félelmetes erejű jobbcsapottját ugyan védte a mindaddig veretlen, Svéd származású Olek Vandersteen, ám a kettős fedezékére mért, Twighntingi Csapás — ahogy azt később emlegették a szakírók — mindkét alkarcsontját háromba törte. Vandersteen visszavonult, s azóta Az Egyezmény menedzsereként ténykedik. Hurleft Twighnting lépteit stílszerű bombariadó-sziréna kíséri, mely a tizedik loop után lassú ütemű, pincébe hangolt láb-, s pergődobokkal egészül ki. Az óriás, mintha a ritmussal szinkronban pakolgatná egymás után oszlopszerű lábait. De aztán mégsem — ő csak megy, alapvetően barátságos arcán semmi jót nem ígérő mosollyal. Még csak pislogni sem pislog, arcizma sem rándul. Csapatársai mellett lecövekelvén magasba emeli gyermekfej méretű ökleit, majd összecsapja azokat feje fölé — a gesztussal szinkronban, a szirénaszóval spékelt kérelmetlenül dobtéma fülsüketítő robbanásba torkollik. A pár pillanat múltán elcsendesedő robajt követően varázsütésre gyúlnak fel az aréna reflektorai. Egy emberként indulnak meg a csapatok, s a tömeg ovációja közepette elfoglalják pozícióikat. Todd Eridani s Hurleft Twighnting a felezővonal átlételes széleire cöve-



kelnek, s a szokásos üdvözlési formula jegyében, előretartott ökleikkel üdvözlnek egymást. Todd Eridani a ma este folyamán először enged teret szenedélyének egy már-már állatias felhőrdülés képében, amint hűledeze szemléli a Hurleft Twighnting felső ujjperceire tetovált betűket. Az óriás jobb ujjain: D E A D — bal ujjain: M E A T. S abban a pillanatban, amint Todd Eridani már-már képtelen fékezni egékbe szököt adrenalin szintjét, megérkezik a főszereplő is: egy Speedball. A belőtt Jíng-Jang fémgolyó szédítő sebességgel száguld ma esti első gazdája felé — Eridani és Twighnting egy emberként vetődnek utána. A meccs közvetítése 2002 első negyedévében várható.

by GyZ

web: www.speedballarena.com
fejlesztő: Bitmap Brothers
kiadó: Bitmap Brothers
megjelenés: 2002. február

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:

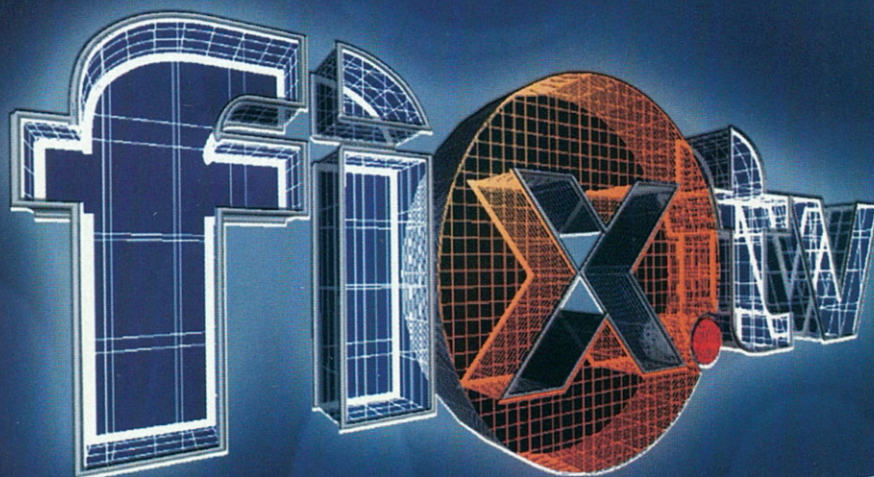
Netburger: Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

Boxer: forró hangulatú erotikus műsor minden pénteken és vasárnap éjjel. Szex, szerelem és a szükséges kellékek... 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

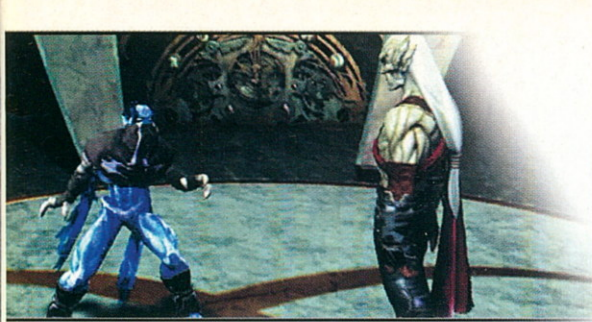
Ha kábel-előfizető vagy és nem találsz a fix.tv műsorát, jelezd igényed a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live” menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.

A HÓNAP JÁTÉKA
2001 DECEMBER

LEGACY OF KAIN

SOUL REAVER 2





Soul Reaver 2



Smertető

...lelked rajta...

Raziel óvatosan leereszkedett a kősziklába vájt alagúton, melynek ősidők óta álló, nyirkos falai földalatti terembe torkollottak. Kisebb szigetként szolgált a terem rúnákkal teleterített talpazata, mely körszerű alakját méregzöld színű



víz határolta. Raziel óvatosan körülsetált, túlvilági fényben izzó tekintetével a terem falain látható domborműveket vizsgálván. Saját alakját s anatómiáját vélte felfedezni a furcsa alakokban. S amint felemelt kezét szemlélvén világossá vált a kapcsolat közte s a domborművek figuráiban, megpróbálta átlátni az összefüggéseket. Eképpen:

„Mikor beléptem a terembe, éreztem: zárva volt az évszázadokon, talán évezredekén át. S tudtam azt is: ember keze nem alkothatta ezt az építményt, s talán ember szeme sem látta annak falait soha. A környező domborművek szárnyas lényeket ábrázoltak. Hasonlatosak hozzám. Ám alakjuk kecses, míg az enyém groteszk. Mint angyalok, olybá tűnnek — ám én démonhoz vagyok hasonló. Próbáltam megfejteni a dombormű képein ábrázolt elbeszélést. Háború dúlt azokon. Háború a szárnyas lények, s egy általam nem ismert, idegen faj között. A hozzám hasonló lények győzedelmeskedtek — ám győzelmük ára a képek tanúsága szerint kínzó vérszomj volt. Vérszomj, melyet magam is érzek szüntelen, amióta csak ebben az alakban létezem ezen a világon. Majd képek, s képek a Lélekőlőről. Az örök éhségben szenvedő, átok sújtotta szabály-

ról, melyet immár önnön lényemben hordozok. A részemmé vált, s minden egyes pillanatban érzem csillápihatatlan éhségét s szenvedélyét. A Lélekölő teher, akár a vérszomj. Vajon EZ lenne mindaz, melynek felfedezésére Kain sürgetett?”

Raziel kimondatlan kérdéseire a terem mélységeiből feltörő, öblös hang felel. Az Ősisten hangja ez, Razielnek semmi kétsége e-felől.

— Hazugságok, Raziel. Hazugságok.

Raziel a perem szélére lépdelt, s letekintett a méregzöld víz mélyébe. Az Ősisten nem látszott titkolni ezúttal használt alakját — gigászi polip képében mutatkozott, tekergő csápjai közül számos szinte már a vízfelszín érintette. Úgy tűnt, hogy óriási, kősziklaszerű szemeit egyenesen Raziel szikrázó tekintetébe fúrja.

— Ne hagyj megcsaladni magad. — javallotta az Ősisten.

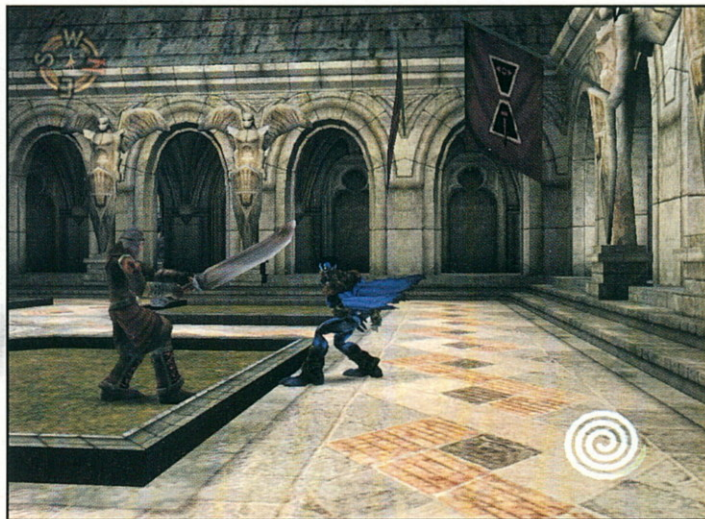
— Ó, az én nagytudású, bölcs tanítóm! — sziszegte Raziel.

— S én még mertem remélni, hogy útjaink jó ideje különváltak, egyszer s mindenkorra. Feltételezem, jó okod s érdeked van itt mutatkozni.

— Ne légy ostoba, vámpírfajzat. Mindenhol s mindenütt jelen vagyok. A forgó kerék középpontja, az ok, és az okozat is én vagyok.

— Ám talán mégsem vagy akkora hatalom birtokában, amekkorát tulajdonítanom kellene neked. Nagyon sokat építesz rám. Ám ezúttal — nekem már nincs szükségem rád, míg neked, ha nem tévedek — még mindig szükségem van rád.

— Méltatlan



▲ Nna, melyik kezemből kell?

hozzád ez a hang, Raziel. Úgy teszel, mintha nem tudnád: feladatod van. Hálával tartozol nekem. — Raziel felnevetett.

— Jól hallok, Ősisten? Hálával egy adományért, melyet saját kényed-kedved s szeszélyed által vezérelvén

ruháztál rám? Elfelejtet, hogy csak a TE akaratódból lakom ezt a gyűlöletes testet?

— Visszadtam neked való lényed száználmas, megbecstelenített maradvékát, Raziel. Kain az, aki megalázt, s meggyilkolt téged — Kain. Az egyetlen ellenséged ezen a földön. S te, balga mód hagyta kereked oldani. Ne okoz újabb csalódást, szolgál!

— Nem szolgálok többé senkit. Sem Kaint, sem téged!

— Erősebb lettél. Ám mi végre az erő, ha Kain kénye-kedve szerint használ téged, s fordítja ellened önnön elhatározásodat, Raziel?

— Sohasem tápláltam illúziókat Kain tisztességéről. Ahogy sohasem tettem ezt mással kapcsolatban sem. Minden oldalról manipulálni próbálnak — de én az igazságot akarom tudni. Csakis az igazságot.

— Az igazságot? Halld hát az igazságot, vámpírfajzat. A születés, a halál, és az újjászületés merő agóniája — ez a Rend Kereke. A ciklus, mely egyet jelent a létezéssel. A vámpírok e világ undorító parazitái. Járvány s vírus ez a nemzettség,

mely nem engedelmeskedik a Rend Kerekének. Lelkük rothadó testükbe zárva kéjeleg szüntelen — de a Keréknek fordulnia KELL, Raziel. A halál kérélhetetlen, s megtagadhatatlan. S így sorsod: elkerülhetetlen. Te vagy az én Lélekölőm, vámpírfajzat. A Lélekölő, ki önnön fájdalom nyomán megszabadítja a földet a rajta lakmározó élősködők hitehagyott, szentségtelen lelkétől s testétől. Maradj szilárd. Vess véget a vámpírok gyalázatos tetteinek, Raziel. Kain vére a te kezeden kell, hogy száradjon.

— Szavak, Ősisten. Szavak. Kain halált érdemel, amiért erre a létre kárhóztatott — de HA, és hogy MIKOR végzek veled, arról csakis nekem van jogom dönteni.

— Kain szenttelenül ölt le téged, akár bölér a disznó, vámpírfajzat. Hasonló szentlenséggel tépte ki lelked testedből, majd miután ezer éven át szolgáltad őt — pillanatnyi szeszélye okán taszított a mélységek mélyére. Emlékezz fájdalomra! Emlékezz dühödre, Raziel! S hagyj, hogy kezéd vezérelje!





A Kain-i Vívonal

Bizony, nem tegnap, sőt nem is az azt megelőző napon ismerhetjük meg a fentiekben már közvetett szereplésnek örvendő Kaint. Az eredetileg PlayStationön, majd később PC-n is bemutatkozó, Blood Omen — Legacy of Kain című project frontembe... akarom mondani, frontvámprjáról van szó. A közreműködésével készült játék sajátos módon egyszerre támaszkodott RPG, akció, valamint kaland elemekre. Még ma is hangulatosnak mondható, ám már keltezesek is túlhaladott, felülnézeti grafikus megvalósítása révén az anyag sajna csak mérsékelt sikereket aratott — hiába is volt szó a valaha keltezett, egyik legkarakteresebb arcúval bíró játékról. Akkor még az Activision volt felelős a Kain mítosz publikálásáért, ám röviddel a megjelenést követően a kiadó bejelentette: a Blood Omen vártnál alacsonyabb szintű eladásai okán, egyszer s mindenkorra lezártak tekintik Kain Örökségét. S beindult a lavina — noha a szélesebb tömegek valóban nem akarództak ráhangolódni a nemesből lett vámpír legendájára, a játék rajongóinak hónapokon át tartó méltatlankodása felkeltette az Eidos érdeklődését. Ha annyira szeretnék, hogy folytatódjon Kain legendája — hát folytassuk. S ha már folytatjuk, tegyük azt úgy, hogy

az idegenkedőknek is megjőjön a kedve Kain történeté-



nek megismeréséhez. A jogdíjak rendezése után, 99 utolsó negyedében kerül sor a folytatás elkészítésére, Legacy of Kain — Soul Reaver címen. Prezentáció szintjén értendő rokon szálakat aztán tényleg nem fedezhettünk fel a két mű között — Nosgoth birodalma 3D-s lett, az RPG, s jószíverrel a kaland elemek is száműzettek. Átszabott irányvonal ide-oda: a Soul Reaver még egy olyan kiélezett 3rd Person piacon is labdaközeli állapotban tudhatta magát, melyen már ott sorakoztak a Lara Croft nevével fémjelzett Tomb Raiderok, avagy a Soul Reaverrel óramű pontossággal egyidőben keltező Shadow Man. Köszönhette mindezt bizarr, gótikus dark fantasy világának, az ügyes szisztémának, valamint az eredeti sztori ötletes továbbcsövésének is. Ideje lenne akkor megtudnunk, ki is ez a Raziel nevű pofa — lévén a Soul Reaver 2 során gyakorlatilag állandó jelleggel fogjuk szemlélni némileg csontos, némileg hullakék alfélet.

Alapok

Lévén szó 3rd Person darabról, Raziel ténykedéseit csak s kizárólag ezen nézet tükrében manipulálhatjuk. Meg kell mondjam, az alkotók által előre belőtt kamera magasságán, távolságán változtatni igazán jó lenne — de nem fogunk. Opcionális FPS nézetéről, dinamikus zoomról szó sincsen, ami egy frissen keltezett 3rd Person műtől nem túl elegáns. Raziel Soul Reaverben ábrázolt alakja ezúttal némileg — ha lehet ilyet mondani esetében — kecsesebb, dinamikusabb. Mint látni fogjuk, bizonyos szituációkban túlzottan is az. Jó lesz már első nekifu-



▲ Jók a fogaid, Laci!

tásra is tenni egy-két próbakört a kezdő teremben — valószínűleg nem is véletlenül nyitnak az alkotók ezzel — mert a darab során legtöbb gondunk hősnünk navigálásával adódik majd. Raziel igen rakoncátlan egy vámpírfajzat: kezdjük azzal, nem ismeretes előtte sem az oldalazás, sem a hátramenet fogalma. Alapkiszerelés szerint, ő törtet, ugrik, üt, céloz, küszik, valamint leiket nyel. A hátramenet mellőzése mondjuk elég érdekes egy ötlet — mondhatnánk azt is, sz*r ötlet — erre majd akkor jövünk rá csak igazán, mikor egyik szikláról kéne átugrani egy másikra, ám nincs elég hely a nekifutásra. Úgyhogy fordulatsz meg, battyoghatsz vissza, majd fordulatsz ismét, s végre nekifuthatsz. A darab maga, koncepció s irányvonalak szintjén megszólalásig hasonlatos a Soul Reaver sajátosságaihoz. A tulajdonképpeni játékmenet így abszolút lineáris alapú, legtöbb esetben egyszerűbb fejtörőkkel s temérdek fihattal fűszerezett máskzából áll. Ez még nem hangzik túlzottan izgalmas-



nak, ámde: a Soul Reaver 2 áldásos módon mesteri történetcsövésével s atomszférával jelentkezik, így a szisztéma viszonylagos egyszerűsége mind tartalmiság, mind látvány tekintetében a korkövetelmények csúcsát hozza. Beszélünk most ugyebár sztoriról, grafikáról, zenéről. A Soul Reaver 2-ben nem ritkák, sőt a játékmenet szerves részét alkotják a kilenc-tízperces dialógusok — a vezető is egy ilyen párbeszéd fordítása szeretne lenni — így aki sötét, gótikus, horror ízű mesére vágyik, garantáltan megtalálja a számítását. A nyomvonal komolyságára jellemző, hogy a játékműből meghívható Dark Chronicle ponton keresztül hozzáférhetünk az általunk már teljesített fejezetek novellisztikus összességéhez is. Nem is rossz ám: az

Egy napon útonállókm támadnak egy fiatal nemesre, ki hősiesség helytállása ellenére sem képes boldogulni az elsőpró túlerővel — végeznek vele. Az ifjú, egy általa ismeretlen varázstudó elhatározásából új létre ébred. Új létre, melynek tükrében válaszokat, vért s bosszút kíván. Bosszút gyilkosai felett, s válaszokat a varázslótól, miért tette őt élőhalottá. Új képességei birtokában az ifjú vámpír rövid időn belül végez gyilkosaival, ám a fejében szüntelenül zakatoló hang szerint, a zsiványok csupán eszközök voltak — s nem az okok. A válaszokat s az ifjú későbbi kalandjainak kimenetelét bárki megismerheti az immár trilógiává cseperedett Kain mondakör első epizódján keresztül.



Kain, az Ősatya még a háború előtt ereszkedik le, magához szólítandó tucatnyi lelket, kiket haduraivá tesz meg. Közöttük van az ifjú nemes, Raziel is, kit elsőként foszt meg életétől, s ajándékozza neki a vámpír lét vélt magasztosságát. Raziel ancesztora hű alattvalójaként szolgál a háborúban, míg egy napon nem várt kegyben részesítik az Istenek: újabb, erőteljesebb formát nyer — szárnyai nőnek. Az Ősatya ennek látján rettenetes haragra gerjed, s megcsonkítja alattvalóját. Hosszas kínok után a Holtak Tavába vetik szárnyaszegett testét, melyet a maró sav évek múltán szinte a felismerhetetlenségig torzít. Az Ősisten egy napon úgy dönt: esélyt ad Kain egykori szolgájának a bosszúra s a felemelkedésre — s Raziel századokon át lehínyt szeméi felizzanak. Húúúúúúúú...

elhangzott dialógusok természetesen alapból itt figyelnek, ám a feljegyzések az érdemi játék során el nem hangzó, narratori adalékokkal egészülnek ki. A darab tehát kiemelt hangsúlyt fektet a történet kibontakoztatására, míg a bejárható helyszíneket csömlés-alapú lineáritás jellemzi. Ha úgy tetszik, tulajdonképpen ténykedésünk nem áll másból, mint a Soul Reaver 2 mesekönyv újabb s újabb oldalaihoz próbálunk hozzáférni a checkpointokként felfogható save shrine-okon keresztül. Ja, mert nem hülyék ám az alkotók: pontosan tudják, hogy a pályák lineárisak. Mint ahogy tudják azt is: monszterek nélkül még rövidek is lennének a történet állomásai közé eső

szakaszok. Így menteni csak az imént említett save shrine-okon keresztül tudunk, míg a rémségek szüntelenül újratermelődnek. Köszöneti juttatás: egy már létező mentett állást felülírnod esélyed sincs, sőt a már szükségtelen, valamint aktuális save game file-okat is a létező legnagyobb titokban tartja a program. A darab főkönyvtárban nyomuk sincs, pedig még olyan spelleket is bedobtam, mint: show hidden files, meg minden (**Kedves GyZ figyelmét valószínűleg elkerülte, hogy a mentési fájlokat a program a Dokumentumok/Soul Reaver 2 mappába pakolja... VargaB.**).

Síkok Között

Raziel nem ezen világ szülötte. Ami azt illeti, nem is érzi magát különösebben jól az anyagi síkon — ha nem kárthatnák őt teendői a matéria látogatására, örömmel létezne a szellemi síkon, amolyan állandó jelleggel. Nézzük mindezt



▲ - Én nem tenném, Zotya!

részlete-
sebben: mint
azt tudjuk, vámpí-
rok és vámpírfajzatok
nem állhatják a napfény
közelségét — Razielnek, lévén egé-
szen különleges
vámpírfajzat, csupán folya-
matos életerő-
amortizációval kell
szá-molni az
anyagi síkon
történő közle-
kedés során. Az apadás
mértéke sejthetően szo-
ros párhuzamot mutat a környezet
kondícióival — így irányított napfény
hatására hősünk igen hamar gyen-
gélkedni kezd, míg egy kazamata
mélyén azért el-el piknikezget, ha

ám a szellemi síkról törni elő az anyagi világba, csak az erre használatos baconokon át lehetséges. Ezeket kékecszínű, pulzáló energiakarikák



▲ - ... biztos vagy benne?!
- hát... hát...

növekszik hősünk potenciálja. Mindez nem jelenti, hogy a szellemi sík minden esetben biztos menedéket nyújt — előfordulhat, hogy adott helyszínen még nagyobb ellenállásba ütközünk ártó szellemlények képében, mint az anyagi síkon. Hogy mi történik, ha innen is, onnan is kiüzetünk? Hát az, kérem: már egy vámpírfajzatnak is gáz. A síkok közötti közlekedésre egyébiránt kivétel nélkül, minden helyszínen lehetőségünk van. Egyetlen megkötés: anyagi síkról szellemi síkra lépni bárhol, bármikor tudunk —

jelzik — eltévesztésük viszonylag nehéz. Fontos tudni, hogy a szellemi síkon anyagnak helye: nincs. Így az aktuálisan nálunk tartott eszközöket — kard, tessen fel — a szellemi síkra való belépésünket megelőzően Raziel kényszerűen hátrahagyja. Ám lévén a test, még Raziel anyagi teste is anyagból van, a szellemi síkon nem kötik őt érdemi fizikai korlátok. Azaz, lezárt rácsokon hatolni át példának okáért, nem jelenthet különösebb akadályt. Mint látni fogjuk, a két sík még „pofára” sem teljesen azonos, esetenként



előfordul majd, hogy lépcsősor vezet felfelé a szellemi síkon ott, ahol az anyagi világban kérelhetetlen fal állja utunkat. Ugyanígy: a szellemi sík ölen hiába is próbálnánk megmászni a falakat anyagta-
lan testünkkel, ám mindennek



▲ ...hey! I'm selling these fine leather jackets...

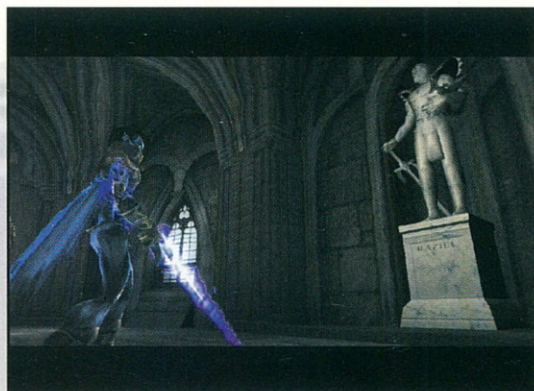
az anyagi síkon semmi akadály. A metódus, mint látható: abszolút elegáns, sőt mi több: fantáziadús. S noha egy az egyben benne volt már a Soul Reaver első epizódjában is, attól még továbbra is izgalmas megoldás.

A Fight

Ebben az egyben egyetlen pillanatra sem fogunk hiányt szenvedni — lépten-nyomon jönnek ránk az ellenesek. A kérdést így részletesen tárgyaljuk, lévén a játékmenet domináns módon épít az összecsapá-

sokra. Túlzás nélkül állítható, hogy aki minden útjába tévedővel hajlandó bírokra kelni, megsokszorozhatja a játékidőt. A magam részéről kezdetben még így nyomtam, lecsapkodtam mindent s mindenkit, majd mikor a tizen-akárhányadik hullá előállítását követően is fel-fel bukkant valaki, végre kikristályosodott: jéééé, ezek újratermelődnék! Bár ezt, mintha már említettük vón'. Tény s való: a Soul Reaver 2-ben rengeteget, hangsúlyozzuk: rengeteget lehet fightolni, de nem feltétlenül kell. Tízből hétszer

Az eredeti Soul Reaver befejezését látván aligha lehetett kétséges, hogy a történet egy napon folytatást nyer. Az egymással viaskodó Kain és Raziel meglepően kiegyenlítettnek tűnő küzdelmének közepén az Ósatya egy Chronoplastba veti magát. Időleges portálok ezek, melyeket csupán a leghatalmasabb varázstudók képesek megnyitni, s melyek lehetővé teszik az idősíkok között közlekedést is. Raziel természetesen Kain után veti magát, s a chronoplaston át számára egyértelműen idegen időben, egyértelműen ismeretlen helyen lyukad ki. (Képletesen, persze.) Itt tűnik fel először Moebius alakja, legalábbis Blood Omen óta először — veteránoknak már ismerős lehet a rendre meglepő fordulatokkal szolgáló varázstudó a legelső epizódból. Andrew Bennet Soul Reaver 2 producer így jellemzi Moebius finomhagolt személyiségjegyeit: „Kiszámíthatatlan, egyúttal rendkívül karizmatikusnak szánt figura. Ősi mágikus tanok művelője, kinek hatalmában áll manipulálni az idősíkokat is. A játékos voltaképpen tőle értesül arról, miképpen is kényszerítte őt Kain a síkkal való manipulálásra, hogy aztán Raziel — még az eredeti Soul Reaver során — tudattalanul is az Ósatya érdekeit szolgálja.” S noha a történet már itt is Twin Peaks-i jegyeket sugall, a későbbiek folyamán a szájak tucatnyi alternatív valóság mezején, tovább bonyolódnak. „Kezdetben... — folytatja Mr. Bennet — Raziel van olyan naív, s elhiszi: a történelem alapvetően törékeny, s kellő mágikus potenciál révén könnyen megváltoztatható. A történet sarkalatos pontjain azonban fokozatos jelleggel ébred rá, hogy egy kívánt valóság van készülődésben — egy kívánt valóság, melyet látszólag nála erősebb, nála furfangosabb érdekek formálnak kedvükre. Csakhamar ráeszmél, ismeretei Nosgoth korai történelméről, sőt akár saját emlékeiről éppen úgy hamisak lehetnek, akár az egy bizonyos alternatív valóságot jellemző történelmi kondíciók. Raziel története Nosgoth története is — a játékos feladata így utat mutatni a kétségek között vergődő vámpírfajzatnak, kit mindvégig olyan erők manipulálnak, melyek jobban értik s ismerik nála Nosgoth történelméről, s az idő természetét.” Ezek után érdemes lehet végigjátszani a darabot, hm?



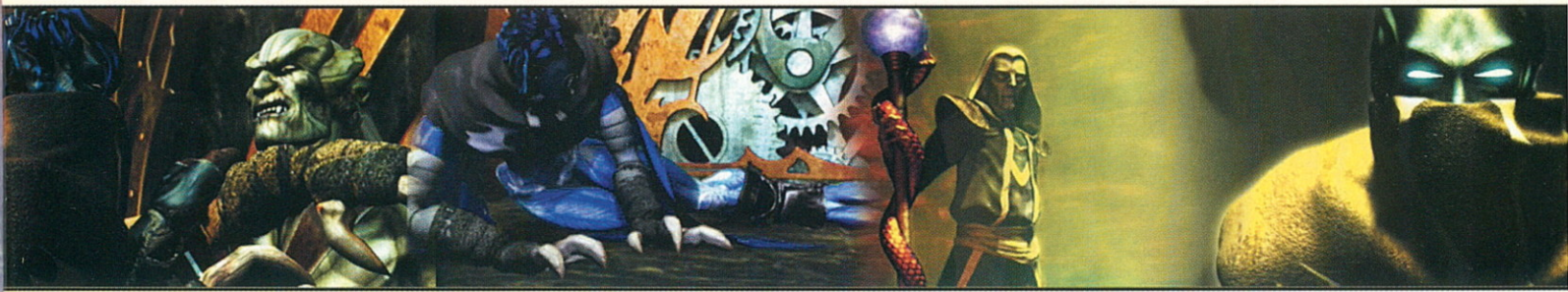
az itt megalkotott fightmodellt abszolút tudatosan, mondhatni szakember módjára kezelni s hasznosítani, ám immár rengeteg Soul Reaver 2 fight után azt kell mondanom: jó rossz. Vannak lények, melyeket egyszerűen nem is

tiplit lehet venni, lévén a karakterek rendszerint egy adott terület felügyeletét végzik, á lá Grouch. A kérdés adott: miért is ne vállalna szerepet örömmel minden útjába akadó fightból a deli vámpírvadász. Nos, az összecsapások megvalósítása finoman szólva is körülményes. A karakterek — beleértve Raziel komát is — összesen úgy öt figurát ismernek, így ezekből szemezgetvén próbálják elővezetni az aktuális szitu tükrében legígéretesebbnek tűnő fogást. Mi táposabbak vagyunk, mert tudunk kombókat is csinálni — sajna azonban nincs szó Blade of Darkness, netán Oni féle komplexitásról: egy négyes sorozatnak már nagyon erősen illik örülni. A gondok még csak nem is ott kezdődnek, mit csinálnak egymás kárára az ellenfelek, hanem, hogy merre. Ilyet én még frankón nem láttam, időnként már csak szamovár-szerű vállvonogatásra telttel tőlem. Az egyik katona nyiszál bele a világba jobbról, a másik háttal Razielnek s társának el-el kaszálgatja a környező nádasat, hősünk pedig parancsainkat követően, frankón véletlenszerű (!) irányba megindít egy ellentámadást. Ja, időnként aztán találkozunk, összecsendül két penge, avagy meglehetősen béna vérpatakot törnek fel megsebesített elleneseink testeiből. Ez az alapszitu. Van itt egy „autoface” üzemmód, mely már pusztá léte okán is neveltség tárgya lehet — ha ezt fight közben folyamatosan nyomjuk, úgy Raziel igyekszik az általa legveszedelmesebbnek, legközelebbnek vélelmezett lényre fókuszálni. Egyetlen haszna van a dolognak — autoface használva az egér hirtelen elrántásával elvetődhetünk a támadások elől. Mert különben, Raziel itt is csak forog, mint a mérgezett egér: egyszer ez van ugye közelebb, aztán az — igazán izgalmassá pedig akkor válik a moka, ha becsatlakozik egy amaz is. Nem merném állítani, hogy hosszas gyakorlás után ne lehetne esélyünk

lehet a józanság keretein belül megtalálni. Kedvenceim a harci pitbullok, melyek

nyakára az élelmes gazdik bázikus méretű alabárdokat szerelnek. Charge-olnak nekünk a dögök, mi elugrálunk, aztán ugye az ember levágja, ez így nem sok felé vezet — de ha eltalálni esély sincs, akkor mégis marad az ugra-bugra. S láss Csodát: a pitbullok életerejé időlimittel bír, vagy mifene. Legalábbis, nekem sikerült mindegyiküket ártalmatlanná tennem azáltal, hogy pusztán elugráltam előlük hétszer — nyolcszor. Elég égő. Elhalálózott ellenfeleink lelke úgy fél percig kavarog az éterben, ekkor tessék a „d” billentyűre tapadni, elnyelendő a halott lény esszenciáját. Ez életerőt jelent. Így persze elmondható, hogy hosszabb anyagi tartózkodás után előbb-utóbb úgyis sort kerítünk némi fightra, biztosítandó HP utánpótlásunkat. Érdemes még szót ejteni a backstab lehetőségéről is — ennek kivitelezése ugyan nem túl egyszerű, ám siker esetén azonnali halál lehet az eredmény. Bonusz: nem is a mi halálunk. Raziel alapkiosztás szerint jó nagy hangzavart kelt hegedűtök





méretű tappan-
csaival, ám ctr-
lal kombinálván
az előre irányt,
hajlandóságot
mutat némileg
visszavenni
magából. No,
ekkor hátulról
megközelítjük
az ellent, majd az
a-billentyű
folyamatos
nyomvatartása
mellett becé-
lozzuk



annak gerinc tájékát.
X hatására ekkor
Raziel
pályára is
állítja

golyó idézéséért HP pontjainkkal
fizetünk, valamint a dögök rend-
szerint hajlamosak kettéválni, ha
kasztoláson kapnak minket.

Soul Reaver

Az első fejezet végén, még Moebius
erődjében teszünk szert a rettenetes
Lélekölőre, mely rövid úton be is
épül Raziel lényiségébe — innen
fogva a „d” billentyű gyors nyomoga-
tása révén izlés szerint megidézhet-
jük, avagy eltaszajthatjuk magunktól
az ereklyét. Ésszel ám: a Soul Reaver
minden egyes suhintás révén —
szabjuk akár a luftot is — egyre éhe-
sebb s éhesebb lesz, — ennek mérté-
kére az egészségünket övező mutató
figyelmeztet — míg, ha nagyon
eleresztjük őt, s nem talál marható
húst, akkor szépen minket fog felza-
bálni, még hozzá rohamos ütemben.
A Soul Reaver előnye: két suhin-
tásánál többet nem igazán szoktak
kibírni a haragját megízlelő lények.
Hátránya: mint arra neve is utal,
előszereettel fogyaszt lelkeket —
így Soul Reaverrel a kézben a szo-
kásos, fightok utána lakmározásokról
le is mondhatunk. Célszerű persze
kiemelten brutális csoportosulások-
nak tartogatni a Reaver haragját,
majd átticenni a szellemi síkra
némi tápért. Picsulatszám-szekció:
még a Blood Omenben, mikor Kain

bőrében leltem rá
a Soul Reaverre,
s először
suhintottam vele,
hú de nagyjő volt
— akik játszottak
vele, soha nem
feledhetik: min-
den egyes suhin-
tását számtalan
féle, velőtrázó
sikoly kísérté.
Most a Lélekölő
egyrészt átfordult
a Raziel alkarján
cirkuláló elekt-
romos kisülé-
sekbe, s noha a



▲ Höhhö...höhö...höhhöhöhö

hangeffekt telje-
sen rendben van
— a sikoly sokkal
jobbabb — khm
— volt.

Maradhat

Nem szóltunk
még érdemben a
darab grafikájáról:
a Soul Reaver
2 ezen területen
közel hibátlanra
vizsgáljuk, maxi-
mális textúrarész-
letesség s a szűrők bekapcsolása
után csupán a Max Payne féle
grafikus névhozzasonlítható képi
megvalósítás az eredmény. Tovább
megyünk: amit a karakterek arcai
művelnek, s ahogy tisztán leolvasható
ajkaikról minden egyes elmondott
szó, az egyértelmű State of the Art.
Kitűnő szinkronhangok, valamint min-
den időközben legbetegesebb főcímmel-
nekem nagyon bejövős — garan-
tálják, hogy audio tekintetében sem
fogunk unatkozni. Úgyhogy ki ne
hagyjátok, emberek! A darab, hason-
lóan a Max Payne-hez, alibi megoldá-
sokkal jelentkezik karakter árnyékok
tekintetében, ám az összehatas még



így is páratlanul erőteljes. 2001 végén
jár neki a max. pontszám. Lineáris
játékmenete végett ugyanakkor a szé-
lesebb közönség számára csekély
mértékű újrajátszási eshetőséggel bír-
hat a mű — ám az sem kizárt, hogy
a benne megalkotott, valószínűtlen
komor s sötét fantasy világ egyeseket
valósággal magába szippant majd.
Legjelentősebb mértékben a darab
méltatlanul körülményes irányítása,
valamint Raziel rakoncátlansága ront-
hat valamicskét egy egyébként
kitűnő gótikus dark fantasy sztori
alapvetően kitűnő színvonalán.

by GyZ

az aktuális esz-
közt, aztán vagy leül az
elem, de legalábbis jelentős HP vesz-
teséggel néz a továbbiak elé. Az
ellenfelek, avagy akár Raziel által
elhullajtott fegyvereket szintén x-el
vehetjük magunkhoz. A backstab
metódus alapvetően másképp néz ki
a szellemi síkon, lévén ott nincsen
helye semmiféle anyagoknak. Tűzlabda
szerű képződ-ményeknek azonban
annál inkább. Használatuk hasonló
a dobó-metódushoz, sőt: ha bírjuk
energiával, kész tűzlabda sorozato-
kat indíthatunk útnak. Minden egyes



▲ -íííí...és nem fááááá?
- Á, csak ha nevetek.

www.legacyofkain.com

Eidos / Crystal Dynamics
PIII 800 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁT VANY	10
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	9

✓ - mesteri történetészővés
- kiemelten erőteljes grafika

✗ - lohasztó irányítás

90

Etherlords

oroszk. éter. fantasy.



Hazafelé bandukoltam a szerkesztőségéből, zsebemben a Fishtank Interactive legújabb játékának lemezeivel. Elégé besűrűsödött előző hetem miatt valami megnyugvást próbáltam keresni, ezért a Duna partját választottam a zsúfolt és izzadságszagú metrók helyett. A hó itt-ott foltokban virított, a nagy folyón visszatükröződtek szemembe a lenyugvó nap utolsó sugarai. Próbáltam nem észrevenni a többi embert, próbáltam figyelmen kívül hagyni az út szélére söpört megfagyott madarakat. Így telt a napom.

On air

Nival Interactive: furcsán ismerősen cseng a név — orosz fejlesztőcsapat munkája eme gyöngyszem. Bemutattam tisztelettel: az Éter Urait! A Nival emberei elsőként a Rage of Mages című kétrészes real-time opuszuk révén szereztek ismertséget, majd később, felismerve határtalan lehetőségeiket, tovább mélyítették tudásukat holmi Evil Islands-nek elkeresztelt szerepjáték útján. Utóbbi nem kevés sikereket mert elérni, megjegyzésem: nem véletlenül. Engem nagyon is megfogott mind grafikájával, mind pedig összetettségével, meg úgy az egész egyben jól nézett ki, kellemesen telt a vele eltöltött —



csekély mennyiségű — időm. Aztán amikor meghallottam a hírt, miszerint készülget egy Etherlords nevű stratégiai stuff ugyanazon műhelyből; mondanom sem kell, alig bírtam ki a várakozást. Tehát senki ne értse félre a bevezetőt, igenis meghatódtam, hogy én tesztelhetem az anyagot, csak egyáltalán nem is számítottam váratlan megjelenésére. Na de lássuk azt a mackót, milyen tiszta a bundája, de még inkább: elégé vehemens-e a természete?

Déja vu

Igen, amikor először megláttam a programot, szembeköszönt az érzés: valahol már találkoztam vele. Elgondolkodván a Heroes furakodott legelőbb tudatomba, a nem is kicsi hasonlóság miatt. Aztán járkáltam egy keveset benne, majd észrevettem azt, ami a szemem böki ki: beleakadtam az ellenségbe. Döbbenet, csend, aztán újra ugyanaz a pillanat, csak más tárgygal. Egy kártyajáték köszönt vissza a képernyőmről, mégpedig a Magic: the Gathering, melyet volt szerencsém első dobozos játékomként köszönteni. Joggal vetődik fel a kérdés: mit keresnek itt színes-szagos, csillogó-villogó kártyalapok, amikből különböző leleményes cégek fertelmesen óriási hasznot remélnék; a gyakorlat szerint nem alaptalanul. Mindenre időben fény derül, azonban hirtelenjében szembeköszönt a harmadik „téged már láttalak valahol” feeling. Személyes kedvencem, a Final Fantasy harc közben mutatott képe az, amivel legjobban kifejezhetném a támadások, különböző idézések gyanánt mutatott vizuális paradét; más szóval igen-igen szépre sikeredett. Ha jól

összeszámolom, ez három játék elegyét

jelent, amely jelen esetben egyáltalán nem fullad totális káoszba, sőt! Azt kell mondanom, hogy az egyes epizódok, a különböző képernyők nagyon is illenek egymáshoz, ezen munka eredménye egy teljes egész, nem pedig

párbajozhatunk is, előre meghatározott varázslatokkal, idézésekkel. Előbbiben komoly feladatunk van: elfoglalni, és lealázni az egész terepet; kampány esetén pedig meghatározott cselekedeteket kell végrehajtanunk. Ezen tevékenységek kimerülnek az ide menj, oda menj, ezt foglald el, amazt semmisítsd meg, és ehhez hasonló dolgokban, persze szép, alaposan kidolgozott körítéssel, háttértörténettel. Az egész játék középpontjában a hatalmas Fehér Nagyúr felkutatása húzódik, úgyhogy Oscar-díjas cselekményre ne számítsatok. Azonban

különálló, kapcsolaton nélküli szeméthalom! Igazi élmény ezzel a játékkal foglalkozni.

Seregszemle

Kezdjünk neki az Etherlordsnak, első ténykedésünk mindjárt a megfelelő beállítások leellenőrzése legyen. A játék ugyanis megköveteli a nagy sebességű, és nem utolsósorban stabil alapokat, de előfordulhat, hogy egy extra-opciót bekapcsolva bizony nem boldogulunk. Miután ezzel megvolnánk, kezdjünk játszani. Több választási lehetőségünk van: szinte már természetesnek vehető opciók sorakoznak fel szemünk előtt. Nyomulhatunk egyedül — single-ben, vagy kampányt kezdve —, de adott a multiplayer lehetőség is, hálózati függőségünk kielégítésére, de akár



azt hiszem, az Etherlordsnál nem is ez a lényeg, hanem a küzdés maga. Úgyhogy belevágtam a single-player módba, méghozzá alaposan. Érdekes megvalósítású tutorial segítette utamat, mindig a legmegfelelőbb pillanatban — avagy, mikor történik valami érdekes és új dolog — felbukkanva, elmagyarázva az adott történés mibenlétét, az ajánlott cselekedeteket. Akit ez idegesít, természetesen kikapcsolhatja. Elöttem kastélyom áll kevés-





A legújabb, Peter Norton féle antivírus programcsomag vírus által infektált állományt vél felfedezni az Etherlords installálását követően. Az állítólagos vírus neve: W32.Nimda.Enc. Az általa fertőzött állományé pedig: ikernel.exe. Mint az a Symantec későbbi sajtóközleményéből kiderül, a pozitív diagnosztika egyértelműen hibás, az Etherlords nem tartalmaz vírust — Peter Norton csapata megköveti a fejlesztőket s a kiadót, egyúttal a www.symantec.com cím mielőbbi meglátogatására buzdítanak boldogboldogtalant. Kiegészítés: javított vírus definíciókért.

lyen, dacol éggel és mélységgel, de közben marad ideje hősöket képezni számomra, akikkel kalandokkal terhes útra kelhetek. Meghatározhatjuk hősünk mibenlétét, varázslatait, aztán egy impozáns hajrá kiáltással nekilendülhetünk a nagy kalandnak. Tudni kell, hogy létezik hét fő erőforrás, melyeket ildomos felkutatnunk, uralmunk alá hajtánunk, minél nagyobbra terebélyesedő hatalmunkat ápolandó. Ezeket az erőforrásokat használjuk el varázsaink előállítására (fursán fogalmaztam meg, de persze spelleket és szörnyeket lophatunk legyőzött ellenfeleinktől — már akinél van —, találhatunk köruta-

zásaink során is). Az erőforrások kitermelése azonban automatikusan történik, hála az Éter Urainak, nem kell különféle utakkal, meg teherhordó egységekkel küszködnünk, koncentrálnunk a harcra, a taktikázásra.

Élményeim következnek, az első néhány harcom alapján. A grafikáról majd a későbbiekben is szólok, de egyszerűen csodálatos, amit a keleti fiúk összehoztak eme téren. Említettem volt, hogy ez egy körökre osztott stratégia? Most említém. Harcaink is így folynak majd; kiválasztjuk, mit lépünk, idézünk, varázsolunk, majd befejezzük saját körünket, az ellenfélre a terep. Sajátos módon

folylak a küzdelem, varázslóink nem tudnak közvetlenül ártani egymásnak, a legtöbb spell erre nem alkalmas. Ezért különféle lényeket idéznek meg, azokat erősítik, istápolják, majd küldik támadni,

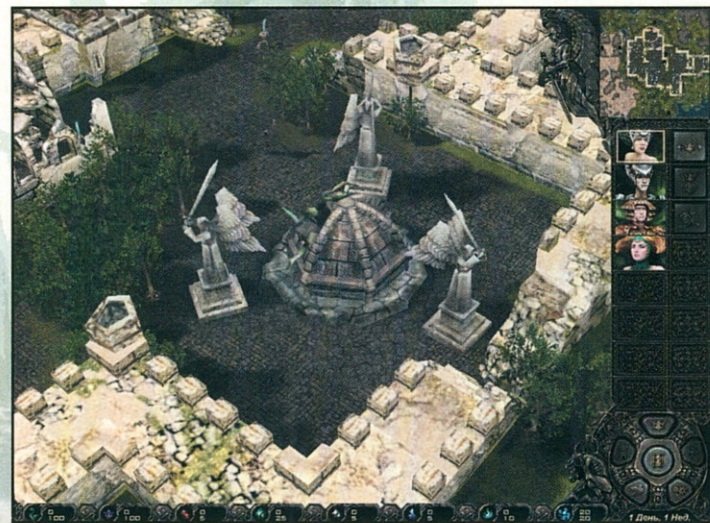
illetve hívják segítségül védekezni. A lények ugyanis már sebzik az ellenséges magitort, sőt, elégséges fel-tétel a szembenálló fél elpusztítása a csata megnyeréséhez; ellenfelünk által idézett szörnyecskek — kicsiny, harapós, tűzköpös virágoktól kezdve hatalmas és impresszív megjelenésű sárkányokig — kiirtása nem kötelező. Ám, mint ahogyan mi is, tud védekezni, segítséget kap meg-idézett lényeitől. Rendkívül sok kombinációs lehetőségünk van; az egyes varázslatok segíthetik lényeinket, feltornázzhatják életerejüket, vagy támadó-értéküket, míg mások az ellenfél támadásait akadályozzák meg, annak lényeit pusztítják, gyengítik. És a szörnyecskek faunája a lehető legválogatosabb, van itt szinte minden, ami a készítőik fejéből kipattanhatott. Az egész érdekességét a Nival csapatának hihetetlen ötletessége és radikális újításokra való hajlama adja csak igazán meg; minden egyes kreatúrán érezhető, látszik az orosz agytekervények tevékenysége. A harc is igazán különleges, alapjaiban különbözik a többi körökre osztott stratégiától. Nem kell lépkedni, egészen más rend szerint alakul egy összecsapás, mert a két fél nem tudja egymást közvetlenül támadni, és ez kétségtelenül megadja a csaták alaphangulatát, és meghatározza az alkalmazandó stratégiai lépéseket. Az egészet úgy kell elképzelni, mint egy három dimenziós Magic-partit, szinte teljesen azonos lépések szerint alakul hősies csatánk; az egyetlen — nem apró — különbség a varázslatok eltérése, valamint az egész megvalósítás. Területünkön található mana-forrásokból nyerünk energiát, amely harc közben nagyjából és egészében állandó, egyenes arányban áll hódítási vehemenciánk eredményeül talált forrásokkal. És amikor végre kipróbáljuk tudásunkat, az felejthetetlen. Csodaszép

dolgokat művelnek pártfoglalt-jaink, azt hiszem, ebben mindannyian meg-egyezhetünk. Ugyan nem mindenben éri — érheti — el a FF-k által megjelölt csúcsot, de nagyonis megközelíti, kétségtelen örömrökre. Forrásokból hetet vonultat fel a játék, mégpedig a következőket: mandragóra-gyökér, fekete lóbusz, vérrubin, mérgező smaragd, csillagzafir, füstgyémánt, megfagyott láng, és mana. Ezen forrásokból tudunk egyre újabb és magasabb szintű varázslatokat 'venni', melyek értelemesen nagyobb esélyt nyújtanak túlélésünk szempontjából. Új büvigéket pedig speciális helyen, laboratóriumokban vehetünk. Miután ezzel megvagyunk, bele kell kevernünk paklinkba, amit kedvünk szerint rendezgethetünk, alakíthatunk, fejleszthetünk. Taktikai megfontolásainkat tehát bőven kiélhetjük, elég sok helyen. Harc közben ezek a lapok viszont véletlenül hűződnak kezünk oltalmába, eszerint a szerencsének is jut szerep dicső, ám rögzös utunk során. Ezért játék a játék, egyébként unalmas fejlesztés számolás lenne, ugye.

Külsin, te drága...!

Essék szó a játék grafikájáról is, elvégre ebben — is — igazán kiemelkedő a program! A térkép,

melyen kalandozunk, kielégítő látványvilággal bír, szerintem már csak ez is elég lenne egy sikeres játékhoz. A tereptárgyak jól láthatóak, nagyok, mindent fel lehet ismerni már első (kírvívó esetben máso-





dik) ránézésre. Hőseink pedig a lehető legegységibb alakot veszik fel, leginkább egy pókra hasonlító szerkezeten (élőlényen?) lovagolva. Amikor pedig harcra kerül a sor... Az valami leírhatatlan, ám mégis megpróbálom. Egy meghatározott, éppen aktuális terepen zajlanak a hadi események; mely terep belőlem osztatlan elismerést váltott ki, ha szabad ilyen durván alkalmaznom anyanyelvünket. Lombok árnyékából, csörgedező patak partján, szépséges zuhatag

előterében állunk, ketten, a küzdő felek. Operatóri szerepet akár mi magunk is vállalhatjuk, de nyugodtan



rábizhatjuk a gépre is: nagy hatásokkal dolgozik, minden fontos eseményt testközelből mutat, minden egyes lépésünket — akár játékos, akár ellenfél — figyelni, ráadás-képp a madártávlati rálátás is tökéletes-

nek bizonyul minden esetben. Hőseink, illetve lényeink képe enyhén szögletes ugyan, de még mindig messze a nagyjátlag felett mozog, igazi élményt nyújtanak a szárnyas angyalkák, vagy a természet gyermekei, egyszerűbben szólva: minden karakter jól látható, szép kidolgozású, a stílus is nagyon ütős. Nagyszerűen kivitelezett a játék ezen része, minden elismerésem a Nivalé. És ha már a stílusnál tartunk, tipikus az orosz csapat azon húzása, hogy nem pusztán a fantasy-klisék átlagszereplőit mutatja, jóval több annál, megfűszerezve egy kis hi-tech ruha-, avagy test-darabbal. Cyber-fantasy, mondhatnám, ez a kedvenc műfajom. Azt hiszem, ez a grafika minden téren unikumnak számít, csak drukkolhatunk, hogy minél több hasonlóan igényes játék kerüljön a boltok polcaira!

Kezelés, ikonográfia

Vándorlásunk hőseinkkel itt is körökre osztva történnek, mely körökben végezhetjük el cselekedeteinket. Léphetünk hőseinkkel,



felfedezhetünk, gyarapodhatunk, új varázslatokat vehetünk, rendezgethetjük lényeinket, ahogy azt már megszokhattuk. Jobboldalt található a fő vezérlőegységet, fent térkép, középpüti listával, alul ikonokkal. Legfontosabb ugye a 'kör vége' ikon, központi jelleggel pont a kör közepontjában található, körülötte legyeskednek a többiek: hősokeket, várakat listázó ikon, diplomácia ikon — ezt nem túlságosan gyakran használtam: lehet térképcserét felajánlani, meg hasonló; egyszerűen nem láttam értelmét eddig —, a főmenüt előhozó ikon, és a globális varázslatok, melyekkel különféle gusztyus dolgot készíthetünk — példának okáért akár hősokeket is... Végül, a képernyő alján a jelenleg aktív, birtokunkon lévő források produktív tevékenységének eredményeit tekinthetjük meg. Nagyon jó és ötletes dolognak tartom a jobb gomb használatát; segítségével hasznos információkat tudhatunk meg az egyes épületekről, hősookról, varázslatokról — egyszerűen mindenről —, én is alkalmaztam eleinte, nagy serényen.

Jelese vizsgázt

Kétségtelen tényként kezelendő, hogy a kelet-európai szoftverfejlesztés terén egyre több és nagyobb tehetség tűnik fel, s ezek bizonyítottan képesek megállni a helyüket a nagyobb múltú, ám mos-

tanság eléggé gyér, ötletihány felhozattal rendelkező nyugati cégek között. Reméljük, hatással tudnak — lenni az egész játékiparra, mert bizony elképzelt a vérfrissítés. A Nival Interactive az egyik fényes bizonyítéka

fenti állításaimnak; az Etherlords képviselésében is kitűnő termékkel hozakodtak elő. Eme egyedi hangulat, reméljük nem utoljára látogatott el hozzánk, egészen bizonyos, hogy láthatunk még tőlük szép sikereket. Zenékről, hangokról nem szóltam még, de semmi kiemelkedőt nem találtam, mindazonáltal ebben a tekintetben is hozza a hasonlóságot a játékok minőségét. Nos, mindezek után, azt gondolom, el is várjuk! Az Etherlords több, mint egyszerű stratégia, több, mint jó játék. Ez az a stuff, amit minden játék-megszállottnak ki kell próbálnia, még akkor is, ha egyébként nem az esete a körökre osztott stratégiák világa.

Epilóg

Sétálok az utcán; a hó utolsó nyomai is lassan nyirkos tócsává alakulnak immár. És látok mindent, minden szembejövő embert és állatot, és érzem a zsigereimben, igen érzem, hogy milyen mágiát, milyen szörnyeket fogok ellenük alkalmazni, amikor megtámadnak. És azt is érzem, hogy ideig-óráig talán túléltem, később egyre több és több megpróbáltatás ér, majd egyszer, a távoli jövőben... De küzdök. Harcolok, amíg tudok, és amíg kell. Felkutatom a Fehér Nagyúr rejtekhelyét, meghódítom és megmentem a világot! Hős vagyok. Talán hős.

dracoo, a véreskező

Fishtank Interactive / Nival Interactive
PIII 550 (PIII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

www.etherlords.com

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ -tökéletes elegy
-szemetgyő-
nyörködtető grafika

✗ -nem akadémikus-
kodnék

92

KARÁCSONYI NYEREMÉNYESŐ!

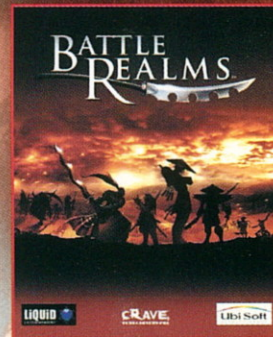
Ha szeretnél nyerni egy

Battle Realms PC-CDROM-ot vagy tetoválást és evőpálcikát

nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Hány klán található a játékban, és melyek ezek?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január



Ha szeretnél egy

Harry Potter noteszt és tollat

nyerni, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Hány kötete jelent meg eddig Harry Potter kalandjainak?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január 04-ig!



Ha válaszolsz e havi kedvencünkkel kapcsolatos kérdésünkre,
az alábbi ajándékok egyikét nyerheted meg:

1 db Soul Reaver 2 PC-CD ROM

10 db Soul Reaver 2 poszter

3 db Soul Reaver 1 PC-CD ROM

„Mi az a Soul Reaver?”

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január 04-ig!



A nyereményekért köszönet az
AUTOMEX MULTIMEDIA KFT.-nek
(www.automex.hu) és a
COMGAME 576 KFT.-nek (www.evm.hu)

A Fishtank Interactive jóvoltából ezúttal igazi Aquanox relikviákkal gyarapíthatod gyűjteményedet!
Válaszolj az alábbi kérdésre, hogy megnyerhesd a felsorolt ajándékok egyikét!

egy db Aquanox PC-CD ROM
három db Aquanox fürdőlepedő
hat db Aquanox póló
három darab Aquanox karóra
négy darab Aquanox vizipisztoly

„Milyen nemzetiségű a program fejlesztője?”

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január 04-ig!

a nyereményekért köszönet a Fishtank Interactive-nek (www.fishtankgames.de)



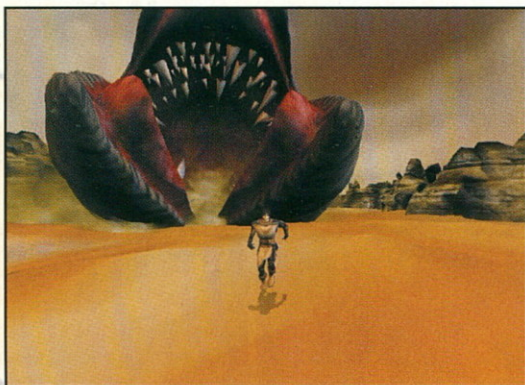
Frank Herbert's DUNE

Muad-dib lenyomja Action Mant!

A Dűne eposzhoz hozzányúlni nehéz dolog. Magának az írónak, Frank Herbertnek sem sikerült mindig teljesítenie a saját maga által felállított mércéket. Gondolok itt a Dűne Messiása kötet egészére, vagy az egyes folytatások bizonyos szakaszaira.

Összességében mégis elmondható, hogy a regényekből megismert Dűne univerzum a sci-fi műfaj határait feszegeti, túlmutat önmagán. A filozófia, a társadalomtudományok, és a valóság riasztóan komoly, elgondolkodtató magasságai kalauzolja az olvasót, nem mellékesen pedig felejthetetlenül szórakoztató történetekkel is megörvendeztet.

Különösen nehéz a művekből sugárzó komplexitást átmenetlni a film, vagy esetünkben a számítógépes játékok nyelvére, anélkül, hogy az elveszítené minden mástól különböző hangulatát. Az első filmes próbálkozással David Lynch rukkolt elő még a nyolcvanas évek elején, a legutóbbi pedig tavaly készült el, ami egy háromrészes, egyenként másfél órás tévéfilm-adaptációvá sikeredett. Az előbbi még próbálkozott a fentebb említett mögöttes tartalmak érzékeltetésével, nagyrészt sikertelenül. Ami mégis emlékeztetése tette a mozit, az a szereplőgárda, a diszletek, a kosztümök, és a kiváló soundtrack (most is az szól, mialatt ezt körmöölöm). A tévéséria már meg sem próbálkozott a Dűne regények szellemiségét adaptálni, a rajongók számára kegyeletsértés, az átlag néző számára egyszerűen csak bárgyú sci-fi



▲ A félfogadra sem vagyok elég

lett, mi vállalva küzd a kereskedelmi tévécsatornák hasonló stílusú, és minőségű alkotásaival a délután három órási műsorra kerüléssel.

A játékok terén vitathatatlanul jobban állunk: az első Dűne gamék kategóriateremtőként élnek emlékeztünkben, hiszen a Dűne, mint kalandjáték, a Dűne 2 pedig mint úttörő RTS töltődött az akkori gépek memóriáiba. Az RTS remake-je (Dűne 2000) kétezzerben készült el — sajnos akkora fiaskónak bizonyult, hogy azóta is csak így emlegetik: tudod, olyan színvonalú, mint a mostanában megjelenő Lucasarts játékok. A Westwoodnak sikerült viszonylag gyorsan kiközösöbörülnie a tekintetjén esett csorbát az Emperor: Battle for Dűne-nel — ez a játék mind grafikai, mind játszhatóság tekintetében emlékezetes marad. Az már megint más kérdés, hogy mennyire elszakadt az eredeti történettől. De az is, hogy én mennyire szakadtam el cikkünk témájától, a legújabb Dűne játéktól; azért, hogy megdöbögtesse a rajongók szívét, magával a mester nevével fut, kifejezve ragaszkodását az eredeti műhöz.

Lenyomja mééeg Póóókembert is!

Ahhoz képest, hogy az előzetes hírek szerint ez a game az első, a kalandjáték

újrarendelésének indult, igencsak profilt váltott a végére. Én kökemény akciójátéknak nevezném, kalandelemekkel



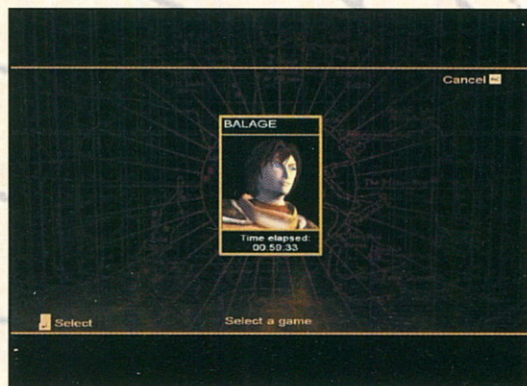
FRANK HERBERT'S
DUNE



▲ Kukucs...

megfűszerezve, de kezdjük az elején.

A játék fejlesztését az újonnan (de gyakorlott szakemberekből) alakult Widescreen Games vállalta el. A csapat oszlopos tagja, Olivier Masclef a felelős, aki a két évvel ezelőtti Outcasttal nem kevés érdemet szerzett, a designért pedig egy olyan megszállott rajongó felel (Dominique Peyronnet), aki már legalább hétszer olvasta a regényciklust, és ha álomból keltik is fel, képes könnyedén citálni az emlékeztetes „féleleműző litániát”. A kész művet látván kiderült, hogy nem csak olvasni, de látványt tervezni is tud, de még hogy! A játékok egy időben fejlesztették PC és konzol, pontosabban Playstation 2 platformra. Lelki szemeimmel már látom is, ahogy sok olvasónak lefelé görbül a szája, de aggodalomra semmi ok. A játékmotort természetesen lehet nyíró tippeket tenni, igen, akció orientált, a kezelés pedig némileg PC idegen, elő is fordul némi ujjtorna, mégis viszonylag lényeges elem maradt az egér. Összességében tehát nem okoz gondot az irányítás. De mégis mire hasonlít a játék? Ha példákhoz hozunk elő, nekem elsőként két név ugrik be: Metal Gear Solid, és Oni. Tehát egy teljesen 3D-s, külsőnézetes játék a Frank Herbert's Dűne, ami nem csak másolja a példaként említetteket, de simán megállja a helyét mellettük.



▲ Jé, ez tényleg én vagyok

Homokbuckán buckáznán

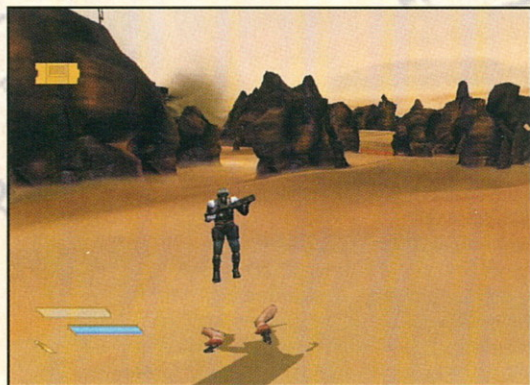
A telepítés unalmas másodperceit kihasználva érdeklődve olvastam, hogy nem esik messze az alma a fájától. Jaj, nem ezt írták ki nekem a képernyőre, hanem hogy minden jog a három részes tévésorozatot produkálo stúdióé, még a játék neve is. Legyen. Mi igazuljunk rá inkább az intróra, ami meghökkentően bugosra sikeredett. Szépnek szép, nem számítva a rajzokat, de a hangok ide-oda csúszkálnak. Éppen itt következett el olyan kolosszális hibákat, hogy félbe maradt egy mondat az aktuális animáció végeztével, vagy éppen egybecsúszott két szöveg, felrúgva ezzel érthetőség alapvető kritériumait. Szerencsére ilyen hibákat a későbbiekben nem tapasztaltam.

Az animok és képek stílusát elnézvegetve érthetővé vált számomra az installálás során észrevételezett jogi helyzet, ugyanis a játék képi világa a sorozatból táplálkozik. Nekem személy szerint a Lynch-film vizualitása maradt meg, szinte ösképként ivó-

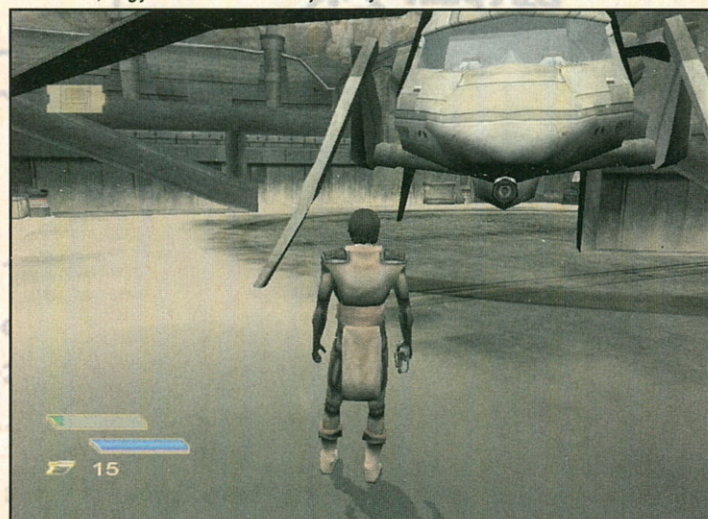


tak belém az ott látható arcok, Paul mindig is Kyle MacLachlan marad, Chani Sean Young és Feyd-Rautha nem lehet senki más, mint Sting. A sorozatba sikerült kifejezéstelen arcú szereplőket összeválogatni, hála égnek mégsem rájuk hasonlítanak a játékban előforduló karakterek: legtöbbször enyhén „manganoid” beütést kapott, ami első ránézésre furcsán hat ebben a környezetben, de meg lehet szokni.

A puritán egyszerűség (de nem csúnya), és könnyen kezelhető főmenüben azonnal görögjünk a beállításokhoz, és kapcsoljuk be a kamerakövetést, ha látni akarjuk, merre megyünk. Szintén itt lehet belőni a feliratozást, ami nem feltétlenül szükséges, mert kiruccanásaink során minden részkioldásról aprólkos eligazítást kapunk, amit bármikor elolvashatunk. Ha mégis „on”-ra állítjuk ezt az opciót, akkor tesztelhetjük nyelvtudásunkat, ugyanis számos (de nem lényeges) esetben mást mondanak, mint amit olvashatunk a képernyőn...



▲ Lehet, hogy nem tökéletes a rejtkehelyem



▲ Ezzel repülni is fogunk

A következő állomás a főmenüben az Atreides-ház gyakorlóterme legyen. Kevesebb, mint három perc, amíg végigszaladunk a kiképzésen, könnyen és látványosan elsajátíthatjuk az irányítás fortélyait, megismerkedhetünk Paul trükkjeivel, miket számos esetben fogunk használni a későbbiekben. Például a jól kitalált falhoz lapulásról beszélék. Ez egy lopakodó „üzemmód”, amit többféle módon használhatunk: akár fedezék-ként használva a falat kifordulhatunk a folyosókra (de végig odatapadva maradjunk), és az egér, meg az automatikus célzás segítségével rövid sorozatokat adhatunk le az ott tenyésző ellenekre. Akciókat bármikor félbeszakítva újra védett pozícióba fordulhatunk, de akár át is buckázhatunk észrevétlenül két oszlop között. Mindezt azért részletezem, mert a játékban egy rossz szó sem érheti a mozgásokat, a karakterek animációja csillagos ötös. Kétség kívül a játék leglátványosabb akciói a krízskéssel véghezvit, „semlegesítések”, a meglepett ellenfelek kivégzése. Ha sikerül a közelükbe jutnunk,

elég egy egérkattintás: az ellenfél és Paul helyzetétől függően a legkülönbözőbb hatástalanítások zajlanak le (pl.: kés a torokba, vagy hasba rúgás és penge a tarkóba), hogy azt a Bázis című kiképzőúrsor őrmesterei, vagy a másodosztályú

akciófilmek sztárjai is irigykedve bámulnák.

A tárgyak használata legtöbbször automatikus, sőt a fontosabb helyeken még be is villannak a képernyő szélén a használható gombok ikonjai. Az ESC billentyű hatására a teljesen egyértelmű inventoryba lépetünk, á la Tomb Raider.

Fájt? Fight!

Csak nagyvonalakban követi a regényt. Egészen pontosan ott kezdünk, ahol az első kötet véget ér. Lady Jessicával a sivatagban a lezuhant ornitopter mellett, keresvén az ismeretlen fremeneket... menekülvén roncs eltüntetésere érkező féreg elöl. Mint egy pörgős akció mozi, úgy indul a játék, durr bele a közepébe, a menekülő, és a dühöngő féreg jelenete hatásvadász, de lenyűgöző! Ha sikerült bemenekülnünk a sziecsbe, hipp-hopp eltelik három év, befogadtak. Hűgünk, Aila már ezernyi boszorka emlékével felruházva ejt minket zavarba, Stilgar és a többiek gerillaháborújuk terveit szövögetik. Itt az idő, hogy mi is beszálljunk a mókába. Egyre másra kapjuk a küldetéseket, melyek elején be kell járnunk a menedéket begyűjteni az aktuális fegyverzenánál, és egyéb kiegészítőket, meg kibeszélni az aktuális pletykákat. Majd indulás a sivatagba, szabotálni egy Harvester munkáját, ellopni a Harkonnen-erődből titkos fájlokat, de lesz itten féreglovaglás, ornitopteres üldözés, meg egymás, mindez magas, nagyon magas, és igényes színvonalon kivitelezve.

A mentés-töltés opciókat ne keressük, mindez automatikus, és csak a befejezett részfeladatok után történik,



úgyhogy óvatosan és megfontoltan játszunk, lesz itt sok újrakezdés, mire igazán belejövünk, de még egyszer mondom: szerintem érdemes!

Muad-dib! Muad-dib! Muad-dib!

A játék gépigénye nem a legalacsonyabb, de egy közepes gépen már nagyon szépen, akár nagyfelbontásban is gyönyörködhetünk a látványban. Néhanapján beugrik egy-egy átlátszó textúra, vagy simán elnyeli a fejünket az ajtóféla, de az vesse az első követ a programozókra, aki nem látott még ilyet.

A játék zenéje is hangulatos, lehet, hogy a sorozatból van, lehet hogy újrakomponált, de változatos, és kellemesen illik a pályákhoz.

Be kell vallanom, hogy a jelenlegi óriási játékáradat engem is maga alá tepert, ebből kifolyólag még nem ástam bele magamat a játékba (azért jó pár küldetést végigverekezttem), így ha minden igaz, még csak most jön a java, de így is olyan sok pozitívummal találkozottam, hogy szívből ajánlom mindenkinek. Számos nagy név, régen várt alkotás berobban a boltokba az év végéig, lesz miből válogatni, de ha valakinek Frank Herbert Dűnéjét hozza a Jézuska, mosolyoghat, mert jól fog szórakozni.

Balage

dune.cryogame.com

Cryo Interactive / Widescreen Games
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	9

- egyszerűen szép
 - látványos vereskedések
 - pergő játékmenet

- nem lehet elnyomni az animokat
 - apróbb textúra- és hangproblémák

90

AQUANOX



Az Archimedian Dynasty birodalmának Homo Aquaticusai megint akcióban

Még anno a nagy időkben, valamikor 1996 táján. Kicsi hazánkban éppen kezd teret hódítani a PC, felvéve a versenyt a Sony PSX-ével. Akik benne voltak a számítógépezésben, és nem csak nézték, de játszották is a programokat, biztosan emlékeznek a sajátos hangulatú Archimedian Dynasty című játékokra. Egy akkoriban vadonatúj, még teljesen ismeretlen cég neve fémlétezta a projektet. A kicsi német fejlesztőgárda (Massive Development) követte el az akkor talán legeredetibb program létrehozását. Arra sajnos nem emlékszem, kis tesztelte, és az újságokban pontosan milyen minősítést is kapott. Az amerikai PC Gamer viszont saját visszaemlékezésében megemlítve igen sokat dicsérte a progit. Nem sokan voltak, akik akkor fel merték volna venni a versenyt a Chris Roberts féle Wing Commanderrel. Mégpedig úgy, hogy egy klónt készítenek az akkor a legjobbnak tartott játékról. Bizony, az AD egy Wing Commander féle program volt. A történelmi előzmények tekintetében körülbelül az AD folytatásának tekinthetjük az Aquanoxot.

Még kimondani sem egyszerű, de a távoli 27. századba repít minket a program. Az emberiség igencsak rossz bőrben van, túl a harmadik világháborún. Minden elpusztult, a felszín teljesen elnéptelenedett, és évezredekre megfertőződött sugárzással, gyilkos kórokkal. Eleinte még léteztek túlélők, akik elállatiasodott nomád hordába tömörülve járták a bolygót, viszont néhány évtized alatt ők is kipusztultak. A maradék túlélő esélytelennek látta a földfelszínen az életet, nem maradt tehát más, mint a mélység. Néhány évtizednyi idő alatt, a felszabadult hatalmas mennyiségű munkaerő és nyersanyag segítségével megszületett a Homo Sapiens megmaradt túlélőinek új birodalma, az AQUA. Irgalmatlan méretű tengeri városok születtek a semmiből, melyeket jó profitért a nagyobb társaságok speciális tengeralattjárói kötöttek össze. A rivális cégek a levegő és az élelem pótlására szolgáló proteinek és szénhidrátok gyártásába kezdtek. Eleinte minden tökéletesnek hatott, hiszen a városokat körülvevő titánium burkolatok alatt virágzott az élet. Aztán beütött az, amire senki sem számított. A föld felszínén az atomháború maradványai kezdtek szívós munkába. Óriási „mutáns” tornádók keletkeztek, melyek az óceánok mélyére is lehatoltak, és ott hatalmas örvényeket idéztek elő. Az örvények megrepesztették

a védőburkolatot, és milliányi ember pusztult el a szökőárok következtében. Eközben egy maroknyi szektás, akik a tengerek mélyén hajóztatva keresték a megváltást, elkezdtek legendákat mesélni az északi sark jégsapkái felett csillogó fényről. Vallást alapítottak, akik célja a felszínre való visszatérés lett, hogy kiderítsék a fény forrását. Mindez idő alatt az emberiség nagyobb részének tudósai sem ül a babérjain. Fáradságos munkával és hosszú génsebészeti eljárással, kifejlesztették az új emberi fajt, aki képes a víz alatt élni, elviselni a túlnyomást, kibírni a hosszú sötétséget és hideget. Az új faj, a Homo Aquarius nevet kapta. Az életet még jobban kezdték megnehezíteni a külső hőzöngők — kalózok, csempészek, fejadászok, bér és fejadászok jelentek meg. Az AD főhőse, ezen a ponton lép színre. A transzhumán kísérletek negyedik generációs tagja, Emerald „Dead Eye” Flint speciális, félig ember, félig delfin génszerkezettel rendelkezik, mely nem csak testét, hanem gondolkodását is nagymértékben megváltoztatta. Hihetetlenül intelligens és hidegvérű, a gyors és kíméletlen döntések embere, amit emberfeletti létfenntartási ösztöne okoz. Megérkezünk tehát az Aquanox történetéhez, ami közvetlenül a z AD



▲ Nem egy BORG hajó az ott??

vége után kezdődik. 2066-ot írunk, ahol az emberiség az újabb apokalipszis felé vezető úton zötykölődik. A folyamat lassú, de már nagyon közel az idő, ahonnan lehetetlen lesz a visszalépés. Alig öt év telt el a gyilkos BIONTOK-kal történt össze-csapás óta. Ez az esemény robbantotta ki a válságot, ami miatt még most sem lehet béke. A víz alatti birodalom fővárosában (Neopolis) a saját kormány, és egy újfasiszta szervezet erői vívnak háborúkat. Eközben a szövetség megpróbálja visszazorítani az idő közben egyesült orosz és japán „újszásárság” hatalmi törekvéseit. A

Az Aquanox világot fűtő alapötlet 1993-ban fogant meg egy Helmut Halfmann nevű úr elméjében, aki csatlakozván az akkor már játékkifejlesztéssel foglalkozó Massive Developmenthez, bele is kezdett — volna — tervei megvalósításába. Herr Halfmann csatlakozásának idején a Massive Development ugyanis már gőzerővel dolgozott a 96-ban piacra dobott, s megjelenése után nem sokkal óriási sikert arató Archimedian Dynasty nevű játékon. A projekt megjelenését követően így a Massive közelebről is áttanulmányozta Halfmann ötleteit, s megállapította: tuti siker lehet az anyagból. Vélekedésükre a legrangosabb konferenciákon sem cáfoltak rá, elég csupán az Aquanox E3-as szereplésére emlékezünk. Most így teszünk: bemutatott tesztverziója révén az Aquanox 6000 fejlesztés közül kerül be a „10 legígéretesebb s legjobban várt project” közé, míg a német, sőt mondhatjuk: a világsajtó is kiemelt figyelmet szentel az akkor még készülő műnek, mint a jelenkori játékkifejlesztés egy lehetséges mérőföldkövének. Úgyhogy legalább megnézni javallott az anyagot, hátha...

Csendes Óceán déli részét tiltott zónának és halálos övezetnek nyilvánították és ott garázdálkodó anarchisták és TORNADO ZONE terroristái miatt. A hatalmas monopóliumok, mint a legnagyobb oxigénzállítók és gyártók, ugyancsak háború szélén ingadoznak fekete üzleteik miatt. Mindennek tetejére pedig még megjelennek a magukat a káosz és zűrzavar isteneinek tituláló kalózok, a CRAWLER-ek. Az egészre már csak porcukorként hull egy elcsépelet katonai kísérlet, aminek következtében a fellépő tenger alatt földrengés felszakítja a talajt. Ez még nem is volna olyan nagy gond, hiszen a helyreporózott

egyszerű akciójátékkal lesz dolgunk. Aztán kiderült, hogy mindez mégsem igaz. Az Aquanox is áldozatául esett a ma divatos Quake-es hangulatnak. Mindez a hihetetlenül kidolgozott grafikai motornak köszönhető. A Q3 esetében is megtalálható az FPS mérésére szolgáló parancssor, ugyanúgy mint az Aquanox esetében. Nem titok, hogy a programot



védőburkolat kibírja a nyomást. Azonban a föld alól sosem látott, milliárd évek óta lent szunnyadó lények törnek fel, akik egyetlen szándéka a nyugalmat megzavaró emberi faj teljes kipusztítása. De mégis, a helyzet nem reménytelen. Pontosan az ilyen

direkt a GeForce III-as kártyákra optimalizáltak (erről később bővebben). Ha már a játékmódnak tartunk, ismerkedjünk meg azokkal. Érdekes, de a történet végigjátszása még csak véletlenül sem az első helyre került. Inkább, három darab „szemtől-szemben” opcióból választhatunk. Mindegyikük eltérő nehézségű. Van egyszer egy FIGHT CLUB, ahol egymás után több ellenfél

eseményekre kísérletezték ki az olyan embereket, mind „Dead Eye” Flint ☺.

Egy jó katonát nem kell fizetni

A játékmódok tekintetében volt egyfajta „árkád” érzés bennem. Először, még a bemutatók idején, azt hittem egy



▲ I see my angel



támad ránk. Ezek egyre erősödnek, közben pedig nem kapunk energia utántöltést. Éppen ezért ajánlatos a nem pótolható fegyvereket (torpedók) a nagyobb és keményebb halakra eltartogatni. A cél természetesen az összes rosszfiú kipurcántása. Egy biztos, állatira nehéz. A

következő VERSUS módban, véletlenszerűen kisorsolt ellenfelekkel küzdhetünk meg. Fegyvereket és hajótípust szabadon választhatunk, ezért elkél a szerencse. Mi van, ha



egy gyengébb géppel állunk ki a legkeményebb

BIONT bombázó ellen. Végül az utolsó részben, a totális apokalipszis várja a megszállott vadászokat. Egyedül egy hadsereg ellen, így is megfogalmazhatnánk az ASYLUM lényegét. Fegyvereink és energiarendszereink valamivel nagyobb töltöttséget kapnak, de az ellenfeleink száma elég elszomorító. Mindegyik mód tökéletesen alkalmas a gyakorlásra, és a program kipróbálására.

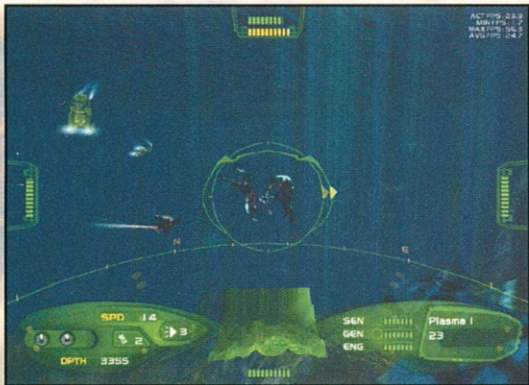
Különösen igaz a STORY módra, hogy a legsemmitmondóbb kinézetű aprócska hajók bizonyulnak a legveszélyesebbeknek. Körültekintően válasszuk ki a nehézségi fokozatot, és kezdjük el féldelfin emberünk kalandját. Hatalmas területet járhatunk be a programban. Ne felejtjük el, hogy egy új emberi birodalom lesz a játszótérünk, ahol mindenféle küldetéssel összefutunk majd. Képregényszerűen folyik a küldetések keresése, illetve felkínálása. Vég nélkül kerülnek elénk a furábbnál furább arcok. Narkó dealerek, oxigén csempészek, visszavonult kalózok, korrupt helytartók és

városatyák. Itt említeném meg, mit is jelent a nehézségi fok megfelelő kiválasztása. Bármelyiken is kezdünk, az árak mindenhol egyformák lesznek. A különbség mindössze annyi, hogy az akciók során velünk lesz némi segítség is (természetesen, csak a könnyebb fokozaton). A segítség a játékban is felbukkanó barátainkat, és egyéb, munkára felbirelt zsoldosok felbukkanását jelenti. Ők általában, háromszor jobb hajóval és erősebb fegyverrendszerrel nyomulnak.

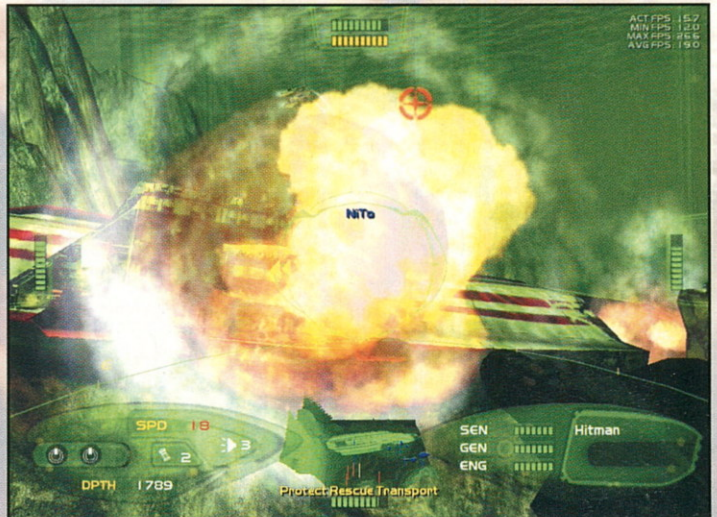
Missziók terén csak dicsérni lehet a készítőket. Igazán sokszínű és érdekes történettel leptek meg minket, mint ahogy a bevezetőből már kiderülhetett mindez. Jó néhány percet kell beszélgetni egy-egy helyen, mire nagy nehezen kiderül, mit is kell tennünk valójában. A küldetéseinkben egyetlen nagy poén azért felfedezhető. A bűdös életbe sose közlik, hogy az adott munkánkat hogyan fogják fizetni. Menj ide és lódd szét ezt, vagy azt.

Nem érdemes előre inni a medve bőrére. Volt olyan pálya, ahol fél óráig kergetődöttem a kalózzal, s miután visszatértem vidáman közölte a főmufti, hogy ezt a melót csak akkor fizeti ki, ha végre hajunk egy másik jóval veszélyesebbet. Kicsit kitikkadtam ezen a tényen. Egy másik picit idegesítő dolog: az árak. Tetves egy drágaság van Aqua birodalmában. Neopolisban pedig szó szerint aranyban mérik a torpedókat. Egy kis ócska hajó 182000 kredittől kezdődik. Ha egy húzósabbat szeretnénk megvásárolni, akkor 250000 pénzegységet kell leszurkolni. Megjegyzendő, a játék elejétől egészen a közepéig elegendő lesz az alap gépünk is. Csak jól kell manőverezni.

A hajó felszerelése, felfegyverzése pofon egyszerűen zajlik, semmi különlegesség nincs benne. Minden értelemszerűen ki van írva, és le van rajzolva, csak követni kell az útmutatókat.



▲ Have a nice day



▲ Boiling Metal

GeForce III RULEZZ!!

Hát igen. Az Aquanox fejlesztői nem cicáztak. Kétségtelen, megajándékoztak minket az év egyik legszebb játékával, és az ehhez tartozó leggyorsabb grafikai motorjával. Egyetlen szóval lehet jellemezni a látványt: bámulatos.

Ilyen kidolgozott grafikával még sosem találkoztam. Annyira életszerű a víz alatti élet, hogy szó szerint levegő után kapkodtam. Még a planktonok is megvannak külön-külön rajzolva. Szuper fényeffektek, robbanások, és bámulatos tükröződések. Mindez teljes képernyős ANTI ALIASING támogatással. Igaz ez utóbbit, csak a GeForce III tulajdonosok élvezhetik ki igazán. A zene a másik gyengém. Emlékeztek még a VipeOutra, és az abban hall-



▲ Vajon átférék-e a lába között

ható szuper technó és house zenére (nem is beszélve a Prodigy-ról). Na ez most megismétlődni látszik. Az viszont kár, hogy a történeti rész elég rövid lett. Ha értékelni kellene, akkor a válasz egészen egyszerű lenne. Az Aquanox a Forsaken, és a Sub Culture bámulatos keveréke. Ha erőműved van, és látni akarsz az év legjobb grafikáját, ezt a programot neked találták ki.

-Uriel-

Fishtank Interactive / Massive Development
 PIII 800 (PII 633), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

www.aquanox.de

LÁTÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	10

✓ - a legszebb grafika, amit eddig ember látott
 - szuper zene
 - pörgős, hangulatos

✗ - erőmű kell a normális futtatáshoz
 - marha drágák a cuccok
 - rövidecske a játékoeska

95

Comanche 4

Szimulátor hozzá nem értőknek

A legutóbbi rész óta sok víz lefolyt már a Dunán, négy év nagy idő. A játék kedvelői biztosan nagyon várták a folytatást, de valószínűleg minden helikopter-szimulátor rajongó örül a megjelenésének, hiszen ha jól emlékszem, vagy egy éve semmi jelentős nem jelent meg ebben a kategóriában. A hard core szimulátor hívók igényeit ez sem fogja kielégíteni — gondolhatnók. Ugyanis a Comanche sorozat sosem a realizmusáról volt híres, ennek köszönhetően sok arcade játékos is beugrott e helikopter-pilotafülkéjébe. Megéri-e negyedszer is nekivágni a rendrakásnak? Vegyük egy nagy levegőt, és vágjunk neki!

Az álom

A NovaLogic fejlesztőcsapata nem kezdőkől áll. Több háborús játék elkészítése okán itéltetett lelkük örök kárhozatra, legújabb alkotásuk sem szűkülökdiik fegyverropogásban és gyilkokban. Az előzetese hírek és ígéretek alapján valami fenomenálisan

lennyűgözőt várunk. Ezek a következők lennének:

A Comanche 4 kihasználja a legújabb videokártya-generáció adta lehetőségeket. Benne van minden csoda a Direct X 8 adta lehetőségekből, már ha a gépünkben forrósodó vasunk is képes erre. Például a shaders, vagyis a vertex és pixel shaders, a multitexturing, és hardware T&L elnevezésű technológiákat, amelyek lényegével, ha nincs is mindenki teljesen tisztában, nem baj — elég annyit tudni, hogy ezek jelentik a lehető legprofibb látványt kétezer-egyben. Mindezek a játék realiztikus megvalósításán dolgoznak, csakúgy, mint a programba beépített Nvidia cég NV25-ös chipsetének felismerése és kihasználása, és a 32 bites színmélységre optimalizáltság.

A hanghatásokat Dolby Surroundban, vagy Dolby Pro Logicban hallgathatjuk, az sikerült körülbástáznunk magunkat legalább öt hangfallal.

A valóság

Max Payne, Myth 3, Return to Castle Wolfenstein. Nagy nevek ezek, kategóriájukban nemcsak a legjobbak között tarják számon őket, de mostanság ezek a progik igénylik a legkomolyabb erőforrásokat is. Még egy közös

tulajdonságuk van: szép nagy felbontásban, csoma részletességen szaladnak eme teszter gépén, de mint a mérgezett egér.

A Comanche 4 nem tartozik a fentiek közé. Mély megrendüléssel konstatáltam, hogy a játék a részletes, automatikus grafikai tesztjének lefutása után (mely során mindent figyelembe vett: a majd fél giga RAM-ot, a húzott Celeront, a GTS videokártyát...) elindítja az intrót, de azzal nincs minden rendben. Nem veszett meg a világ, csak most hízik a swap file, vagy ilyesmi — gondoltam. Kicsit csúnyácska, néhol akad, de lépünk tovább. Főmenüben az opciók felé, ott pedig, ahogy mostanság már rááll a kezem, teszem fel a felbontást 1024*768-ra. A színmélységet is 32 bitre, a sokféle textúra is legyen nagy kidolgozottságú, nem akarok én árnyékok nélkül játszani pixel hegyek között. (Érted, szó szerint pixeles hegyek között ☺) Ezek után irány az első misszió, de akkor oly mértékű fájdalom hasított lelkembe, mint... hát, ezt csak a férfiember tudják elképzelni, amikor összecsupló térdekkel terülnék el, kinyögni sem bírják, mi fáj, csak legyeznek arra „lefelé”...

Kész horror, amit láttam, ásitás per képkocka, széthulló grafikai elemek, statikus droidhang... ja, ezek a hangok lennének?! Szokásos sírógörcs, majd a beállítások minimumra vétele. Tulajdonképpen ekkor volt teljes mértékben kielégítő a Comanche 4 futása, később azért felraktam 800*600-as felbontásra, és egy-két textúra részletességét is sikerült normálón futtatni, ezen alapokon csak akkor vált a látvány egy-két eleme nullások és egyesek kusza szövevényévé pár másodpercre, ha három-négy ellenfélnél többel találkoztam egy időben. Hiszek a NovaLogicnak,

biztos, hogy a szimulátoruk frankón nézhet ki GeForce3-as kártyákon, másfél gigás processzorokon. De csak ott?! Arrrgggghh!

Pixelvadászat 2001

Mindezek ellenére (és nem azért, mert futási sebességével lelkembe tiport a Comanche) szerintem nem szép a játék. Sem a színek, sem a domborzat, sem a táj szépségeitől nem estem hanyatt (1024*768-ban is löttem pár screenshotot, nem volt nehé elkapni egy-egy jó állóképet ☺). Az egységek kidolgozottsága egyszerűen nem üti meg a kívánivalót, hogy a majd' legfontosabbról, a robbanásokról már ne is beszéljek. De beszélék. Veres tűzgömbök. A veresről tudni kell, hogy még életemben nem láttam (se más játékban, se filmen) ilyen színárnyalatot. A tűzgömb pedig egy olyan forma, ami legtöbbször a kilőtt egység fölött (!) jelenik meg. Majd átsap fekete füstbe. Ha már itt tartunk, vegyük sorra a lövedékeket.

Hűszmilliméteres gépágyúnk érdekes módon rövid sorozatokban zöld lézereket ad le. A rakéták jól néznek ki, addig a tizedmásodpercig, amíg látjuk őket. Ellenben a füstcsikok, amit maguk után húznak egyszerűen kritikán aluliak. Egyébként a rakéták olyan fegyverek, amelyek, ha becsapódnak, jó nagyot szólnak. A Hellfire komoly kellemetlenségeket okoz még a becsapódás mellett állóknak is. De nem a Comanche 4-ben. Itt, ha valamit nem találunk el, csak mellétráflunk (mondjuk egy tank közvetlen közelébe) akkor jószágunk egy kis porfelhőt kavarva eltávozik a textúrákon túli birodalmakba. Jobb esetben. Nemegyszer a cél, és a helikopterem között nem átalottak fák állni, amik hihetetlen képességekkel rendelkeztek: minden különösebb külsérelmi nyom nélkül eltűntették



▲ Trüszkölésnyidőm sincs



▲ Égető helyzet



▲ Ez aztán a mély kikötő

az amerikai csapásmérő fegyverek legjobbjait. Ja, hogy én a fák mögött látható célpontra céloztam, és e növények nem várt akadályt jelentettek?

Pedig ezek ellenére nagyszerű, egyedülálló módon valóstították meg azt a ténylegesen reális eseményt,



A RAH-66 Comanche típusjelű, katonai felderítő/csapásmérő helikopter több periférián emelkedik az eddigi csúcsmoделlek fölé. Ezek: duplájára növekedett észlelési kapacitás a fejlesztett radarrendszer révén, illetve 200-szor alacsonyabb észlelhetőség. A RAH-66-ot katonai körökben így nem véletlenül jellemzik eképpen: „A Comanche mindet lát, ám őt senki sem látja.”

hogy a helikopter rotorja által keltett szélvihar megbíbjálja a fák ágait. Okés, de ha közelebb megyünk, várhatnánk, hogy (esetünkben) a felül egészen elvékonyodó fenyőfát a katonai harci jármű „kitudjamilyenbrutálisankemény” anyagból készült rotorlapátjai apró gyufaszálakká őrülje. Nem ez történik. Elég, ha csak egy picit érünk ezekhez a tereptárgyakhoz (és ez az esemény sokszor be fog következni, mert számtalan esetben a talaj felett pár méterrel kell lavírozni), mint biliárdgolyó a falról, úgy csapódunk le róluk. Természetesen páncélatunk súlyos károsodásokat fog szenvedni.

Most képzeljétek el: berepülünk két fa közé, gépünket ott lebegtetjük. Megvan? Jó. Megjelenik szemben velünk egy ellenséges jármű, egy picit erősebben a kelletnél oldalazunk az egyik fa felé ijedtünkben. Lepattanunk róla: a másik fa irányába, a jármű irányíthatatlan... Nem folytatom tovább, nekem elég volt ezt egyszer átélni játék közben.

Víz. Rendeteg grafikai motor és látványvilág megmérettetésének próbája a likvid anyagok megjelenítése. Itt jelenik meg első alkalommal a szelünk (na, a gépe) által felkorbácsolt víz, ez jó, de nem száját táttató, szintén enyhe lett az ide becsapódó lövedékek modellezése is.

Végre rátérhetünk fejezetünk címére is. A legkisebb felbontásban orunk

előtt táncolnak a pixelmanók, nagyban természetesen már nem, de így minden összeugrik picikére. Szóval a 1024*768-as felbontás különösen jó fedezéket nyújt a gyalogosoknak. Őket nem mindig kell levadászunk, de számos esetben gonosz föld-levegő rakétákat vagdosnak hozzánk — ha fedezékünk, de inkább távolságunk tőlük engedi, ildomos levadászni őket még mielőtt felettünk is megjelenne a veres tűzgolyó. És ez kérem pixelvadászat a javából, szemüvegem (— Szemüvegés! — Francba, most rajongók újabb infót kapnak a teszterről...) nemegyszer a monitor képcsövével csokolózott, mire kiszúrtam a távolban rohangáló bácsikat.

Hanghatások

Muzsika nyista, vagyis küldetések alatt semmi, ha van, akkor megjellegten. Az ominózus fa vs. Comanche eseményt (meg kell még jegyezni) a „karambolozó alumíniumlavórok” című zenei aláfestés teszi életszerűvé, és ez is rátett még egy lapáttal, hogy a „felejthetetlenek” kategóriába magasztosuljon. A többin túltettem magamat.

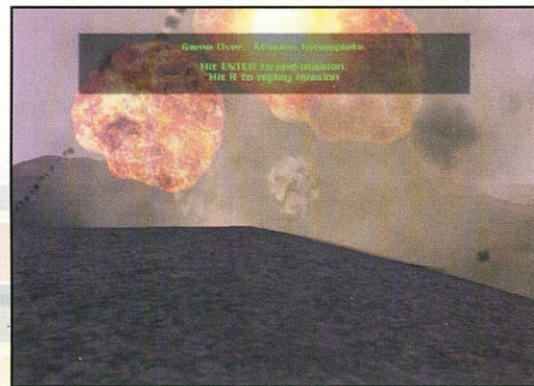
A játékmétről még nem írt semmit!

De most fogok. Hat nagy fejezet, egyenként három-öt küldetésből állnak, ez kábé harminc pálya. A

földgolyó összes, politikailag zűrös helyét bejárjuk. Lenyomhatjuk a drogdílereket, a terroristákat, a tengeri kalózkodókat, katonai ellenállásokat, a számunkra nem kedves zenei előadókat, a hülyeségeket író, és a játékprogramokat gyalázó tesztereket, kik általában a pálya egy frekvencián mutatkoznak sűrű kupacokban, hogy nehezebb legyen nekünk legyőzni őket. A kampányok egymás után válnak egyre nehezebbé, az utolsót választva (bármelyikben utazhatunk) az első pályán is már két igencsak kigyúrt 'kopterrel kerülünk szembe, melyek bimbózó profizmusunkba vetett hitünket tépázzák meg trüszkölésnyi idő alatt.

A játék irányítását egy hét oldalas listán keresztül tanulmányozhatjuk, de nem kötelező mindent használni, a régebbi Comanche-okra jellemző arcade igényességű alapgomb kiosztás (AWSD) főbb jellemzői megtalálhatóak. Számos billentyű a nézeteket (külső-belső, forgatható, zoomolható, ablakon kinyit) vezérli, szórakozzunk vele, kinek van ideje, nekem a lövöldözések közepette a fegyverváltásokra is alig volt, nem hogy még a jobb-felső sarokból is nézegessem a gépemet. Néhány pályán van már kísérőnk is, kinek egyszerű parancsokat adhatunk ki. Ha hagyjuk a maga szakállára dolgozni, a hősiesség különös hibájába esik, és mire mi végzünk ellenfeleinkkel egy-egy fedezékből leadott lövéssel, vagy hosszas légi harc után a földre kényszerítjük a ránk támadó helikop-

tert, az az átkozott beosztott már kivégzett mindenkit, és épp aggatják mellkasára a kítüntetéseket. A nehezebb pályák sokszor azért jelentenek kihívást, mert nincs mellettünk, pontosabban előttünk! Nehéz, lehet így is mondani, de lehet erősebb kifejezést is használni, ha figyelembe vesszük: nincs mentési lehetőség, csak újrajátszás, hehe. Ez lett volna a Comanche 4: ahogy megjelent lecsaptam rá, mert emlé-



▲ Az utolsó Te magad légy!

keimben máig őrzöm az előző három kellemes emlékeit, de a negyedik rész kicsit sem nyerte meg a tetszésemet. Sok bugról nem beszéltem még, azt sem fejtettem meg nektek, miért áll a program összesen kevesebb, mint húsz, a futásához szükséges fájlból (beljük zsúfoltak ötszázötven megát), nem szóltam, miért nincs az ígért nehézségi fokok megléte (csak nehéz, és állati nehéz). Sem arról mi jobb: megírni egy ilyen „lehúzó” cikket, vagy játszani ezzel a programmal. Pedig ezek is érdekes témák.

Balage



▲ Ott ni, szalad a vietkong

NovaLogic
PIII 700 (PII 450), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

www.novalogic.com

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	5

✓ - tesztelhetjük a csúcsgépünket
✗ - igénye egy atomerőmű
- nincs meg a régi hangulat
- nem is olyan szép

70

CIVILIZATION III

Sid apó a hegyről eljött hozzátok...

Sid Meier neve ismerősen csenghet minden valamirevaló játékosnak; gondos kezei közül igazi remekművek kerülnek napvilágra. Elég, ha csak az alapműre, a Civilizationre gondolunk, máris buzgó bólogatunk, hogy az milyen kellemes kis játék volt, bizony. Mennyi, de mennyi átvirasztott éjszakánkért felelős, számtalan vele töltött óránkra jóleső bizsergéssel gondolunk vissza az idők távolából. Az idő, amikor még ehhez hasonló ötletek megteremtették a játékipar forrongó kohóját, rég továtűnt már. Az említett alapvetés második eljövetele is minden elvárást teljesített, idővel ő maga lépett a trónra, régi klasszikus gyanánt. Azóta pedig a hozzá kiadott kiegészítőkből, és a néhanapján érkező riválisokból tucatnyi jelent meg, azt hiszem, nyugodt szívvel állíthatom, számomra mind feledésbe merült. Ha egy üzlet beindul, akkor az bizony nehezen áll meg; joggal remélhettünk folytatást az eredeti Civilizationot alkotó csapattól is, mely végre-valahára megérkezett feltő kezeink közé. Meier úr neve pedig len garancia a minőségre, ez bizonyított tény.

Mint ahogy harmadik epizóddal van dolgunk, önkéntelenül is felmerül a kérdés: mi az, ami megújult, mi az, ami gyökeresen megváltozott a játékban? Mindenkit rögtön megnyugtatnék: továbbra is a jól megszokott cél elérése érdekében vethetjük latba civilizáló tevékenységünk, gyakorlatilag: kulturális és militaris főlényünkkel élve kell meghódítanunk, leigáznunk a rivális civeket. A fejlesztések jellegéből adódóan ez utóbbi módszer korántsem lesz olyannyira célravezető, mint azt az eddigiekben kitesztáltuk; sokkalta jobban kell figyelünk diplomáciai kapcsolatainkra, valamint gyors fejlődésünkre.

A fejlesztők igen nagy hangsúlyt helyeztek a diplomácia továbbfejlesztésére, és meg kell, hogy állapítsam: minden kétséget kizáróan kiemelkedő teljesítményt nyújtottak számunkra! Sokkalta több lehetőségünk van a konkurens néppel való kapcsolat felvételére, és annak fenntartására, mint az előzőknél. Ezen kapcsolat pedig lehetővé teszi, avagy rossz, vérmérsékletünkől — valamint párbeszédeinkben adott válaszainktól — függően. A diplomácia többnyire felettébb érdekes módon zajlik, lévén, ha békés egymás mellett élésre alapotunk, szinte kivétel nélkül el kell fogadnunk a felajánlott tranzakciókat... Mindenesetre nagyképűségéből és főlényes-

A www.civfanatics.com site folytonos látogatása javallott lehet mind az eredeti Civek, mind az új epizód rajongóinak. Az üzemeltetők minden hónapban megszervezik majd a Hónap Civilization III Party-ját, melyeket aztán archivált formában, részletes elemzésekkel támogatván tárnak a látogatók elé. Az első party eredményei, valamint az említett elemzések már olvashatóak is a site-on.

kedésből minden civ kitűnőre vizsgázott, így ne csodálkozzunk az arrogáns modorukon és — esetleges hatalmi főlényüket kihasználó — irreális ajánlataikon. Részemről lezártnak tekintem a témát; bizonyos perzsa mitugrász kitérítet minden jóindulatomból, és kamikaze-támadást követtem el holmi felesleges save-opció mellőzésével.

Javult valamelyest a harc kivitelezése is; most már csak egy átlagolt hp-vel (hit points) rendelkeznek hős katonáink. A harcok kimenetele ezen tulajdonság éppen aktuális értékétől függ, amelyhez a különböző körülmények okozta módosító-százalékok járulnak. Plusz egy random szám, hogy mindenki örüljön. Különböző épületek, csodák segítségével perzsa minden harcosunk életerejét gyorsan, hatékonyan növelhetjük, valamint a minél előbbi gyógyulás érdekében a megfelelő tavernába terelhetjük őket. Minél tapasztaltabb egy katonánk, annál nagyobb hp-vel rendelkezik, így a veteránoknak értelemszerűen nagyobb esélye van túlélni egy csatát, mint a tojáshejas újoncnak. Nem szóltam még egy igen hasznos lehetőségéről: több fegyverrel bíró emberünket egy csapatba boronálva a túlélés még biztosabb, lévén az egy health-el rendelkező baka utat enged bőszebb' harcostársának, így gyarapítva sikeres hadi cselekményeink számát. Az első seregünk akkor jöhet létre, ha egy elit katonánkból vezér (leader) fejlődik ki. Őhöz csatlakozhat két másik harcos, majd a megalakult formáció tud kiképző központot létesíteni.

Kereskedjünk! Nos, a játék során

előfordulhat olyan helyzet, hogy valamilyen nyersanyagot importálnunk kell, esetleg szeretnénk megvételezni egy tudományt vagy térképet, tisztességes cserealkut kínálva más civeknek. Azelőtt karavánokra, meg egyéb nyugós dolgokra volt szükségünk ehhez, most viszont csupán egy útnak kell összekötnie a két nép fővárosait.

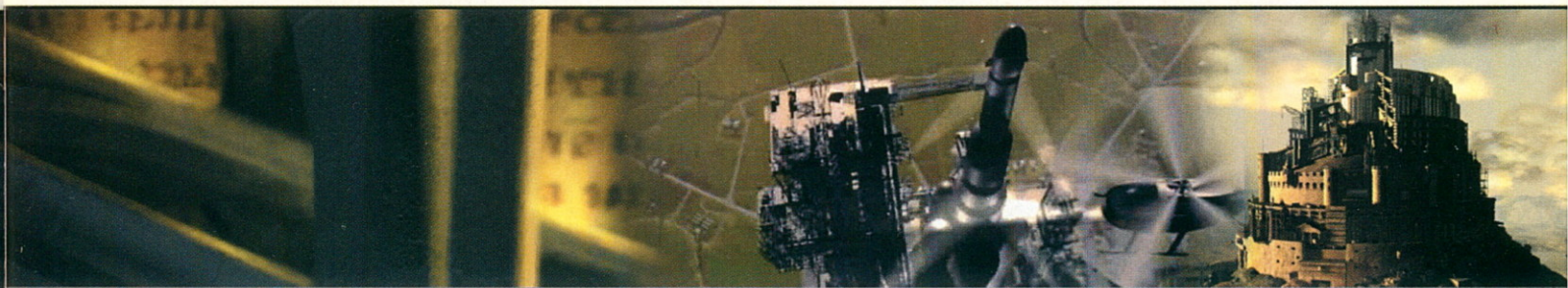
Apropó, városok! Minden ilyen településnek van egy bizonyos kulturális szintje, ettől függ befogadó-területének nagysága. A kulturális szintet az idők folyamán növelnünk kell, így lesz egyre terebélyesebb, egyre erősebb, és így hozza az elvárható legnagyobb hasznot is. Városaink termelése azonban nemcsak ettől függ; igen nagy szerepet játszanak benne — mily meglepő — a lakosok, valamint városon belül elfoglalt helyük is, melyet perzsa kedvünk szerint átdefiniálha-

SID MEIER'S CIVILIZATION III

tunk, amolyan drag & drop féle módszerrel. Előbb-utóbb lesznek elégedetlen, sőt, lázadó természetű polgáraink is. Őket kell majd jobb belátásra bírunk; áttéríteni az udvari bolondok csodálatos

lehetőségekkel kecsegtető, művészi pályájára, neadjciv' kutatónak minősítenünk. Városainkat ruházzuk fel erős védelemmel, hajlamosak ugyanis különféle ostromok szenvedő alanyai lenni, amelyek kimenetele sohasem lehet





egyértelmű. Az sem ritka, ha egy határmenti populációnk hirtelenjében úgy dönt, hogy meglátogatja a szomszédos államot, s ottelejtődik. A kulturális fejlettség visszacsalogatja majd hűtlen ebeinket. Az elszigeteltség nem nagyon dobja meg egy város lakóinak jókedvét. Annál inkább a luxuscikkek! Még valami: városaink látképét újra láthatjuk, sőt, interaktivitási mániánk kielégítésére épületeinkről magyarázó jegyzetet nyerhetünk ki a Civlopediából (ez a Civ3 információs rendszere).

Utat építeni sem annyira könnyű és gyors munka, mint gondolnánk, de a kiépített infrastruktúra igen csak meglendíti hatékonyságunkat. Eljuthatunk példának okáért olyan nyersanyag-lelőhelyekre, amelyek nem tartoznak egy városunk vonzáskörzetébe sem, így nem tudnánk a természet-adta előnyöket megfelelő mértékben kisajátítani. A megoldás kézenfekvő: építsünk derék munkásunkkal utat a lelőhelyig, ott pedig hozzunk létre egy kolóniát! Voilá! Újdonsült telepünket azonban ildomos megvédeni az esetleges betolakodóktól is; figyel-



jünk erre, helyezzünk minél ütősebb védelmet hozzá! Ezt a kolóniát egy nagyon életképes ötletnek tartom az új civben.

Csoda, hogy idáig szinte még egy szót sem szoltam a csodákról! A játék megnyerése szempontjából ugyan nem kötelező csodát építeni, de mint az ismeretes, ezek nélkül nehezebben boldogulunk. Két részre bontották őket a készítő: vannak nagy-, és kis csodák. Előbbiekből összesen csak egyetlen darab létezhet világszerte, utóbbiakból minden civnek lehet egy saját. Mindannyiuknak van egy pozitív hatása kicsiny társadalmunkra — például gyorsítják a fejlődésünket bizonyos témakörökben, vagy épp csökkentik a korrupciót városainkban —, ebben megegyez-



nek. A civék persze versenyeznek, ki építi fel elsőként az adott nagy csodát. Ha abba a sajátos, ám igen gyakori helyzetbe kerülünk, hogy az általunk épített great wondert az orrunk előtt pár körrel befejezi egy rivális civ, akkor sietősen át kell váltanunk valamely más építményre. Itt azonban többek által tapasztalt jelenség, miszerint alacsonyabb nehézségi fokozat mellett van olyan eset, amikor megengedi a két nagy csoda pár körrel későbbi felépítését, sőt még működőképesnek is bizonyul.

Igazándiból nem is tudom, hogyan álljak ehhez a játékhoz. Tény, hogy igen sok következtetés maradt benne, igen sok kisebb hibával, de mégiscsak ez az eredeti Civilization folytatása, és nyugodtan mondhatom, kiérdemli, hogy az lehessen. Nemhiába díszleg ott Sid Meier úr neve, az egész csapat megdolgozott azért, hogy méltónak bizonyuljon az elődökhöz. Az új dolgokat alapos átgondolás után építették be a rendszerbe, és bár néhol meglátszik a befejezetlen munka jele, ez a játék kétségkívül kihagyhatatlan. Nem említettem még: számos dolog ragadt rá az Alpha Centauriról is: a különböző népeknek más-más előnye van a többivel szemben — ez két tulajdonság per civ — amely meghatározza a későbbiekben fejlődésük menetét. A kulturális fejlődés hatása a városok befolyási körzetének növekedésére is AC-örökség. Ám nem minden újdonság hozta az elvárásokat; gondolok itt elsősorban a túlságosan is feltuningolt gépi intelligenciára, amely, bár elsőre talán felfoghatatlan módon, de csal. Elsősorban magasabb nehézségi fokozatokon éreztem magam tehetetlennek; az AI mindenben mérőföldekkel lekörözött. Másrésztől felelmegetném itt a csendes, talán nyugtató, de teljességgel jellegtelen hanghatásokat és háttér-dallamot, de a magam részéről inkább

kikapcsoltam. A grafika igényesnek mondható, legalábbis az előző próbálkozásokat tekintve mindenképpen. És vannak videók is, bár elég harmatosnak éreztem őket, meg ugye, egy kis kocakában mutatva valahogy nem az igazi dolog videókat bevágni; ha egy csoda megépül, talán megérné több időt is rászánni. A Civ3 gépigénye viszont megint csak indokolatlanul nagy; sem grafikailag, sem más aspektusból nem indokolt. És mégis kell neki, mert egyébként nem indul. Ráadásul, amikor már benne járunk a korban, a gép nagyon sokat vár magára saját körében, bár azt hallottam, valamelyest csökkenteni ezt a shift billentyű lenyomása. De még így is.

Miután felsoroltam cseppnyi gondjaimat, rögtön meg is jegyezném, hogy alapjában véve nagyon jó játék ez, a beszerzendő kategóriába sorolandó. Látszódik rajta a fejlesztők azon törekvése, miszerint a programot minél egyszerűbbé, minél kezelhetőbbé szerették volna tenni. Ez sikerült is nekik;



a játékhoz nagyon sok — beépített, illetve kézikönyv formájú — segítséget kapunk. Megemlíteném a tanácsadók szerepét is, mert rendkívül hatékonyra sikerültek; amennyire tudják, egyengetik utunkat, viszont nem mindig állnak a helyzet magaslatán, néha korrigálni kell őket ebben-abbán. Akinek pedig kedve támad saját pályákat, szabályokat szerkeszteni, megvan a lehetősége a játékhoz mellékelte editorral babrálni. Ez már szinte a végtelenségig tolja ki a határokat, biztosítja elkövetkező hideg, téli éjszakáink unaloműzését. Ajánlott Civfanoknak, és a műfajjal csak most ismerkedőknek egyaránt; hogy rádiós kifejezéssel éljek: „Mindenkinek, aki szereti!”

dracoo, a véreskezű

www.civ3.com

Infogrames / Firaxis Games
PII 500 (P300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSÁG	9
ZENE-HANG	6

✓ -Civilization.
Mert megérdemljük.

✗ -botrányos zene-túlúságosan is erős AI

82



A Wizardry VII — Crusaders of the Dark Savant rajongóinak remélhetőleg még birtokában vannak 92 derekán alkotott karaktereik, lévén a Sirtech, hűen önnön ígéretéhez, lehetőséget biztosít partynk átportálására a nyolcadik epizódba. Extra figyelmesség az alkotóktól: a nyolcadik epizód a Cosmic Forge, illetve a Wizardry Gold során megedződött karaktereinket is hajlandó megemészteni.

lesztésekor itt is érdemes a kasztjukhoz tartozó főbb tulajdonságok fejlesztésére koncentrálni, ám az alkotók gondosan ügyeltek az elegáns, következetes összefüggésekre. Belebonyolódni nem fogunk — jobb click, s minden jellemzőről, képzettségről részletes ismertetés olvasható. A képzettségrendszerrel: szerencsés módon a valaha keltezett, s ugyancsak Bradley féle modell került beültetésre — ennek értelmében, a karakter bármely képzettsége fejleszthető mind autodidakta, mind

irányított módon. Így min-



den ütközet előtt bős szuriken-hajigálásba fogó ninnya-cicánk Throwing képzettsége automatikusan fejlődni fog, csak hajigáljunk vele sokat, sokat. Míg az irányított fejlesztést illetően, szintén egyszerű a képlet — ilyenkor a szintlépéskor kapott skillpontok elköltésével fejlesztjük a karakter számára hozzáférhető képzettségek közül a számunkra legkedvesebbet. Vagy amelyiket akarjuk. Könnyed 3rd Edition hatás címén lehetőségünk nyílik karakterünk kasztjának megváltoztatására is — ám ekkor a jószág már a választott kaszt tükrében kezd meg továbbcsiszolódását, az eredeti kasztjából származtatott javadalmaknak kényszerű búcsút int. Azaz, valójában szó nincs a klasszikus dualizációról — sokkal inkább a rendszer flexibilitása, valamint az ezen

lehetőség nélkül teljesíthetetlen feladatok lebeghetnek az alkotók zemei előtt, midőn ezen hozadék megteremtésén fáradoztak. Előfordulhat, hogy egy kaszt címén nem egészen azt kapjuk, amit vártunk — nincs ezzel semmi probléma, teszem hozzá. Így jártam egy agybeteg samurájával, aki átlag két csótány lecsapkodására volt kvalifikált, jóllehet ezen idő alatt mellette kaszaboló, konfeksion-fighterem leirtott vagy két tucat banditát. Ezt kompenzálандо, már-már dicstelennek vélelmezett samurájom bizonyos szintlépés alkalmával nagy boldogan közölte, hogy ő most mágikus képességekre fog szert tenni. Dejszen én übergulasch, extratáp, és extragyors samuráját akartam, aki csak három mondatot ismer. Ezeket: „Katana — Wakizashi. S HOPP - lefejeztem! HORAAAA!” Így, hogy bizonyos kaszt hozadékai, s alapvető sajátosságai mennyire is lesznek nekünk bejövösek, az már sejtetően kitapasztalás, s egyéni megítélés kérdése. Kínálat az aztán van.

Mágusok és Pszionicisták

Tűz, Hit, Elme, Levegő, Föld, valamint egy meglepetés szféra várja a használót, melynek neve: Víz. Minden szférába tucatnyi bűvige tartozik, míg, hogy karakterünk mekkora hatékonysággal is képes az ezen szférákba tartozó spellék hasznosítására, az sejtetően a karakter szférában való jártasságának függvénye. Szintlépések alkalmával így belátásunk szerint fejleszthetjük a karakter számára ismert, avagy aktuálisan hozzáférhető szférákat. Erősen javallott egyébiránt legalábbis két mágust tudni partynkban, lévén egy-két jól sikerült Fireball, avagy egyéb terület-alapú spell segedelmével egy szempillantás alatt rádiórozhatunk le olyan ellenséges partykat, melyekkel mágia-mentes alapon vagy tizenöt-húsz körön át táncikálhatnánk. A pszionicistákról érdemben nem merek nyilatkozni — az általam használt pszionicista hatékonysági rátája mágusaim lába nyomát sem csókolhatná, ám nem zárható ki, hogy idővel belőle is hypertáp gyermek kerekedik. Fontos: minden mágiahasználó elsődleges szem-



▲ - Hú! Ez biztos egy Másik Dimenzióból van!
- Biztos is!

pontja kell legyen a Wizardry képzettség magas foka. Ha ugyanis nem az — akkor spelleink hajlamosak besülni, avagy még rosszabb: egyenesen visszasülnék. Ez utóbbi jelenség mondjuk némileg spiraszagú hatást tud kelteni, kitűnő példa az általunk lött, ám ennek ellenére a távolból ezerrel belénk szálló tűzlabda. A mágiarendszer akkor is tőkjó.



A játékról

A Wizardry VIII FPS szemszögből látja az eseményeket, az általa képviselt látványszínpontot illetően pedig azt lehet mondani: minél tovább nézzük, annál jobban sikerül megbarátkoznunk vele. A Wizards and Warriors grafikáját azonban nem üti, sőt érzé-

sem szerint esetenként alul is marad — beszélünk itt elsősorban a nyitott területek modellezéséről. Ezen felül azonban más elmarasztalás nem érheti a Wizardry VIII-at. Klasszikus elemekre támaszkodó, „megfog-s-nem-ereszt” típusú RPG szemelvényről beszélünk, mely abszolút méltó önnön címére, s mely abszolút megfelel a legkritikusabb RPG szakemberek elvárásainak is. Én végig is tolom. És kész!

by GyZ

www.wizardry8.com

Sir-Tech Canada
PII 400 (PII 300), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	<div style="width: 100%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red 0%, red 70%, black 70%, black 100%);"></div>	7
JÁTSZHATÓSÁG	<div style="width: 100%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red 0%, red 90%, black 90%, black 100%);"></div>	10
SZAVATOSSÁG	<div style="width: 100%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red 0%, red 100%, black 100%);"></div>	10
ZENE-HANG	<div style="width: 100%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red 0%, red 100%, black 100%);"></div>	9

✓ - a Nyolcadik Wizardry

✗ - ronda tájmodell

97

Empire Earth

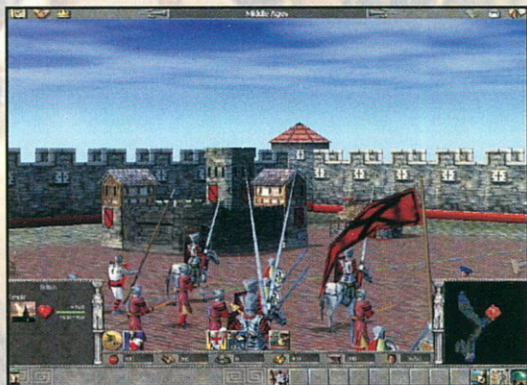
A nanóig, és azon is túl!

A program előzetese már hónapokkal ezelőtt felkeltette a figyelmemet. A már sokak által látott heroikus hangulatú animációra gondolok, amiben az emberiség felemelkedését láthatjuk. Az arcát kifestő ősember, a tengeri ütközetben részt vevő vitorlás kapitánya, a tankjainak össztüzet kiadó parancsnok, a gigantikus robotok mellett, városok romjai felett küzdő, elektronikus beültetésekkel gazdagított katona közös tulajdonsága — ha mégoly különbözőek egymástól is —, hogy lételemük a háború, és hogy egyazon játékban találkozhatunk velük. Sokak szerint a történelem mozgatórugója a harc, az állandó konfliktus: az Empire Earth című játék szerint is ez segítette elő az ember „fejlődését”.

A játék alkotói — több programozó neve a nagyszerű Age of Empiresből ismerhető — nagy fába vágják a fejszéjüket. Hogy a fa állva marad, vagy sikerül ledönteniük? Az alábbiakban kiderül.

Mér' nincs görög egerem?

A játék megjelenésében egy teljesen átlagos RTS-t hoz, aki pedig ismeri például az Age of Empireset, megbotránkoztatón sok hasonlóságot fog felfedezni a két program között.



▲ Ez a nézet nem a játszható módból van



▲ Most pedig lépcsőzni fogunk, jó sokat

Külsőségeit tekintve az Empire Earth háromdimenziós megjelenést felváltató alkotásként indult, de a fejlesztők játszhatósági szempontokra hivatkozva elálltak az ilyesfajta látvány teljes mértékű megvalósításától. Mivel a be- és átvezető animációk a program motorjával készültek, és a jelentős szerepet kapó pályaeitorban is kapunk ízelítőt 3D-s a látványból — ami nem egy nagy élmény, elég gyengére sikeredett — feltennem azt a teljes mértékben költői kérdést, hogy nem alapjaiban szúrta-e el valamit a programozók még a kódolás kezdetén? Ugyanis mind a látványvilág szemlélése során, mind az előbb említett két esetben is az az érzése támad az embernek, hogy egy félkész terméket kapott. Pontosabban olyat, amiről hiányzik a díszítés. (Kocsiról a karosszéria©) Gyanúmat megerősíteni látszik a tény, hogy már elég kevés — egy-másfél tucat — egység összetűzése során is be-beszaggat, mondhatnánk: köhög a motor, ami nem szép dolog, ha ezt tudnánk térben ide-oda forgatni, köve hiszem, hogy elbírná. Görög egerrel (ha lsten is úgy akarja) tudunk zoomolni, de erre megfelelő billentyű — nincs.

Tehát marad a megszokott

izometrikus nézet, pálya kezdetén már látjuk is a mellettünk kolbászoló vadállatokat. Uzszyi neki, levadásszák a parasztjaink, majd serényen hordani kezdik főépületünkbe darabjait: mintha valahonnan ismerős lenne ez a fajta nyersanyaggyűjtés,



▲ Ungava, unгава!

<http://ee.ogresnet.com>. Az itt héderező Empire Earth Orákulum minden, a darabbal kapcsolatos kérdésünkre választ ad. A játék minden egyes összetevőjének részletes ismertetésén túl egészen nivós történelmi áttekintés olvasható a darabban ábrázolt civilizációkról is technológiákról, valamint nyílik innen számtalan fórum is, elősegítendő a játékosok közötti kommunikációt. Letöltések címén játékosok által gyártott, garantáltan minőségi kampányokat — a site üzemeltetői tudniillik szortíroznak — scenáriókat, valamint a darabbal kompatibilis segédprogramokat kínálnak nekünk. Ezekről nem beszélék.

sebaj legalább van otthon már hús. Korai öröm, mert még nincs fa, kő, arany, és vas. Meg anyám tyúkjá, ingyom-bingyom, ez, plusz az... éljen! Az Empire Earth teljes mellszélességgel vállalja, hogy a játékmene legalább fele (!) a gazdaság kiépítésével, és irányításával fog telni. (Most egy harcorientált real-time stratégiáról olvashattok, ezt nem tetszik elfeledni, ugye?)

Ebből következik, hogy a missziók első tíz-tizenöt perce eufemisztikus kifejezést használva: ismétlődő szorakozást nyújt. Mivel seregeink még csak képzeletünkben léteznek, olyan komoly kihívásokkal kell megküzdenünk, mint a favágók, élelemgyűjtők, vasbányászok, aranyásók optimális mennyiségének előállítására a játékmene első negyed órájában. Mindez valós alapokon nyugvó igény, hiszen bármit is akarunk építeni, vagy gyártani, az legalább két különböző nyersanyagot igényel, és a tervezők nem átalítottak a legkülönbözőbb kombinációkat kiötleni a szükségeknél, hogy nekünk változatos legyen. Na ja.

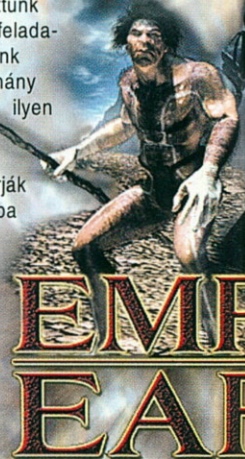
Azért is érdemes a gazdaság fellendítésével sokat ügyködnünk, mert — a játék első felében mindenképpen — az egységeket tekintve a minőség helyett sokkal inkább a mennyiség számít. Minden egység típus összes tulajdonságát sokszor, és sokféle módon tudjuk növelni, de sokkal meggyőzőbb hatást érünk el — ha a győzelem szempontját első helyre tesszük — számuk jelentős növelésé-

vel. Ez pedig termelést igényel. Fáradtságos, hosszú ideig tartó, és unalmas termelést.

A fejlesztések természetesen nem elhanyagolandók, hiszen ezek is szükségesek a „végre a világ ura lettem” cím elnyeréséhez. Meg is van rá minden lehetőségünk: egy átlagos egység legalább négy értékét növelhetjük, mindegyiket minimum háromszor. Ha mindez nem lenne elég a tápolás című fejezetből, az Empire Earth úgynevezett „civilizáció pontokkal” is operál. Ha a pályán teljesítettünk egy-egy részfeladatot, kapunk néhány ilyen

piros pontot (és a nevünket is beírják a könyvbe, csupa nagybetűvel, bizony), több-játékos módban e pontok számát indulás előtt közösen meghatározzák a játékosok. Ezeket az ajándék pont-értékeket szintén beválthatjuk a játék során, ha kedvünk tartja. Egy (korona ikonnal jelölt) apró betűvel szedett méretes táblázatból szemezgethetünk, a tápok ábécé sorrendben tárulnak fel előttünk.

Kezeimet dörzsölgetve világmegváltásra készülődtem, mikor megkaptam első öt egész pontocskámat (jelentéktelen mennyiség), hogy felhasználván megmutatom: ki itt a májer. Nos a táblázat (és az ábécé) is az „a” betűs extrakkal kezdődik, nagyjából ilyenek találhatók itt: aircraft bomber + 10%, artillery shooting +20%... A teszter, és a Herkules vezette barbár görög horda bután néz: mi van? Ja, hogy egyszerre, az összes korban felhasználható extra megjelenik itt (oldalakon keresztül folytatódik a lista)! Nos akár a plazmavető impulzusdestabilizátor energiasejtjének optimális mezonfelvételét is erősíthetem, a





program már ilyenkor, Krisztus előtt félezerrel megengedi. Ez enyhén szólva illúzióromboló.

Tizenkét különböző játék?

A rendkívüli változatosság, az egységek sokfélesége az, ami alapjaiban megkülönbözteti az Empire Earth-öt a többi RTS-től. Tizenkettő történelmi koron keresztül küzdve magunkat érhetjük el, ha nem is a civilizáció betetőzését, de a játék végét mindenképpen. Négyféle alapkampányt választhatunk, ami négy egészen különböző történelmi világban helyezi el a játékoszt.

A görögöket választva a civilizáció kezdetén találjuk magunkat, az úgynevezett prehisztorikus, vagyis történelem előtti korban. A félszigetükre bevándorló görög törzsek apró-cseprő konfliktusaival kezdve a kampány

végére Nagy Sándor háborúin túl a Római Birodalmat vezetve uralmunk alá hajtjuk az egész mediterrán térséget. A második nagy fejezet a középkorba repít minket, hol Hódító Vilmost irányítva küzdünk Anglia egyesítéséért, majd

EMPIRE EARTH

több más, hasonló „kaliberű” történelmi személy életcéljainak megvalósításával a harmadik kampányba léphetünk. Ez az Első Világháború idején kezdődik a németek oldalán, míg az utolsó meglepő módon a kilencvenes évek orosz hadseregét bizzaránk, hogy a vörösök népét egészen a huszonkettedik századig kalauzoljuk. Epoch: magyarul történelmi korszak, összesen tizennégy közül választhatunk. Multiban csak négy korszakon keresztül fejlődhetünk egy-egy pályán, így kerülhető el, hogy a méretes fatuskóval hadonászó Sámson-gyalogosok



győzelmükbe vetett hitét atom-tengeralattjárók rakétái tegyék tönkre. (Persze a huszonkettedik században is egy bölény elejtésével és egy fa kivágásával kezdünk, csak akkor nem oltárt építünk a nyersanyagból, hanem laboratóriumot...) Részletezzük kicsit a választható korokat, sőt: az emberi történelmet. Érettségi vizsgára talán nem elég, de jellemezi valamennyire az Empire Earth választható korszakait. **Őskor:** Kr. e. félmillió-50 000. A tűz felfedezése, vándorló életmód. Vadászat, halászat, gyűjtögetés és marihuána-termesztés.

Kőkorszak: Kr. e. ötezerig. A vallás felemelkedése, egymás fejének beverése változatos kőtárgyak használatával.

Rézkor: Kr. e. 5000-2000. A fémtárgyak első megjelenése, a hajó és a kerék szabadalmának elfogadása.

Bronzkor: Kr. e. 2000- az Ő megszületéséig. A réz, és az ón kotyvasztásának eredménye a fémek divatossá válása. Hadseregek és a velük járó első kényelmetlenségek felfedezése.

A sötét korszak: Kr. u. 900-ig. A vasfegyverek kora. A Rómaiak tündöklése és bukása. Keleten a turbánosok felütik a fejüket. Majd leütik a fejüket nekik a keresztény lovagok jól, és viszont.

A középkor: Kr. u. 900-1300. A nagy épületek és a nagy épületek falainak lerombolására szolgáló eszközök elterjedése.

Reneszánsz: Kr. u. 1300-1500. Az újvilág felfedezése, az óvilág újrafelfedezése. Ismét fellendül a tudomány és a marihuána-termesztés.

A birodalmak kora: Kr. u. 1500-1700. Az első masinák megjelenése, a matematika és a fizika tudó-

mányá válása: sikerül megvalósítani a „vascsőből vasgolyó egyenesen és gyorsan repüljön” problémáját.

Az iparosodás kora: Kr. u. 1700-1900. A gőzgépek, az első gyárak kora. Felfedezik a baci-lusokat és a gyermekmunkát is.

Atomkorszakok: a két világháború és a Modern kor, vagyis a 20. század.: zűrés száz év, annyi biztos.

A digitális korszak: Kr. u. 2000-2200. A Stainless Steel Studios vezetője, egy bizonyos Grigor Oroszország segítségével átveszi az uralmat a Föld országai fölött. (Mi vaaan?) **Nanokorszak:** Kr. u. 2200-? Nono! Az Emberen Túli Idő, erről az időszakról még semmit nem tudunk. (És sejtésem szerint nem is fogunk...)

Ennyi fért két oldalra

Meg még az a kevés, amit ide írok. Az Empire Earth ennél komolyabb taglalása már sok-sok oldalt venne igénybe. A kampányok nagy volumenűek, elképesztően sokféle elemet vonulathatunk fel, a játék komolyan fel van



▲ Valamit szétkenhettem a monitoron



készítve a multipléjeres játékra, akár magunk is könnyedén fabrikálhatunk magunknak változatos játékokat, vagy akár tervezhetünk pályákat. Ez mind igaz. De az is igaz, hogy a program igen csekély mennyiségű saját ötlettel rendelkezik. Szomorú, de a „sokat markol, keveset fog” igazság teljes mértékben érvényes rá... A játékméret és a látványvilág kívánivalókat hagy maga után: hiányzik belőle a „feeling”, az a valami, ami megdobogtatja az ember szívét. A mostanilag jellemző rendkívül változatos minőségű RTS-dömpingben félfő, hogy nem sok maradandó nyomot hagy maga után...

Balage

www.sierrastudios.com

Sierra / Stainless Steel Studios
PII 600 (PII 350), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ -félmillió év játékidő ☺

X -"tipikus, klón" -borzasztólassú játékméret

80

Az Empire Earth Paradoxon: létezik egy másik site, mely kínálatát elnézve az imént bemutatott honlap felhozatalával vetekedik: <http://ee.disturbedsims.com>. Az oldal üzemeltetői világgraszáló Empire Earth bajnokságot hirdetnek, melynek első díja: egy eredeti Empire Earth. Namost akkor gratula nekik — Móricka megnyeri a versenyt, hogy aztán a megnyert Empire Earth CD hasznosításával benevezhessen arra a versenyre, melyet megnyert. Vagymi...

Battle Realms



Oszeimodo van desz ka... Kaiiiiiiiiiijjjjaaaaaaaaaaaaaaaaa

Minden egyes stratégiai program próbálja felülmúlni a másikat. Egyre újabb és újabb trükköket vetnek be a programozók csak azért, hogy játékok ne egy legyen a sok közül. Jómagam állandóan hátrahőkölök a meglepetéstől, és már éppen azon vagyok, hogy hívjam az orvosi ügyeletet, ugyan segítsenek már kiemelni a lenyelt nyelvemet. Már megint összejött egy újfajta stílus. Vagy inkább egy már létező stílus együttes keveréke. RPG, kaland, akció és stratégia egy személyben. Első pillanatban kicsit furcsán bámultam magam elé, hiszen a Battle Realms egy tipikus RPG, vagy Diablo klónnak látszott. Aztán amikor elkezdtem ismerkedni vele, rögtön szembe kerültem egy olyan döntéssel, mely egy kisdobos csapat nótafájának is sok lett volna. Hogyan is folyassam a játékot? Melyik részét kezdjem el követni, hogy később megismertethessek vele titeket is. A dilemmám az volt, hogy sok-sok út választható a kezdéskor. Mindegyik szál összefut, de a végkifejlet teljesen eltérően közelíti meg. A legjobb

választásnak tehát az tűnt, ha a néhány sor bevezető után, nagyjából körbevázolom a lehetőségeket, és az azokkal járó buktatókat. Később mindenki eldöntheti, melyik történetrész fekszik neki jobban, melyik tartogatja a több kalandot.

Szamarúj, kutyaszorítóban...

Kenji. A dicső, de már letűnőfélben lévő Serpent klán katonája (vagy nevezhetjük alvezérének is, hiszen apja a klán feje volt). Több mint hét évben keresztül kalandozott távoli földeken, mielőtt úgy döntött, végleg hazatérne. Távozásának egy igen kellemetlen „baleset” volt az apropója. Valaki, vagy valakik egy szép nyári napon megműtötték az apucit egy jópofa tantóval. Sajna a fater nem élte túl a beavatkozást, mi több: szegény hősünk volt olyan botor, és oda is ugrott a haladkló mellé némi segítséget nyújtani. Hát persze, hogy az első arra járó paraszt azt kezdte rikácsolni, hogy gyilkos, gyilkos. Nos, Kenji jobbnak látta, ha lelép egy időre. A falubéliek természetesen meg voltak győződve az igazukról, és el is könyvelték azt. Kenji nem csak apagyilkos, de még gyáva is, hiszen szépen kerekelt oldott. Visszatérésünkkor már javában folynak az események. Megismerkedhetünk a kedves trónbitorló embereivel, a

Ed del Castillo a Battle Realms project vezetéséért, a design irányvonalaiért egyaránt felelős. A kérdésre, mely szerint mi is különbözteti meg a Battle Realms-et a napjainkban hozzáférhető RTS-ektől, eképpen reagál: „— Az újítások. Mikor nekiláttunk a munkálatoknak, a csapat minden egyes tagja tele volt ötletekkel, újszerű elképzelésekkel. A fejlesztés során gyakorlatilag elfelejtkeztünk az RTS műfajról, hogy kizárólag saját elgondolásaink nyomán építhessünk fel egy új szisztemát, egy új játékot.” Mint az Ed del Castillo nyilatkozatából kiderül, elvi síkon a Battle Realms az a játék, melyet már oly régóta, s oly nagyon várnak a stílus szerelmesei. RTS-kliséket szembekacagó, bevett metódusokkal nyílt szembehelezkedést vállaló, történelmi ihlettségű valós idejű stratégia? Hogy mindebből mi igaz, ezúttal is bizasson a játékosársadalom megítélésére.

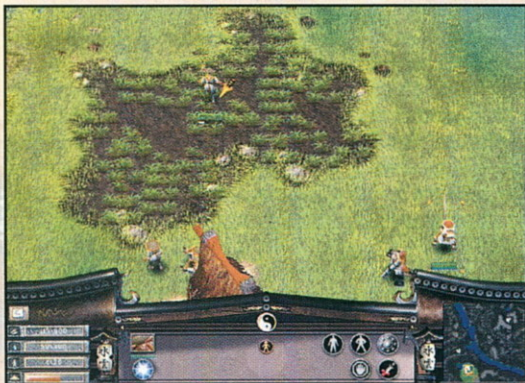
Shinja banditákkal. Kis barátaink javában ügyködnek az elszaporodott parasztok megriktításával. És máris itt az első választási lehetőség, amiről később bővebben beszámolok. Nem kell tartani tőle, hogy mindenki gyűlölni fog minket, rögtön szert tehetünk az egyik legjobb szövetségesre. A legfőbb segítőnk és barátunk, néhai apánk egyik leghűbb csatlósa lesz: Otomo. Egy hatalmas medvetestű szamarúj, aki megérkezésünk után azonnal felkarol minket, és biztosít a lojalításáról. A környezetünkben kóborló falusi banda persze egyre csak hajítja a maga baromságait. Ha tehetnék, és nem riasztaná vissza őket a hátunkról lógó méretes Katana, már lincselnének is meg minket. Otomo a védelmünkre kél, és emlékezteti a jobbágyokat, hogy az előbb éppen mi mentettük őket meg a bőrlyenyúzástól, meg karóba húzástól. Szóval bekummanhatunk régi barátunk dojójába némi zöld teára, miközben ismeretöt kapunk a régműltről, és a jelenlegi helyzetről.

latos Gömbbel megvédje a népet, valamint a fiát is sikerült gyanúba keverni, és elúzni a birodalomból. Nem volt varázscucc, sem helyettes az öreg után, szabad volt az út a kiskirályok és hatalomra vágyók előtt. Az Varázsgömbnek teljesen nyoma veszett, és a hatalmi harcok lassan felőrölték a gyengébbeket. Hét év alatt kialakult az új rend, amelyben a legerősebb maradt talpon. Ez Shija, és az ő klánja volt.

Amíg hős apánk élt, nagyjából minden rendben ment. Saját tekintélye, és az ősi Varázsgömb ereje elégnek bizonyult a Serpent klán összetartására, és arra, hogy a többi hőzöngőt sakkban tartsa. Aztán történt ez a sajnálatos merénylet, amellyel két legyet is ütöttek egy csapásra. Meghalt Kenji apja, így nem volt senki a ki a varázs-

Egy mocskos nagyképű lázadó, aki kópönyegforgatásával szerezte a legtöbb befolyását, aztán ebből szedte össze

a banditákból és fosztogatókból álló seregét. Felbérelt jó néhány ijáaszt és csatlóst, akik fosztogatással és rémületkeltéssel próbálják fenntartani a hatalmat. Majdnem oké a dolog, csak a parasztok között vannak egy pár ezren, akik lázadznak. Csak egy vezér kellene



▲ Iránya a rizsföld, osztán dógozzá, mer nem lesz szaké!



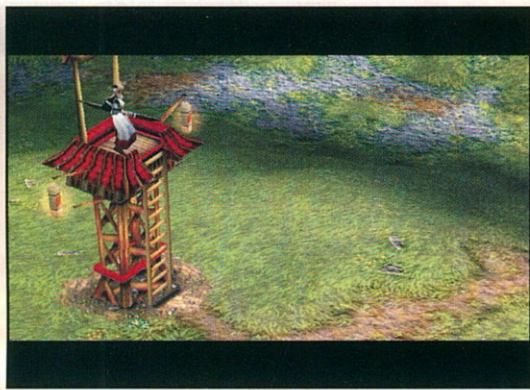
▲ Nem durva ez a túlerő egy picit?



▲ Haiiii, soo haraido miszofune...



nekik, hogy a verbuvált sereg élére állva megtörje Shinja hatalmát. Kiderül a számunkra, hogy a kis hólyag mindenáron újja akarja építeni saját klánját. Ha ez sikerül neki, akkor képes lehet annyira megfegyvelmezni a seregeit, hogy azok majdhogyan megálíthatatlanok lesznek. „A farkas és a lótsz addig hullajtja a könnyeit, amíg apád birodalma részeire van szakítva”. Igaz mondás — Otomo barátunk szájából. Mindez arra ösztönöz minket, hogy nekifogjunk cselekedni, és megpróbáljuk letörni Shinja harci kedvét. Mind-



▲ Magányos órszemünk nem is sejtí mit kaphat a szeme közibe

bet kaszabolni. A parasztok elpusztítása a gonosz oldalára röpít minket, nagyon gyorsan fejlődünk, de az ellenfeleink jóval keményebbek, és többen is vannak. Otomoval beszélgetve megkapjuk a második nagy dilemmát, miszerint hogyan folytassuk a harcot Shinja ellen. A két északi tartomány közül választhatunk. A bal oldalra kattintva igen akciódús szerepet vállalunk magunkra. Otomo, és még egy nyurga legényke segítségével kell elindulnunk az előretolt helyőrségeket kipurcantani. Célunk a folyamatos fejlődés mellett egy kisebb sereg összehozása, és szabotázsakciók végrehajtása a megszállt területen. Ez a rész egyébként az, melyet Shinja teljesen a kontrollja alatt tart, így előrehaladunk is nehezebb lesz. A jobb oldali térség egy sokkal nyugisabb színtérre kalauzol minket. Itt jön az igazi meglepetés. Ebben a tartományban egy 3D-s stratégiai játékba csöppenünk bele. Az előbb még harcoltunk és karaktert fejlesztettünk, most pedig a parasztjainkkal gyűjtögetünk élelmet, majd próbáljuk őket kiképezni katonákká. Bármelyik részt is választjuk, egy saját magunk által kreált játékmenetet hozunk létre. Mint kiderült, mind az akció, és mind a stratégiai részt elkezdhetjük a jó és a rossz oldalon is. Az egyik valamivel könnyebb és hosszabb, a másik nehezebb és harcban bővelkedő lesz. Tehát. A jobb oldali földrész egy stratégiai célpont lesz. A megérkezésünkkor egy elég lestrapált állapotú falucskára lelhetünk, ahol egyetlen parasztkunyhó, és a hozzá tartozó jobbágy maradt meg. A szerencsénk az, hogy embereink nagyon szapora fajtából valók, és némi idő alatt újratemmelhetjük őket. A parasztház, kb. hárompercenként, „termel” egy embert. Jól gondoljuk meg, mire használjuk fel őket. Az első pályán 20 emberünk lehet egyszerre. Célszerű hat parasztot kiragadni a sorból, és kettesével



ehhez többféle-képpen is hozzáfoghatunk, a lényeg csak az, hogy a számunkra

legjobban tetsző utat válasszuk. Rögtön a megérkezésünkkor beelőltünk két nagyképű banditába. Ők vidáman újságolják, hogy most készülnek kiirtani egy kisebb falucskát. Ha csatlakozunk hozzájuk, akkor hajlandóak beajánlani minket Shinjához. A választás egyszerű, vagy a banditákat kezdjük el püfölni, vagy a parasztnak ugrunk neki. Mindkét út előre vezet, csak nem mindegy melyik oldalon haladunk a cél felé. Ha a banditákat kezdjük csépelni, akkor a hosszabb, de valamivel könnyebb játékmenetet vihetjük véghez. Ilyenkor rögtön megkapjuk az első speciális támadásfaját, csak a következő eléréséhez kell töb-



▲ Halálom ideje eljött, már nem érdekel semmi

munkába zavarni őket. A házacská közelében rálehetünk egy kicsiny rizsültetvényre, és onnan feljebb egy tavacsára is. Két emberrel kezdjük el kitermelteni a rizst, míg másik kettőnek adjuk ki, hogy hordják be a vizet a házba. A kijelző bal oldalán láthatjuk mennyi áll rendelkezésünkre a nyersanyagokból. Szerencsére arra, hogy több emberünk legyen, nem kell áldozni belőlük. A maradék két embernek van a legfontosabb feladata, ugyanis őket kell ráuszítani a rizs öntözésére. Ha ezt elvettük, akkor a rizsültetvényünk egész egyszerűen kiszárad, és vége az utánpótlásnak. Másikat csak keresni lehet, mert itt még egyfajta vadrizs van, mi pedig még nem tudunk újabb telepeket létrehozni belőle. Ha aztán összejött egy nagyobb mennyiségű készlet, nekállhatunk megépíteni az első harci Dojonkat. A Dojóban kreálhatjuk meg katonáinkat. Tulajdonképpen egyszerű lándzsásokat képezhetünk ki, akik két plusz tulajdonsággal is felruházhatóak. Természetesen mindez költségekben is több rizst és vizet jelent. A DRAGON'S STRENGTH-tel nagyobb ütőerőt ruházhatunk embereinkre, míg a DRAGON'S HEART-tal életerejükét növeljük meg egy kicsivel. Ha már a pluszoknál tartunk, ideje megemlíteni a csatákban használható speciális dolgokat. Két vezé-



▲ Első kiképzőközpontom, gyenge kiképzettjei

rünk, Otomo és Kenji, egyetlen speciális ütősfajta képes (a játék elején). Ez a Critical Strike. Harc közben rákattintva, egy ütő erejéig dupla vagy tripla erős csapást érhetünk el. Sajnos ez az életenergia alatt jelzett stamina (állóképesség) jelentős csökkenését vonja maga után. Ha csordában támadunk a lándzsásokkal együtt, érdemes kipróbálni az ilyenkor aktiválható Battle Cry-t. Legalább 20%-os sebességnövekedést, és az ellenfelek harci kedvének csökkenését érhetjük el vele. Az energia visszanyerésének is létezik módja, mégpedig a pihenés. Az igaz, hogy nagyon lassan növekszik vissza, de a harc közben is csak rettentően lassan fogy el. A későbbiekben kifejleszhető katonák, mint például az íjászok, egy sor újabb tulajdonsággal ruházhatóak fel. Tapasztalati szintünktől (vagy inkább harci jártasságunktól) függően nő eme speckó támadások és képességek ereje. Bizonyos dolgokat nem kapunk meg rögtön, hanem némi idő után fejleszhetünk ki. A Zen jártasságot,



melyet főleg az ijászok és szamurájaink használhatnak, lehet hogy csak az adott pálya legvégén fejleszhetjük ki. Ehhez összes emberünk legalább felének részt kell venni egy nagyobb küzdelemben, és ott életben kell maradniuk. Miután visszatérünk a főhadiszállásra, az említett upgrade-ek élénken virítanak, és máris alkalmazhatjuk őket. Jó hír, hogy a már kiképzett embereink is megkapják őket, nem csak az újonnan gyártottak.

Amint már az elején hozzátettem, két féle úton haladhatunk előre. Nagyjából leírtam, amit a stratégiái és fejlesztetős részről tudni illik, de még nem ejtettünk szót a másik részről. Első ránézésre semmi érdekességet nem fogunk felfedezni, hiszen itt is egyetlen paraszttal meg a két vezérrel vágunk neki a játéknak. Fejlődünk kell, meg rizst kapálni az előrébb jutás érdekében. Az igazi lényegét akkor vesszük észre, ha mind a két lehetőséget elkezdjük végigvinni (szerintem így a legjobb). A stratégiázós részben szinte alig találkozunk ellenfelekkel. Tanító fokozatnak hat, amint szépen a szánkba rágják az egymást követő lépéseket, és néhanapján egy

kóbor ijász megtámadja a szalonnázgató embereinket. Alig lesz ellenfelünknek bázisa, inkább az erdőben bujkáló kicsi csapatai révén veszi fel a harcot ellenünk. Némi bolyongás után rálelünk az egyetlen házból, és néhány emberkéből álló falujára, amelyet pár pillanat alatt letiporhatunk. Ha ugyanezt a bal oldali tartománynál próbálnánk meg, gyors „Game Over” lenne a jutalmunk. Itt már az első pályán is jelentős, mondhatni kilátástalanul sok katonával futhatunk össze. Négy-ötpercenként támadják meg bázisunkat, méghozzá az embereinknél legalább két szinttel magasabban álló katonákkal. A bázisokat szinte meg sem lehet közelíteni, hiszen legalább 30 ijász és lándzsás vár ránk, nem is beszélve az agyontápotl szamurájokról. Őket jobb elkerülni, de legalábbis távolról érdemes a soraitak ritkíthatni. Közelharcban nagyon kemények, és képesek energiájuk hihetetlenül gyors visszatöltésére. Szerencsére a szamurájok csak a saját táboraik körül ügyelnek, ritkán támadják meg a településünket.

Először fel nem foghattam, miért van embereink száma húsz főben lelimitálva. Akár hogyan fejlesztetem, megnyertem az ütközeteket, a húszas szám csak nem akaródzott feljebb mászni. A játék előrehaladtával mindig kaptam új és újabb épületeket, meg embereket, azonban itt is limitált volt a létszám. Eltartott egy ideig, amíg kiokoskodtam egy saját stratégiát, vajon hogyan lehetne a

„Minden Harcosnak neve van. S mindegyikük kész meghalni érte.”
— hangzik a Battle Realms reklámkampány szerves komponensének tekinthető mottó. S lón: mint az a játék során kiderül, a kötelékeinket erősítő harcos ifjak valóban rendelkeznek névvel. A még újszerűnek mondható megközelítés feltétlen figyelmet érdemel — noha már a Tropicoban is találkozhattunk hasonló megoldással, a játékvilág szereplőinek névvel-valóilletése emelheti, s rendszerint emeli is az összhátást.

legegyszerűbben megrohamozni az ellent. Két vezérünkre vigyázni kell, ha ők meghalnak, akkor vége a játéknak. Éppen ezért a legjobb megoldás az, ha csak két-három parasztot hagyunk meg. A többit kíméletlenül képezzük ki, és küldjük csatába. Ijászainkkal csalogassuk ki az erősebb ellenfeleket, mert a nyílt terepen támogatás nélkül gyorsabban lehet lerohanni őket. Vezéreinket pedig csak akkor vigyük a harcba, ha már a legtöbb ellenfél megpurciant. Ők ketten tripla olyan erősek, mint egyetlen sima emberünk, azonban nagyobb harcban pillanatok alatt elpusztulhatnak. Mielőtt még elfelejtem, mindenképp meg kell említenem a harcokban szerezhető bónuszokat, és azoknak igen jelentős szerepét. Némely kiképzőhelyen a játék előrehaladtával kapunk speciális képességek használatára feljogosító pontokat. Ezek hasonlóak a Dragon's Heart-hoz, vagy a Dragon's Strength-hez. A képességek kifejlesztéséhez nem más szükséges, mint néhány Yang pont. A Yang pontokat a harcokban szerezhethetjük meg, bizonyos mennyiségű, vagy erejű ellenfél elpusztítása után. A kijelzőnk közepén lévő Ying-Yang jeleszke mellett láthatjuk a kapott pontjainkat. Attól függően, hogy fehér (azaz jó) vagy fekete (rossz) a pont színe, eltérő dolgokat találhatunk fel. A nagy dísznóságok persze a fekete pontokkal érhetők el. Akár a sötét mágiához hasonló cuccok megszerzése sem lehetetlen. Mindenesetre az utóbbiak használata nem egyszerű jár saját embereink sérülésével, vagy elvesztésével. Sajnos ezek használata területre hat, és akkor nem nézi a program, ki van a körön belül. Mindenki megkapja a maga kis jutását. A fehér pontokkal a harcot

vagy életerőnket, állóképességünket és ügyességünket turbózhathatjuk az alapszint fölé. Később még ennél is több lehetőséget kapunk, mégpedig arányosan nagyobb mennyiségű pontért cserébe.

Summárum

Egy óra alatt bele tudna az ember szeretni. De csak tudna, mivel annyi jó játék van még a placcon. Ekkora szív nincs a földön se, hogy minden kedvenc játékunk egyszerre férjen bele. Ha most azt kérdeznék tőlem, kinek ajánlom a Battle Realms-et? Az első, és legfontosabb kikötés mindenképp az lenne: ne ijedjünk meg a kihívásoktól. Minden kezdet nehéz, hát még ez. Az első hat-hét pályán annyit szívtam (normál nehézségi fokozaton), hogy komolyan azt hittem, valami baj van velem. Talán csak nem beteg lettem, hogy már a játék sem megy? Aztán kikapálódtam, és egészen belejöttem a program saját világába. Csodaszép, és nagyon gyors grafika, valamint a John Williams műveit megszágyonyító, japán mintára elkövetett zenei aláfestés gondoskodik egyaránt arról, hogy a játék varázsa alá kerüljünk. Azt el kell mondani, hogy stratégiai szempontból jóval kidolgozottabb a program. Akcióprogramra vágyó játékosok maximum a harci jeleneteknél élhetik ki a szenvedélyeiket. Van ugyan némi karakterfejlesztés is, hiszen bővül a harci tapasztalatunk, és a képességeink is. Mégis a „gyűjtöggess, építs, fejlessz, és rohand le” utat követ a játékmenet. Nagyon szórakoztató és élvezetes, kihívásokban bővelkedő játékkal állunk szemben, amit érdemes kirakni a polcra, a végiggyűrendők közébe.

-Uriel-



▲ Két ellenséges szamuráj, nehéz időket él



▲ Na de hol van Pamela és Mitch??

Ubi Soft / Liquid Entertainment
PII 700 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

www.liquid.com

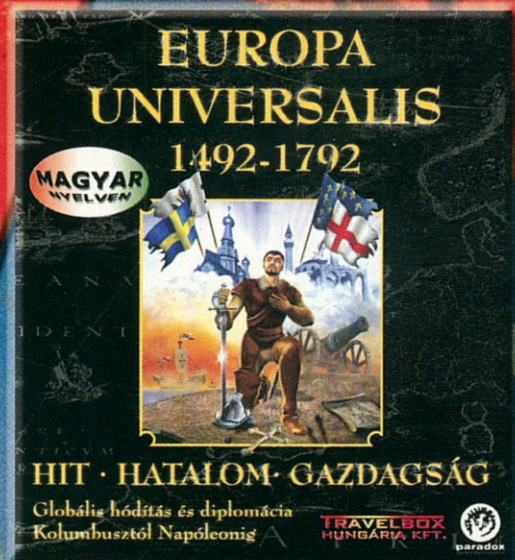
LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - szép és gyors grafika
- nagyszerű, japán hangulat

✗ - nagyon nehéz a kezdet.
- időnként kifagy
- elnyújtott a játékmenet

90

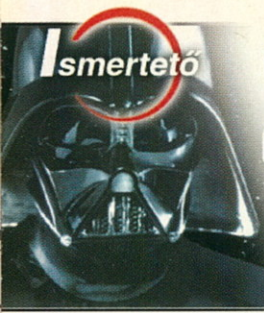
Ezeket a játékokat jobb kapni...



TRAVELBOX

HUNGÁRIA

www.travelbox.hu



STAR WARS GALACTIC BATTLEFIELDS



A zero legyen veled!

Időtlen idők óta — legalábbis mióta léteznek a Star Wars filmek — jelennek meg évről évre a különféle műfajokban a film történetére alapuló játékok minden létező platformra, és nincs ez másként a PC-s világban sem. A mióta a filmek sikerén felbuzdulva George Lucas megalapította saját játékkészítő cégét, LucasArts néven, találkoztunk már akciójátékkal, verseny szimulátorral, Quake-klónnal, stratégiával, interaktív mozival, egy szó, mint száz, a rajongóknak panaszra igazán nem lehet okuk, csak valahogy a stratégiai játékok terén volt gyenge a kínálat, mivel a most megjelent Galactic Battlefields pontosan a harmadik a sorban.

Vágjunk bele

Bevallom őszintén, némi előítéllettel fogtam neki a telepítésnek, majd vettem bele magam a játékba, emlékezve még a legutóbbi SW RTS, a „Force Commander” csúfos bukására.

Már a játék egyetlen animációját, a bevezetőt is, olyan picit gunyoros mosollyal az arcomon néztem végig, mert rögtön az elején olyan „Jedi Knight” feelingje volt az egésznek, a

folytatás, pedig a filmekből kivagdosott, 45 másodpercebe tömörített jelenetek totális kavalkádjá lett. Na de ami utána következett, attól esett le csak az állam igazán. Gyanús volt nekem, hogy miért ilyen alacsony egy 2001-ben megjelenő játék gépígyénye, hiszen manapság nem ritka, hogy egy GeForce 2 MX-es kártya soványnak minősül, nem is beszélve a napjainkban megjelenő programok szinte kielégíthetetlen memória és processzor órajel éhségéről.

A titok nyitja roppant egyszerű. Ez az RTS akár az „Age Of Empires” harmadik része is lehetne, ugyanis a játékhoz a LucasArts megvásárolta a Microsofttól az AOE II grafikus motorját, és valószínű, hogy a teljes forráskódot, bár erről a híradások egy szót sem említenek — de ha elkezdtek vele játszani, gyorsan rájöttök majd, hogy igazam van.

A játékmenet, kezelés, és megígyás

A játék alapja tehát a „gyűjtőgess nyersanyagot, építkezz, fejleszd a technikai szinted, és gyártsd le a megfelelő mennyiségű katonát és harci kütyüket, ami kell a győzelemhez” — egy klasszikus RTS,

az, amin javíthatnak volna, ráadásul kihagyták a különféle népek jellegzetességeiből adódó, esetlegesen egymástól merőben eltérő harcmodor, vagy egységek lehetőségét, amit az AOE II-ben már remekül megvalósítottak. Ezért aztán már nem is csodálkoztam azon, hogy minden szereplőnél ugyanazok az épületek, ugyanolyan egységek vannak, pontosan egyforma tüzérvél, hatótávval, legfeljebb a kinézetük tér el merőben egymástól. Ez alól van persze némi kivétel, például a Naboo Királyságnak eléggé gyenge a gyalogsága, és a nehéz fegyverzete, cserébe viszont ütős légierije és haditengerészete van, de ezek a különbségek csak a negyedik technikai szintnél jelentkeznek. Külön érdekes volt számomra például, hogy minden népeknek lehet Jedi lovagja, és a felhúzott erődben is ugyanolyan erejű spéci harcos lehet gyártani.

A játék kezeléséről csupán annyit érdemes megemlíteni, hogy mint a többi felület, ez is tökéletesen olyan, mint az AOE sorozatban megismert. Az egységek kiválasztása az egér bal gombjával, a parancsok kiadása a jobb gombbal történik, a [SHIFT] lenyomásával, pedig akár a bejárható útvonalat is kijelölhetjük. Jól megszokott módon, egy „Command Center” az alapja mindennek, itt gyárthatjuk a „dolgozókat” akik majd a nyersanyagot gyűjtögetik, felhúzzák a különféle építményeket, őrtornyokat, falakat, kutató központokat. A technikai fejlődéshez most is valamilyen épület megléte a feltétel, és a csapatok „upgradelése” valamilyen fejlesztés megléte után, adott nyersanyag mennyiségbe kerül.

Csupa ismerős

Alapvetően kétféle játékmodot választhatunk, így a „Single Player”, amin belül a bajnokság, és a hagyományos

mányos gép elleni menetek találhatók, valamint a „Multiplayer”, amiben megvívhatunk játékos barátainkkal, a helyi hálózatban, modemes kapcsolaton, vagy a neten keresztül, esetleg fellépve a „zone.com”-on lévő szerverre, regisztrálás után csatlakozhatunk az ott folyó küzdelmekhez.

A bajnokságban az első küldetés sorozat egy oktató menet. Aki nem ismeri az alapokat jelentő AOE sorozatot, annak mindenképpen javasolt ezt a kurzust, hiszen mindössze egy óra alatt a végére lehet érni, és remekül megtanulható közben a program kezelése. A további öt „Campaign” egy-egy külön kis történet, amelyekben mindig más, a Star Wars filmekből megismert népek oldalán játszhatunk végig egy sorozatot. Így például a Lázadók és Leila hercegnő, a Kereskedelmi Szövetség, a Gungan-ek, a Wookie-k élőkön Chewbaccával, és természetesen a Galaktikus Birodalom katonáival

Darth Vader vezetése alatt. A történetek végigjátszása során a programírók megpróbálták a filmbéli eseményeket, szereplőket, és helyszíneket feleleveníteni, bár nekem eléggé furcsa volt, hogy a „Trade Federation”, akiket az „Episode I”-ben ismertünk meg, hogy keveredett össze Chewbaccával, és Han Soloval. Találkoznunk fogunk tehát valamennyi epizód jellegzetes figurájával, épületével, és járművével, bár igaz hogy totális keveredésben. A rajongók persze tutira értékelni fogják a „Millennium Falcon”-t, vagy „C-3PO”-t, nem is beszélve a sok „R2-D2”-ről, akik bájos „prünyögéssel” nyugtazzák a kapott feladatokat, de hadd ne soroljam itt most fel a játék valamennyi szereplőjét.

A bajnokság minden küldetése egy előre kiépített környezetben játszódik.

A bajnokság minden küldetése egy előre kiépített környezetben játszódik.



▲ Ez bizony a Millennium Falcon és benne Han Solo



▲ Bocsánat Hercegnő, de bekapcsolva felejtette a vasalót...



▲ Mintha mérgesek lennének a fiúk



dik, de itt inkább arról van szó, hogy az ellenfél, illetve az ellenfelek környezete van fullra kiépítve, mi pedig kapunk egy induló csapatot, egy nyersanyag készlettel.

A győzelem feltételei itt persze nem csupán arról szólnak, hogy ki szerzi meg a teljes uralmat az adott terület felett — minden küldetés elején kapunk egy spéci feladatot (majd utána sorban a többi), amit meg kell oldani. Például megkeresni egy helyet, vagy egy tárgyat, valakit elkísérni valahová, megvédeni egy építményt adott ideig, elfoglalni valamit, kiszabadítani és épségben „haza” juttatni egy szövetséges vezetőt. Mindenesetre a feladatok, mondjuk úgy: igen változatosak, és kellő kihívást jelentenek még „easy” fokozatban is, különösen a

küldetések negyedik-ötödik részeiben, ahol már rendszerint a legmagasabb technikai szintről indul a

menet, és az ellenséges csapatokból is bőven van mindenféle.

Fejlesztésre és építgetésre nem minden küldetésben van szükség, sőt lesz olyan, ahol erre még lehetőség sem lesz,

különösen az első pályákon, de azért a történetben előre haladva a feladatok megoldásának többféle módja is

kínálkozhat, így ki-ki maga dönti el, hogy nekivág az induló csapattal, vagy nekifog előbb egy kis erősítést legyártani.

A hagyományos gép elleni menetekben vagy a program ad fel egy véletlenszerűen generált pályát, a hozzá tartozó feladattal, vagy ti magatok állíthatjátok be a paramétereket. Itt hatféle játékmódból lehet választani. A „Terminate The Commander” esetén, a feladat minden ellenséges parancsnok megsemmisítése, és egy emlékmű (Monument) felépítése, a „Commander Of The Base” választásakor, a pálya közepén lévő építményt kell birtokolni 550 napig, a „Defend The Monument” módban egy emlékművet kell megvédeni 250 napig, és a „Monumnet Race”-t választva az győz, aki először fel tud építeni egy emlékművet. Ezen kívül, van egy „Death Match” mód, de gondolom, erről nem kell különösen szót ejtenem. A játéktér beállítására is van lehetőség, ugyanis az általános térkép típus választva 29 különféle helyszín, míg a „Star Wars Locale” módban, a sorozatban megismert 13 bolygó, például a „Dagobah”, az „Endor’s Moon”, a „Tatooine” a „Naboo” lehetnek a küzdelmek színterei. Be lehet állítani a térkép méretét is minitől a gigantikusig, valamint az ellenfelek számát 1-től 7-ig, a maximális populációt 25-től 200-ig, az induló technikai fejlettséget, valamint a győzelem feltételét, ami lehet az ellenség totális megsemmisítése, idő limit, vagy egy bizonyos pontszám elérése.

Na és ha mindez nem lenne elég a változatossághoz, akkor ott van a beépített „Scenario Editor” amivel mindenki olyan pályát kreál, aminek csak a fantázia szab határt, majd az így elkészített küldetés beépíthető a



▲ A körön belül nem kell elem a walkmanba?

játékba, és meg lehet rajta akár a haverokkal is küzdeni „Multiplayer” módban.

Mindent a szemnek és a fülnek

Mint azt már említettem, a „LucasArts” az „AOE II” felületét használta fel a „Galactic Battlegrounds”-hoz, ami egyrészt kicsit már idejét múltnak tekinthető, és a kétdimenziós megjelenítés, valamint a szűke szabott játéktér sem az, amiről ódákat lehetne zengen, azonban mindezt a hiányságot pótolja a látvány, és a hangok. Sajnos az egységek és a szereplők most is a pályára feszített négyzetlánc mentén mozognak, sokszor eléggé sarkosan, a robbanások meglehetősen elnagyoltak, de a táj, az épületek, az egységek, a szereplők rendkívül aprólékosan kidolgozottak, és a mozgás animáció egyszerűen tökéletes. Külön tetszett, ahogy a Jedi lovagok a fénykardjukkal kaszabolták a jónépet, meg, ahogy a hatalmas lépegetők komótosan cammogtak megállíthatatlanul előre.

A hangokról is csupa jót tudok csak mondani, hiszen a háttérzene,

a szereplők hangjai, egyszóval minden, aminek hangja van, az a filmbéli megfelelőjének a hangján szólal meg. Nekem legjobban a Gunganek főnökének, Boss Nass-nak a furcsa hanghordozása, és Dart Vader erőteljes duzzadó dörmögő hangja tetszett. Na persze a Tie Fighterek visítása sem akármilyen, nem is beszélve Chewbacca felhőrdüléseiről, vagy C-3PO aggodó hangú monológjairól.

Summa Summarum

Nem vagyok messze az igazságtól, ha kijelentem: ez a játék nem hiányozhat egyetlen RTS kedvelő polcáról sem, a Star Wars rajongóknak pedig kötelező darab. Igaz a grafika nem mai gyerek, de mégis rendkívül jól kidolgozott és részletes, a hangok és az effektek jól eltaláltak, a játékmenet közepes fokozaton már meglehetősen koncentrációt igényel, és mindezt szerény gépigényen, ráadásul a játékidőre sem lehet azt mondani, hogy egy hétvégén végig lehet nyomni az összes pályát.

Clemi

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Jött a körökre osztott Star Wars Supremacy, s a játékosok keseregtek vala: jó, jó, de nem is annyira, mert azért elég ronda, meg aztán borzasztó irányítással bír. Rövid időn belül ment is a lecsóba. Pár évvel később, a relatív közelmúlt során mutatkozott be az immár 3D-s alapokon nyugvó Hard Core RTS, Force Commander címen. Miután annak rendje s módja szerint produkál még a Supremacy örökséghez mérten is jókorának nevezhető bukást, a Lucasarts végre feladni látszik „nem-hallgatunk-senki-re” alapú fejlesztési politikáját, s következő stratégiájához végre motort licenszel. Ne tessék örülni — Age of Empires 2 motort. S noha az Ensemble Studios féle engine korának legkiemelkedőbb RTS motorjai közé tartozott, az általa képviselt látványszínvonal 2001-ben már nem jelent garanciát a sikerre. Maradt még a kérdés, vajon mely hatékonyságú együttműködésre lehet képes a kvázi-ódon motor, illetve a Star Wars univerzum. Ennek eldöntése a játékos feladata, miután becsekkolta a Stracraft Wraith-ek mintájára épületek felett levitáló, buzgón durrogató X-Wingek kecsesnek csak nagy jóindulattal mondható performanszát.

LucasArts / Ensemble Studios
 PII 300 (PII 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.lucasarts.com

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - kis gépigény, villámgyors grafika - hosszú játékidő
 ✗ - mintha az AOE egy újabb részével játszottam volna - időnként túl nehezek a küldetések

82

Aliens VS. Predator 2

Vadászkalauz haladóknak

Az idei évben alig lépett fel számottevő FPS a sokplatformos játékpiacon. Néhány katonási TBS és az Undying rászolgált ugyan az érdeklődésre, de őket leszámítva nem sok minden árnyékolta be a genre rajongóinak malacperselyét. A megspórolt anyagiakon lehetett viszont hardvert frissíteni (abba viszont, fennforgás esetén szegény cserépmalac beletörődött). Mert bizony az 500MHz-es alaprajel hajnalán, a cachémeletek és rambuszok bővületében a fejlesztők egyre bátrabban kínálnak robusztus, a közepes konfigurációkat végzetesen leterhelő játékokat. Akik megelépték a kockázatos, vezérelhető zattal járó (ha a főlősnak tűnő anyagi áldozatoknak hála elköltözött a párjuk, és a vele egy konfigurációban található anyósuk is;-) vásárló-áprédét, máris kezdenek töprengeni azon, hogy miből és hogyan csoportosítsanak át még egy kis pénzmagot, amiből megetethetnék az újszülött, éhes családtagot. És hogy mivel? Van néhány legenda, amit a játékosok, vagy éppen a programozók nem



hagynak meghalni. Taktikusan adagolva az információ-infúziót egyenest a sokmilliárdos üzletet tápláló ütőérbe — ígéreteikkel mindig ott motoszkálnak a vásárlók tudatában.

A préda

Sokan hirdetik, hogy a méret a lényeg. A kicsit is becsülő ellentábor most pihenjen. Az AvP2 a mai trendnek megfelelően, kérdés nélkül 1.3 gigát felnyomat az ember legkeményebb perifériájára;-) Többtucat pálya, közte masszív átvezető animációkkal, igen rövid töltésidővel. Így már érthető, mire ez a kompromisszumot nem ismerő hozzáállás. Még a vinfos alatt egy „launcher” menüben kell a 3D eszközt és a felbontást (az opti miskák nagyot csalódhatnak a kártyájukban) kiválasztani. Eztán érdemes takarékra venni a hangerőt, mert a Sierra logo bizony — az igazi rettegés előfutáraként — képes váratlan bizonyítékát szolgáltatni inkontinens mivoltunknak.

A főmenü igen „választékos”. Külön pont foglalkozik az internetes, és külön a hálózatos játéklehetőségekkel. Azt, hogy milyen mértékben akarjuk leterhelni hardverünket vizuális igényeink megzabolázhatatlanságával, nagyszámú opció végigbongészése után dönthetjük el. A küldetésválasztás a kapcsolódó portéka (könyvek, játékok, filmek) — immár évtizedek

óta bevált — arculatát tükrözi. Három összefonódó sors, három kampány misszió. Izgalmas, jól felépített történet, gyermekgordulatokkal. Harrison nevű obsitosra (kinek arcát Schwarzi orrából, szájából, miszter bín szeméből, és a neves, „kérdézzük-meg-a-közönséget?” tévés-ceremóniamester hajából gyúrták össze) hárul a feladat, hogy egymaga tisztítsa meg az egész bolygót. Meglepő és mulatságos, hogy a páncélozott APC-k és leszálló egységek tűzereje ellenére, egy magányos katona vesződik ajtonyitogatásokkal, ellenállhatatlan vágyat érezve az összetört elektromos panelek hackelésére. Igaz, vannak ép, mindazonáltal „zárva” feliratú kijelzők, de hát hősünk nem az ésszerűség híve. A mesebeli dramaturgiát némileg oldja a sajátengines cut-scenek mennyisége és minősége. A Monolith ebben tényleg óriásit alkotott.

A történetek végső soron összefüggnek, csak úgy, mint '99-es elődjében, a helyszínek minden karakter szemszögéből bebarangolhatóak. A legérdekesebb vonalvezetési újítás, az ismét „lenyűgött Alien-bőr” nyújt örömet, és veritéktől izmos egérmarkolást. Ugyanis a tojásból kipenderült, kis ágról-szakadt arctamadóként kezdődik pályafutásunk. Majd, miután otthonosan mozogtunk a letaglózott áldozat mediastinumában, eleinte izgága matchbox-szörnyként, majd nyalka óriásrovarként sodródunk mindenféle kalamajkába.

A három faj kalandjai kb. 20 órányi tiszta kikapcsolódást nyújthat-

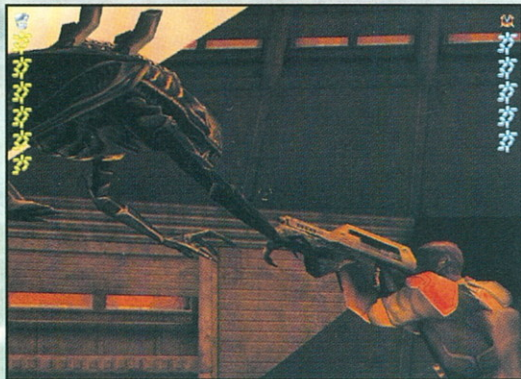


nak, és akkor még mindig ott a királyi többség. Mert az AvP2 multija, tényleg kiilárol. Tíz választható karakter, úgy, mint: here (nem a testrész!), paetorian, predalien, runner, nyolcféle katona skin (Ivan, Dmitri Rykov, Dunya, Jonhson, Jones, Ichiro, Harrison) és a remekbeszabott predátor bácsik (könyvű, nehéz, támadó és standard). 16 játékos a legkézenfekvőbb sebességi beállításokkal (56K, ISDN, DSL, T1, T2) 12 félmetesen komor hangulatú pályára mozdulhat rá. A standard DM, Team DM mellett találni pár speciálisan „szörnyű” módzatot: Evac — emberek a „állatok” ellen. Amint a név sugallja, evakuálásról van szó.

A Monolith Productions Inc. 1995-ban jött létre Kirklandben, Washinton államban. Nem csak fejlesztőként, hanem kiadóként is számos sikert ért el. Demóikkal felkeltették a mindig résen hajló „nagytestvér” figyelmét, és mikor a Microsoft szélesre tárta az „ablakot” (és talán fagyközei élménnyel is megajándékozta őket), elkápráztathatták a világot egy olyan, forradalmian számító grafikai rendszerrel, ami abban az időben csak DOS alatt volt megvalósítható. Hamarosan megszületett a Goraud-ot és a Phong-ot gyönyörűen alkalmazó forráskód, a LithTech 3D Engine. Sorra születtek a motor sikeres referenciái: a Blood sorozat, a Shogo, a Get Medieval. Olyan kiadók és fejlesztő stúdiók kölcsönözték a technológiájukat, mint az Activision, Barking Dog, Cryo, Fox Interactive, Disney Interactive vagy éppen az Interplay. A moci jelenleg négy csomagban kapható, licenszelhető — csúnya szóval. A Jupiter a csúcás. A No One Lives Forever következő epizódja készül majd a felhasználásával. A Talon (2.5-ös verzió) a lelke az Aliens vs. Predator™ 2-nek. A Cobalt által kínált lehetőségeket a Sony PlayStation® 2 programozói igyekeznek kiaknázni. Végül pedig a Discovery: főként internetes multi-játékok erőforrásaként számítanak rá. Akinek van 75 - 250.000 dollárja, és hajlandósága, az felveheti a legközelebbi képvisellel a kapcsolatot, és már is nekiláthat a fejlesztésnek!



Hunt — vadászat az emberekre. Aki meghal, vadászként „respawnol”. Survivor — túlélés egy igen durva világban. Ám itt nem az ember főnöke izzasztja a herét (nem a rovtartani kifejezés)...



tükrök, ami az első AvP egyik legnagyobb dobásának számított. Abban az algoritmusban több volt, sem mint, hogy így eltűnjön (azóta sem láttam olyan minőségben kidolgozott tükörefektust egyetlen játékban sem!). Az autók ablaka egyszerű, átláthatatlan, fénytelen

Overrun — támadók és védők harcolnak a pozíciókért.

A préda lelke

Az új motor. Tökéletesen képes visszaadni az élien univerzum hangulatát.

De mégis hiányérzetem van. Apróságok, amik nem is igazán új elemei a korszerű grafikának, mégis hiányoznak a Lithtech repertoárjából. Gyönyörű fény/árnyék effektusokat képes létrehozni, de dinamizmus nélkül. A falakon végigsöpör a lámpa (ez az egyetlen igazi pozitívum), de a textúrák alkotta „gyári” árnyékolás cseppet sem változik. Vajon a

Monolithnél látták a Blade Of Darkness-t idén tavasszal? Nincsenek

felület. A leg több objektumon nem hagy nyomot a nehéztüzérség sem. A karakterek magas poligonizmussal szépen mutatnának, ha nem ódon, éleshatárvonalú elemekből épülnének fel. A halálanim egy nagynulla.

Nicsenek eltérő módon latba eső találati felületek, és darabolódó „skeletal modellek”. Az alsó végtagok mozgása, és a talaj nincsenek szinkronban.

És mégis: végre egy játék, ami a bonyolultsága ellenére nélküli a grafikai bugokat. És akkor becsapódik az elő gémpléj bug. Majd a következő. És így tovább. Script hibák, „environmental AI” hibák mindenütt. Ezek némelyikét újratöltéssel sem lehet megkerülni. Csak kódokkal.

Aztán ott van a clipping. Hát, hogy a nyavalyába gyűjtsön szegény vadászunk trófeákat, ha azok egyszerűen beleolvadnak (szó szerint)



a talajba? Minek a páncéltörő lövedék Harrisonnak, ha embertársai az arcukba kapott 20! ilyenből sem borulnak meg? Célkitűzés volt a környezet interaktivitásának fokozása, hogy ne csak egy újabb „kapcsolányomkodós” játék szülessen.

Mikor Alan Dean Foster 1978-ban Dan O'Bannon, Donald Shusett hevenyészett forgatókönyvötletéből megírta az első Alien regényt (további nagyágyúk, akik tollat ragadtak: Alien — Robert Shekley, David Bischoff, a Perry házaspár, Damien Forrestal — Doom sorozat papírra vetője! Predator — Paul Monette, Simon Hawke, Kyle Sternhagen, Nathan Archer) az akkor még kiaknázatlan, és igazi nagybetűs KARAKTER-ek hiányában stagnáló sci-fi piac (csak az 50-es évek nagy koponyáinak mai szemmel olvasva bizony igen konzervatív írásai próbálták kielégíteni az olvasók táborát) még nem is sejtette, mi találta el, igen kényes, mondhatni végzetes helyen. Ridley Scott filmje pedig, noha mérföldkőnek számított, csak a nyolcvanas évek közepétől vált igazi kultuszfilmmé. '86-ban elkészült a folytatás, amit öt év múlva még megtoldottak egy nyúl farknyival. Az Aliens túlélőgárdája két taggal megrövidült. Michael Biehn (Dwayne Hicks tizedes) valamilyen okból nem vállalta a további asszisztálást, Carrie Henn (Rebecca Jordan) pedig tinédzserre cseperedve még ráncfelvarrás után sem játszhatott kisiskolás korú leányzót. Így hát hálivúd néhány probléma-megoldó „zsenije” volt kénytelen az idegen-inváziós filmek legelcseszettebbjéhez scriptet szolgáltatni, ami a premier plán megjelenítést elkerülve korai „forgatókönyv-halállal” súlytotta a nem túl frappánsan kiírt hősokeket. Steve Perry trilógiája kavarta fel először az Alien-saga körüli állóvizet 1992-ben. Eredeti ötletei egy igen sötét, és a kritikusok szerint hangulatában megújult, erőteljes képi világú filmet eredményezett, J.-P. Jeunet rendezésében. Az alaptörténet valószínűleg a '86-os Bolygó neve: halálban megismert kislány, Newt húszas éveinek szörnyű megpróbáltatásait mesélte volna el, Földön, s világűrben. Minden kulcsmotívum szerepelt a regényekben az 1997-es filmből. A hadsereg től az idomított óriásrovarok át, a feltámadott Ripley-ig. Állítólag az ötödik epizód előkészületeinek is nekiláttak, és ha Ms. Weaver tud egy kis időt szakítani a Ghost Busters 3 forgatási szünetében, nem kizárt, hogy — Joss Whedon forgatókönyvének felhasználásával — Ellen Ripley is hamarosan összehaverkodik egy Ragadozóval a mozivászonon.

Nem állítanám, hogy összejött a dolog. Néhol valóban beavatkozhatunk; egy-egy tokmány és zár átolvasztása, manipulálás a kamerákkal eredményt hozhat a feladatok megoldásában. De minden irányítottan, kitüntetett helyen a játék

linearitásának megalojzását szolgálja. A tárgyak jobbára sérthetetlenek (leszámítva a képernyőket).

A '99-es AvP-hez egy teljes audio CD melléklet volt, ami a játék dinamikus aláfestéseként szolgált, sőt önálló „filmzeneként” is megállta a helyét. Az idej, második epizód szintén két korongot foglal el, ám ezúttal a remek zenei kíséret a programfájlokba integrálva található.

És még, így a vége felé egy remek hír: az AvP1-el ellentétben végtelen mentési lehetőséget építettek a játékba, talán éppen a nagyszámú negatív visszajelzés hatására.

Az utolsó szó jogán

Ha csak egy átlagos FPS-ről lenne szó, akkor is kiérdemelné a jó osztályzatot, de mivel ennél jóval többről van szó, egyszerűen kihagyhatatlan a sorozat rajongói számára. A Fox nagy kockázatot vállalt, mikor fejlesztő céget váltott, de végső soron nem döntöttek rosszul. Nem kis feladat megfelelni a trédmark hagyományainak, a Monolith pedig igazán kitett magáért.

Ender Wiggin



Fox Interactive & Sierra / Monolith
PIII 700 (PIII 450), 128 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

www.sierrastudios.com

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATÓSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ -vérfagyasztó
-visszaadja
filmek hangulatát

X -nagy gépigény
-csúnya bogarak,
ízé bugok

87

Ghost Recon



Kelet-Európai Szabadtéri Játékok

Bár lehet, hogy kissé túlzó az állítás, mégis megkockázatom: kevés fontosabb dátum van a PC-s játékok — természetesen nem létező — történelemtényében, mint a Rainbow Six megjelenésének a napja. Tudommal ugyanis ez a program terem-



▲ Haláltusa

tette meg a "tactical shooter" névre hallgató stílust. A játékmenet annak idején nagyon sokan kritizálták. A legtöbb felhasználó előbb kétségbeesetten kereste a 'Health', 'Armor', és 'Ammo' feliratú csomagokat, majd felháborodottan csapkodta az egyébként ártatlan egeret az alátéthez, amikor szembesülnie kellett a ténnyel, hogy ebben a programban elég egyetlen golyó, és holtan terülünk el. Aztán szépen lassan a legtöbbben hozzászoktak ahhoz, hogy ebben a játéktípusban a pontos tervezés, és az óvatos mozgás alapvető fontossággal bír. A történet innen már ismert. Megjelentek a folytatások, megszületett a Counter-Strike, majd idén nyáron kijött az Operation:

Flashpoint is, és a játékosok túlnyomó része átpártolt az új stílust képviselő programokra. Az azóta eltelt évek

alatt a Red Storm a Rainbow Sixben rejlő lehetőségeket maradéktalanul kihasználta. Nem is volt más esélye, hiszen a cég ezeken a programokon kívül szinte csak irdatlan nagy bukásokat produkált. A srácok mostanra látták elérkezettnek az időt arra, hogy egy utolsó küldetéslemez (Black Thorn) kiadásával búcsút intsenek a sorozatnak, és valami újba fogjanak. Az új gyermek neve Ghost Recon lett. A program szlogenje talán ez lehetne: 'Rainbow Six a szabadban'. Ugyanis az R6 alapvetően CQB-játék (close quarter battle) volt, vagyis az összecsapások túlnyomó része zárt térben játszódott. Erre volt kihegyezve a mára már igencsak korosnak mondható engine is, amely a szabadtéri jelenetek során elég mókásan teljesített. A játékosok pedig lélegzetvisszafojtva vártak. Érdemes volt? Mindjárt kiderül.

Történet

A Red Storm védjegyévé vált pocsek minőségű bevezető videóból a következőket tudhatjuk meg: 2008-ban járunk. Oroszországban ultranacionalista kormány került hatalomra, amelynek két célja van: a vasfüggöny újbóli leeresztése, és az ex-Szovjetunióból kivált államok (Ukrajna, Fehéroroszország,



▲ négy

Kazahsztán, Grúzia, Litvánia, Lett-, és Észtország) visszacsatolása. Ezt a NATO sem nézheti tétlenül, így csapatokat küld a területre, köztük egy amerikai speciális gyalogos egységet, a Szellemekeket.

A háttértörténet, mint azt láthatjátok, nem túl eredeti, ami talán annak is köszönhető, hogy a Ghost Recon mögött nem áll Tom Clancy regénye. A mester azonban most is jelen volt a program készítésénél. Egyrészt tanácsadóként segítette a fejlesztők munkáját, másrészt ő közvetített a programozók és a hadseregben lévő kapcsolataik között.

Játék előtt

A játékmenet alapvető változtatásokon ment keresztül. A sokak által kedvelt, de legalább ugyanolyan sokak által elátkozott tervezési fázis teljesen kimaradt a programból. Bevetés előtti kötelezettségeink így mindössze feladataink áttekintésére, valamint a megfelelő csapat és fegyverzet kiválasztására korlátozódnak.

Az eligazítások meglehetősen részletesek. A ránk váró terület térképe mellett rendelkezésünkre áll néhány fénykép is a stratégiai fontosságú objektumokról, így nagyjából tisztában lehetünk azzal, mire is számíthatunk majd ránk az akció során.

Egy küldetésben legfeljebb hat katona vehet részt. Az akciócsoport



▲ képre

három csapatból állhat, míg egy csapatban maximum három ember lehet. Katonáink feladatkörük és felszerelésük alapján négy csoportba oszthatók. Ezek: lövész (rifelman), támogató (support), mesterlövész (sniper), és tüzserész (demo). A teljesített küldetések után a résztvevők tapasztalati pontokat kapnak, amelyeket újabb négy kategóriában szórhatunk szét. Ezek: fegyverkezelés (weapon), lopakodás (stealth), állóképesség (endurance), és vezelési képesség (leadership). Érdemes odafigyelni az ügynevezett specialistákra is, akikkel ugyancsak egy-egy sikeresen teljesített misszió után bővül kis csapatunk. Ők egyrészt sorkatonáinknál jobb képességekkel rendelkeznek, másrészt különleges fegyvereik és eszközeik vannak, harmadrészt külsejük is messziről megkülönbözteti őket az „átlagtól”.

Az elérhető fegyverek — számuk húszt körül van — és eszközök különböző kombinációkban választhatók. Ez jelentősen megkönnyíti a csapat gyors és hatékony felszere-

Tom Clancy's
GHOST RECON



lését. Nagyot nem tudunk hibáztatni, hiszen a gép figyelmeztet minket arra, ha valamilyen fontos — illetve a küldetés teljesítéséhez feltétlenül szükséges — dolgot kifelejtettünk volna a háttizsákból.

Ha már eszközökről beszélünk. A játékban számtalan járművel találkozunk, de sajnos ezeket nem áll módunkban kipróbálni még utasként sem. Ez az Operation: Flashpoint megjelenése után fél évvel elég ciki, különösen egy olyan program esetében, amely ennyire nagy hangsúlyt fektet a realitásra, és a taktikai elemekre.

Kezelőfelület

Az, hogy a tervezési fázis kimaradt a Ghost Reconból, még nem jelenti azt, hogy süketek, némák, és vakok lennénk a küldetések során. Csapatunk mozgását ugyanis két — nemsokára bővebben bemutatott — képernyő segítségével tudjuk egyszerűen, mégis hatékonyan koordinálni.

A 'Soldiers' képernyőre kattintva csapatunk bármelyik tagjának a

bőrébe belebújhatunk. Emellett ezen a képernyőn láthatjuk a küldetésben résztvevő emberek beosztását, képességeit, fegyverzetét, és természetesen egészségi állapotuk felől is itt érdeklődhetünk.

A másik képernyő, amely a 'Command' névre hallgat, talán még az előzőnél is sokkal hasznosabb. Egyrészt látható rajta az adott küldetés helyszínéről szolgáló terület térképe a megközelíthetetlen helyekkel, és a stratégiai fontosságú pontokkal együtt. Ha erre bármelyik csapatunkat kiválasztva rákattintunk, útvonalpontot adunk meg. Sőt, azt is beállíthatjuk, hogy embereink az adott pontra megérkezve mely területet fedezzék. Ezen kívül itt befolyásolhatjuk haladási sebességüket, és agresszivitásukat is.

A kezelőfelület meglátni, megszeretni, és megtanulni használni pillanatok alatt sikerült. Ennek a két képernyőnek a segítségével szinte minden, csapatmozgással kapcsolatos igényünket ki tudjuk elégíteni, kivéve talán egyet. Az egyes csapattagoknak nem tudunk külön



▲ Bontva



▲ Egy megsemmisített tankhadosztály

A kíméletlen életszerűségükről hírhedt Tom Clancy darabok legújabb epizódja sem piskóta — ám mi a teendő, ha már ez sem elég? Bizonyos, önnön magukat az alkotóknál jóval nagyobb szaktekintélynek valló játékosok állítják, kitűnő ez a Ghost Recon, egészen kiváló ez a Ghost Recon — de még mindig nem az igazi, mert sűrűlt füllövés esetén karaktereink nem esnek hipothermiába a kiömlött vér mennyiségének okán. S lőn — a www.ghostrecon.net címen elérhető rajongói siteről már letölthető a Realism Mod patch csomag. Az ezzel megtámogatott változat az alkotók szerint már olyan közel áll az életszerűséghez, amennyire az csak lehetséges — értendő ez a fegyverek tüzejét, illetve a sebesülések szintéziséit vizsgálva. Figyelem! A patch nem hivatalos jellegéből adódóan mindenki csak saját felelősségére használhatja azt. Ki ké' próbálni, max. uninstall.

szeretnénk, ha a harmadik az első szobában maradna, és fedezné a bejáratot, hátha egy ellenség erre téved. Na ezt nem tudjuk megtenni.

Akcióban

A játék, és egyáltalán, a környezet a Red Stormhoz méltóan realiztikus. Pillanatok alatt beleélhetjük magunkat egy olyan katona szerepébe, aki erdős területen halad előre azzal a tudattal, hogy egy terepszínű egyenruhában fekvő ellenség talán már másodpercek óta mesterlövészpuskájának a távcsövében figyeli. Ennek ellenére nem szabad idegeskedni, hanem lassan és megfontoltan kell előrenyomulni.

A fejlesztők annyival megkönnyítik (?) az életünket, hogy bizonyos helyekre egyszerűen nem teszik lehetővé a feljutást. Már ez sem méltó ahhoz a realiztikus szemlélethez, amely egyébként a GR-t jellemzi. Az viszont már egyenesen röhejes, hogy az ugrás, mint funkció, hiányzik a programból. Még egy térdig érő falon sem tudunk átszökkenni. Az sem megoldás persze, hogy CS módra ugráljunk, mint a bakkecskék, miközben úgy 40 kiló felszerelés van a hátunkra és a mellkasunkra aggatva, hogy az ugyancsak nem pehelykönnyűségükről ismert

fegyverekről már ne is beszéljek. Mindenesetre ezen még lehetett volna csiszolni, mert a guggolás, a fekvés, és az oldalirányba kihajolás még közel sem minden. Még egy észrevétel: az oldalirányú mozgás (strafe) sokkal lassabb, mint ahogy azt más, hasonló stílusú játékban megszokhattuk.

A töltényekkel célszerűen ésszerűen bánni, mivel a figurák sérülésmodellje teljesen csontvázalapú, vagyis egy golyó a fejbe pontosan elegendő. A fegyverek tüzelési módja, ahogy azt már a Rainbow Sixben is megszokhattuk, állítható, tehát lehet egyesével is, és sorozatokat is löni. Sajnos, mi is hasonlóan akkurátusan vagyunk lemodellezve, így nagyon kell figyelni a testi épségünkre. Erről van is egy sztorim: az egyik küldetésben már túl voltam a mindent eldöntő nagy tűzharcon, és elégedetten konstátáltam, hogy mindenki életben maradt. Aztán ahogy mindenki iszkolt a menekülési pont felé, észrevettem, hogy az 'A' csapat egyik tagja nagyon lemaradt a többiektől. Megnézem a Soldiers' képernyőt és látom, hogy a stílizált emberalak bal lába piros, vagyis meglőtték. Odarohanok hozzá, és amikor megláttam, nem tudtam, hogy sírjak-e vagy nevessek. Szegényke olyan szánalmat keltően húzta a lábát, hogy legszívesebben



▲ A simaszkos akcióban

a hátamra kaptam volna, amúgy Forrest Gump módra.

A Ghost Reconban a Red Stormtól sokatlan módon lehetőségünk nyílik arra, hogy a küldetések közben is mentsünk. Azonban ez elég érdekesre sikeredett, működését igazából a mai napig nem sike-



rült megértenem. Minden térképen találunk egy 'Extraction zone' névre hallgató pontot, ahova a feladatok teljesítése után el kell jutnunk katonáinkkal. Ez csak akkor nem szükséges, ha nincs több ellenség a pályán. Az R6 örökség ebben a megoldásban is egyértelmű.



▲ Kedvenc emberem, a símaszkos mesterlövész

Grafika

Mindig gondban vagyok, amikor egy program grafikájáról kell írnom, ugyanis nem érzem magam kellően kompetensnek az ügyben. Nekem tesztek. A nyílt terek megjelenítésére optimalizált engine két különböző, egy közepesnek (Cel2-800, 256 MB RAM, TNT) és egy annál kicsit jobbnak (Cel2-860, 256 MB RAM, GeForce) mondható konfiguráción is jól muzsikált, ugyan nem túl magas felbontásokban.

A tereptárgyakra húzott textúrák egy-két kivételtől eltekintve részletesek, és szépek. A fák hajlongnak a szélben, a folyók áramlása szemmel is jól látható, a nap fénye pedig olyan erős, hogy amikor felé fordulunk, szinte attól tartunk, kiégeti a monitor képcsövét.

A megjelenítés minősége akkor sem romlik, amikor elered az eső, vagy a hó. Bár nem telepítettem fel újra az összehasonlítás kedvéért, de így emlékezetből azt mondanám, hogy a természet ábrázolása jobban sikerült a Red Stormos fiúknak, mint a Operation: Flashpoint cseh alkotóinak.

A programban látható emberek megjelenítésére nem lehet panaszunk; kidolgozottságuk megfelelő szintű — különösen csapatársainké —, és animációjuk is ropant élethűre sikeredett. Nem kevésbé elhanyagolható tény, hogy legjobb barátaink, a csapatársaink kezében látható fegyverek is „dögösen” festenek. Ezeket nem csak ezért nézzük meg jó alaposan, hanem azért is, mert a saját kezünkben nem fogjuk látni őket, ergo a R6-örökség itt is érezhető.

Hangok

A Ghost Recon a hanghatások terén nem mutat fel semmi különlegeset, de azt sem állíthatom, hogy kudarcot valana. Ami pozitívum: a hangforrások térbeli pozicionálása az EAX technológiának köszönhetően parádésnak mondható, a küldetések előtt és után hallható művek pedig Hans Zimmer

idéztek. Ami negatívum: csapatársainknak nem adhatunk rádió parancsokat.

AI

Semmit nem ér a grafikusok munkája, ha a mesterséges intelligenciáért felelős csapat nem végezte jól a dolgát. Szerencsére ők sem lopták a napot.

Az ellenfelek 'Recruit' fokozaton még elég bambák, később azonban egyre rafináltabbak: kihasználják a tereptárgyak által nyújtott fedezékeket, csapatban mozognak, és célzásuk is jelentősen feljavul.

A tőlünk függetlenül mozgó csapatrészeket alkotó társaink mesterséges intelligenciája már hagy némi kíváncsival maga után. Annak ellenére, hogy mozgásukat és viselkedésüket a 'Command' képernyő segítségével meglehetősen pontosan tudjuk szabályozni, azért nem árt odafigyelni rájuk, és a fontosabb összecsapások erejéig csatlakozni hozzájuk.

Ha viszont mi is a harcok részesei vagyunk, az AI időnként annyira jó, hogy már-már az az érzésünk, hogy lemaradunk az akcióról, hiszen csapatársaink rendre leszdedik helyettünk az ellenfeleket.

Komoly kritika talán csak embereink útkezes algoritmusát illelheti, akik hajlamosak beragadni bizonyos helyekre.

Multiplayer

A Ghost Recon fejlesztése során végig szem előtt tartották a többjátékos üzemmódot. Épp ezért szerettem volna bővebben beszámolni erről a lehetőségéről, de akadályokba ütköztem. Kezdjük talán a játékhoz csatolt szerverkereső programmal, az ubi.com-mal. Az egy dolog, hogy szép, és pillanatok alatt kapcsolódik a központi szerverre. Az is remek dolog, hogy úgynevezett lobbikba tömöríti a játékosokat, és csebbe kis ikonokkal jelzi az éppen futó partikat, és a résztvevők számát. Viszont az már egyáltalán nincs rendben, hogy annak



▲ Ami szép, az szép

ellenére, hogy hétféle volt, és kábelnetes elérésről próbálkoztam, egy hercig kis teknőc jelezte elérésem gyorsaságát. Az meg már egyenesen pófátlanság, hogy hiába próbáltam olyan partit hozni csatlakozni, ahol elvileg volt szabad hely, amikor beléptem



▲ Sorbanállás a budinál

volna, mindig az a visszajelzést kaptam, hogy tele a szerver.

Ennek öröme egy gyors uninstall keretében könnyes búcsút vettem a programtól, és inkább az All-Seeing-Eye névre hallgató szerverkeresővel próbálkoztam, amelyet mindenkinek csak ajánlani tudok. A telepítést, a konfigurálást, és a tényleges csatlakozást percek alatt elvégeztem, így végre játszhattam is. Sajnos csak olyan szerverre jutottam be, ahol malaciga folyt, így legnagyobb sajnálatomra nem tudtam kipróbálni a kooperatív küldetésteljesítést

lehetőségét.

Választható játékmódok: Hamburger Hill, Last man standing, Sharpshooter, Search and rescue, Firefight és Mission.

Összegzés

A Ghost Recon a nyilvánvaló hiányosságok ellenére is remek játék. Fáj a rádióparancsok, és a mobilitás hiánya, de a mérleg másik serpenyőjébe annyi pozitívumot tudok tenni, hogy egy pillanatra sem kétséges a pontszám.

Bazska

UbiSoft / Red Storm Entertainment
PIII 800 (PIII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

www.ghostrecon.com

LÁT VANY	9
JÁT SZHAT OSAG	8
SZ AVAT OSAG	8
Z EN E-H AN G	9

✓ grafika
✓ kezelőfelület
✓ játékmeny

X tül sok kompromisszum
X multiplayer-nyűgök

89

EMPEROR



576
KByte



576 KByte

Harry Potter

AND THE
PHILOSOPHER'S
STONE™





ÚJDONSÁGOK

576

www.576.hu

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 32-95-303

A NAGY BALHÉ (MAGYAR NYELVEN)	9,999	ICEWIND DALE	6,999
AGE OF EMPIRES COLLECTOR'S EDITION	29,999	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
AGE OF EMPIRES I GOLD EDITION	8,999	IMPERIUM GALACTICA II	3,333
AGE OF EMPIRES II GOLD EDITION	19,999	INDUSTRY GIANT	3,999
AGE OF EMPIRES II CONQUERORS	9,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	4,999
AGE OF SAIL II	7,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	JURASSIC PARK III	HÍVJ
ALONE IN THE DARK 4	9,999	KA-52 TEAM ALLIGATOR	1,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	LEGO BIONICLE	HÍVJ
BALDUR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN COLLED	12,999	LEGO CREATOR: HARRY POTTER	HÍVJ
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BAAL	7,999	MAX PAYNE	HÍVJ
BLACK & WHITE	12,999	MERCHANT PRINCE II	7,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999	METAL GEAR SOLID	9,999
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999	MOTO RACER 3	HÍVJ
C&C RED ALERT 2	10,999	MYTH III - THE WOLF AGE	HÍVJ
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	6,999	NBA 2002	HÍVJ
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	NHL 2002	12,999
COMANCHE 4	HÍVJ	ORIGINAL WAR	9,999
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	21,999	OPERATION FLASHPOINT	HÍVJ!
COMMANDOS 2	10,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999	PLANESCAPE TORMENT	3,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	POOL OF RADIANCE	HÍVJ
DEUS EX	HÍVJ	RAYMAN M	HÍVJ
DIABLO BATTLE CHEST	12,999	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	HÍVJ
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	SACRIFICE	11,999
DIABLO II	7,666	SETTLERS 4 (MAGYAR NYELVEN)	7,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	8,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
DINO CRISIS	3,999	SILENT HUNTER II	HÍVJ
DRIVER (BEST OF)	3,999	SOUL REAVER 2	HÍVJ
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	12,999	SQUAD LEADER	9,999
E.SZEVESEZETT BIRODALOM	12,999	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
EMPIRE EARTH	8,999	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	5,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	5,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	5,999
FI 2001	12,999	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	5,999
FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 2002	8,999	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	5,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TECHNOMAGE	4,999
FIFA 2002	12,999	THE GRINCH	11,999
FLIGHT SIMULATOR 2002 STD	24,999	THE NATIONS (MAGYAR NYELVEN)	9,999
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	34,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
FLY! II	11,999	TRAFFIC GIANT GOLD	7,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	TRAIN SIMULATOR	19,999
GRAND PRIX 3 GOLD + SEASON 2000	7,999	TROPICO	HÍVJ
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999
HALF-LIFE (BEST SELLERS)	2,999	WARTORN	2,999
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999	WHEEL OF TIME	3,999
HARRY POTTER & THE PHILOSOPHERS STONE	12,999	ZAX THE ALIEN HUNTER	9,999
HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999	ZEUS GOLD EDITION	8,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

MYTH III THE WOLF AGE



A „Véres Aratás” sorozat trilógiává bővül

Az ősz folyamán már írtunk a Green Berets című játékról, ami a Myth sorozat második epizódjának motorját használta. Ebben a gamében amerikai katonák irányítását vállaltuk magunkra, hogy a vietnami dzsungel poklaiban teremtsünk némi rendet. Ha a játék másra nem is volt jó, arra biztosan, hogy újra felkelte az érdeklődést a Myth sorozat iránt.

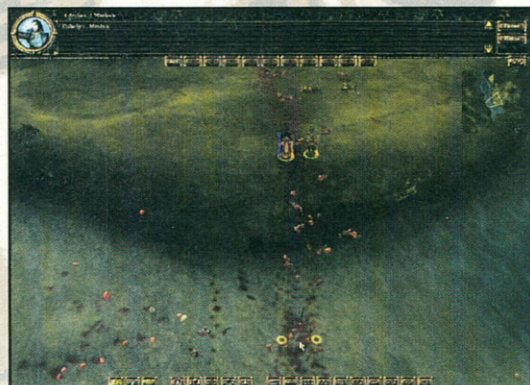
A „Mítosz” nyitódarabja az 1998. év hajnalán jelent meg. A Fallen Lords beírta magát a játékok történelemkönyvébe, méghozzá csupa nagybetűvel. Az első igazi háromdimenziós megjelenést adó valóság idejű stratégiájaként, mint stílusteremtő alkotás marad emlékezetes. Ma is emlékszem az elképedt arcokra, és a hitetlenkedő megjegyzésekre: csodaszámba ment a forgatható nézet, a domborzat, sőt mára talán viccesnek tűnik, de leesett az állunk, mikor azt láttuk, hogy a figurákat eltakarja például egy-egy fa, vagy a nyílvevők megakadnak a terep-

tárgyakon. Bizony, ez akkoriban még újdonságnak számított, pedig nem is volt olyan régen. Természetesen, mint minden úttörő darab, a Fallen Lords is sok hibával rendelkezett. Bővelkedett bugokban, de a kezelhetősége is komoly kívánnivalót hagyott maga után.

Másfél évvel később debütált a Soulbrighter, mely sokat tanult „bátyja” hibáiból, illetve az óta a palettán megjelent elképesztően sok hasonszórú próbálkozástól is. A számos klón is lehet az egyik oka annak, hogy a második rész messze nem durrant akkorát, mint az első Myth. Sok hibát kiküszöböltek, javítottak a grafikán, de a kezelhetőség az elsőhöz hasonlóan nehéz maradt. A rajongótábor mindenesetre, ahogyan nevébe is foglaltatik, rajongott érte, az Interneten komoly klánok alakultak, és csépeltek egymást, ahogyan az a nagykönyvben meg van írva.

A sorozat sikerének alapvetően mégis az a különös, még maig is szinte egyedülálló hangulat a

titka, amit csak a Myth tud nyújtani. Ha a szerepjátékos szótárból szemezgetünk, a „dark-fantasy” kifejezés pontosan ráillik. A természetfeletti hatalmak ellen vívott, bukásra ítélt háborúban küzdő maroknyi seregmaradékokkal kell küzdeni halálán túli, majdhogynem



▲ Nem azt mondta, hogy a sárga úton menjünk?



▲ Ilyen még a Rettenthetetlenben sem volt

Úgy tűnik, Phantom Menace óta a játékfejlesztők köreiből előzményeknek gondolkodni. Hasonlóan a Kohanek korai történelmét bemutató Ahrihan's Gifthez, a Myth III is az eredeti epizódok előtt bonyolódik. Hogy pontosak legyünk, 1421-et írunk egy még az eredeti Mythekben ábrázolt birodalmakhoz képest is kegyetlen, vér és eső áztatta tájon. A mű alcíme — The Wolf Age, azaz a Farkas Kor(a) — Connacht, a Farkas nagyszerűségét szignózza, aki a Myrkridia elsöprése után Minden Ember Lakta Föld Császárává lesz. Már, ha vagy annyira spiller, és képes vagy öt eljuttatni odáig. Én megtenném!

legyőzhetetlen ellenfelekkel szemben. Nincs szó világmegváltásról, sorsfordító ütközetekről, nem. Itt az a hős, aki minél több ellenfelet ránt magával a halálba, esetleg életének kockáztatásával pár percig fel tudja tartani a sereg üldözőit, vagy felderítőként az ismeretlen rémségek közé lopakodik.

Hogy az élet értékének hangsúlyozása még nagyobb hangsúlyt kapjon, a Myth játékokban minden szereplő nevesített, sokuk „beszélő nevekkel” felruházott harcos, kinek múltját ismerjük, jövőjét mi alakítjuk. El lehet képzelni kicsoda dráma, mikor kedvelt harcosunk, kit mi „neveltünk” föl — emlékszünk minden csatájára és minden kalandjára — a feláldozandók listájára kerül, hogy halálában a többiek életét, és a küldetés sikerét biztosítsa. Ha szerencsénk van, megeshet, nem is hiába küldtük a biztos pusztulásba...

Nem utolsó sorban a dark stílus mellett — vagy inkább: miatt — a látvány különösen nagy hangsúlyt kapott. A naturalisztikus, valóságghű ábrázolásmód a csatákat olyan iszonytató és mocskos „magasságokba” emelte, ami szintén páratlan a játékok világában.

Most, majd három év hallgatás után itt a sorozat harmadik darabja a Myth 3 — The Wolf Age. Grafikailag csúcs, hangulatilag még „darkabb”, és a kezelhetőség is sokat javult — egy szóval megérte a várakozást.

Mikor? Farkaskor!

A Bukott Urak háborúi véget érnek. A száz évig tartó háborúskodás után végre fellelmezhetnek a birodalmak. Egy történelemtudós éppen ekkor találja meg azt, amit egész élete során keresett: a háborúk előtti idők történelméről szóló feljegyzéseket. Mélyen egy hegy gyomrába eltemetve, emberi láb által már ezer éve nem taposott szentély padlóját járja, mikor egy belső kamrába jut. A falakon, a padlón és tornyok-

ban magasodó papiruszkerceken éppen azt örökítették meg elődei, amire vágyott: népének múltját, de legalább is egy olyan nehéz szakaszt, mint amin ő, és a mostaniak éppen átestek.

Ezer évvel ezelőtt szörnyű hatalom kelt, mi pusztulásba kergette a birodalom népeit, egy sötét hatalommal játszó mágus,



Moagim élőhalott seregei vezényletével az egész ismert világot hatalmába akarta keríteni. Ez az az idő, mikor az ogárok népét mágikus bilincsbe verték, és az embernépek ellen kényszerítették. Ez az az idő, mikor a gigászi vasgölemek összefogtak a „Rossz”-szal, ez az az idő, mikor az emberek és törpék nemzetei elkerekedten küzdöttek az életben maradásért a halálán túli hordák ellen. Ez az az idő, mikor egy új hős született, Connacht, kit a Farkasnak is neveztek. Ez az az idő, amit úgy hívnak: a Farkas kora.

Tizennégy év háború: menekülés, kitartás, ellentámadás, cselszövés, és áruslás jellemzi ezt a kort, ami

myth
THE WOLF AGE



Az FPS-ek révén feltalálódott — SICC! — játékmódok, mint a klasszikus Capture the Flag, avagy a kooperatív alapú Assault, immár a hardcore RTS-ek világát sem hagyják hidegen. Nem ez az első eset ugyan, hogy egy valós idejű stratégiában hasonló módokkal találkozhatunk, ám a Myth III-ban ábrázolt többjátékos lehetőségek meglehetősen kiforrott formáról tesznek tanúbizonyságot. Külön külság, hogy a Vengeance névre keresztelt, mellékelt Myth III szerkesztő segítségével nem csupán új, s bárki által használható térképeket, ám új egységeket is tervezhetünk. Úgy hírlík, a Myth III fórumok már most „melyikünk-csinál-lazább-térképet” bajnokságokat rebesgetnek, így érdemes lehet nyitott szemmel járni. De akkor is, ha épp nem rebesgetnek semmit.

Connacht győzelmével ér véget. De ő, kit „megfertőzött” a halálon túliak, és a mágia esszenciája, terhes tudás birtokába kerül. Jól tudja már, hogy eljő egyszer egy másik kor nagy soká, mi szintén pusztulással fenyegeti a jövő nemzedékeit. Ezért hát csatáit, a háborút annak minden részle- tével



együtt felgyezteteti, és elrejtji az idő vasfoga elől...

Az asztal alatt

Ha valaki

játszott már a sorozat előző darabjaival, azonnal otthon fogja magát érezni az új játékban is. A kezelés alapvetően ugyanaz maradt, a billentyűzetet tekintve biztosan, viszont egérrel is tudunk már „háromdében” forgatni, illetve zoomolni, ha görgős az „asztali rágcsálónk”. Ha valaki még nem ismerné az irányítás csínját-bínját, az a rövid, de annál tanulságosabb tanítópályán átküzdve magát megismerkedhet az alapvető funkcióbillentyűkön kívül a különböző cselekkel és speciális képességekkel

is, mint például a törpék hajító módszerével, és a többi hasznos jártassággal.

Az irányítás valamivel barátságosabb lett az egér bevonásával, de súlyos gyermekbetegségként máig megmaradt az a nyolc billentyű, ami a látható kép beállításáért felelős. Ez egész egyszerűen túl sok, mivel nehezen kezelhető. Számos más játékban ötletesen és kellemesen feloldották már ezt a problémát. Nemegyszer azért vesztettem el egy-egy csatát, és kellett visszatölnem korábbi állásokat, mert a hirtelen támadásoktól megijedvén ide-oda nyomkodtam a billentyűket — hátha segít! —, de a végére rendszerint a pálya egyik sarkában kötöttem ki, és ez alatt csapataimat a feldolgozás egy kései stádiumába jutatták az ellenfél hentesei...

Mielőtt belekezdünk egy pályába, jól gondoljuk meg, milyen nehézségi fokozaton fogunk játszani. A könnyű fokozat kiválasztása rombolhatja saját egónk erejébe vetett hitünket számos játéknál — de nem itt. (Még emlékezhetünk arra a csúnya bugra is a Fallen Lordsban, ami lebeszítette a fokozatokat: bármit választottunk, a legnehezebb nehézségi szintet kaptuk!) A Wolf Age hármát ajánl fel, elnevezésük is különbözik a megszokottól: gyenge, bonyolult, legendás. Első alkalommal nyugodt szívvel válasszuk a könnyűt, így tényleg lesznek egyszerűen végigvihető pályák, de például a törpék városának ostromakor, vagy a golemek szentélyeiben cinkes helyzetek adódhatnak így is, ezt garantálom. Ha pedig egy pályáig eljutottunk, azt már bármikor újra játszhatjuk a nehézségi szint utólagos módosításával is.

Talán ebből következhet, hogy a fejlesztők szakítottak az eddigi hagyományokkal: az egységeket nem visszük át egyik pályáról a másikra — igaz fejlődnek, killeik számát és hősiességüket gondosan feljegyzik a trubadúrok —, s zóval nem kell

aggódni, ha mondjuk a csata végére elhalálozik a csapat nagy része. Legtöbbször csak a speciális karakterek, a hősök életbenmaradásáért kell aggódnunk, de ők elég jól tartják magukat ahhoz, hogy ne kelljen az utolsó sorokban kullogniuk.

Ahogy a korábról megszokhatuk már, számos lehetőség kínálkozik csapataink felállításainak beállítására. Most elmondom, mit lehet, aztán mit nem lehet. Életmentő funkció, hogy ez Enterrel az összes, a képernyőn található egységet kijelölhetjük. Alul, a képernyő alján szépen egymás mellett sorakoznak a formációkat jelentő ikonok, de ezek számként is megjelennek a képernyő tetején. Alakíthatunk kört, négyzetet, paralogrammát, kockát, és startvonalhoz felsorakozó hosszútávfutókat. Mindez szép és jó, de a lényeg hiányzik. A Myth-sorozatban nem lehet az egységekhez számokat rendelni, ami vészes hiányosság.

Az egymás közelében álló hasonló típusú egységek kijelölődnek, ha egy társukra bökünk, de csak nagyon kis körben érvényes ez. Végeredmény: hiába a szép sorakozó, karika meg minden, úgy kell összecsipegetni előbb-utóbb a csapat egyes tagjait. A törpéket sokszor alig tudtam kihalászni a nehézpáncélos lovagok gyűrűjéből,

mindez persze egy vészhezvet közepén... Nem elég hatékony a visszavonulás módszere sem, sőt majd minden egység sebességével gondjaim voltak. Nemegyszer percekig követtek egy hájas disznó zombit a leggyorsabb íjászaim, de nem tudták lőtávolon belül fogni... Ha már itt tartunk, sok pályán visszatérő elem volt az ilyen, és ehhez hasonló fogócska, de az sem egyedülálló példa, hogy a térkép „spórolós” megjelenítése miatt sokat kell kolbászolni, mire megtalálja az ember a helyes utat.

A háború tizennégy évén kell keresztülküzdenünk magunkat az emberek és a törpék oldalán, a legkülönbözőbb helyszíneken és időszakokban. A mellékelt képeken is látható, hogy a Myth 3: The Wolf Age grafikailag igencsak változatos. Szép, nagyon szép, és látványos: a kies sivatagoktól kezdve a törpék bányáin keresztül, az éjszakai dzsungelen át, az olvadó hóval borított hegycsúcsokig mindenfelé fogunk kalandozni, és hogy még jobban elmerülhessünk a látvány adta



▲ Nemtom kik ezek, de nagyon szigorúak



▲ Pedig csak egy puki volt...



▲ Teszter, nem lehetne ezt újra tölteni?



▲ Tjorvi, cigiszünet?

lehetőségekben: sokszor és bátran használjuk a zoomolási lehetőséget. Megéri, a változatosság gyönyörködtet, de! Mindennek ára van, ennek pedig különösen nagy.

A múlt hónapban sirt a szám a S.W.I.N.E. magas gépigénye miatt, de azért a TNT2-es 16 megás Vantával 800x600-ban, igaz, néha nyugvenyelősen, de kipörgettem a játékot. Megkaptam ezt a programot: videó beállítások menüben 640x480 felbontás, tizenhat bit színmélység, minden más textúra beállítása is a minimumon, majd new game: olyan szaggatás, hogy szégyenben az asztal alá bújtam, és sokáig nem szoltam senkihez. Azóta beújítottam egy pár kategóriával izmosabbra (VargaB. meg is jegyezte, hogy felvágok veled, de csak azért cikizett, mert neki nincs ilyen, hehe...), így már szalad, mint a mérgezett egér. Tehát akinek nincs legalább egy GeForce2, vagy ehhez hasonló kártyája, felejtse el ezt a progit, mert szerintem a Max Payne is simán lekörözi erőforrás-igényeiben. Abba pedig belegondolni sem merek, mi van, ha páran neten keresztül akarnak játszani. A fejlesztők nem is ismertették az ajánlott gépigény köve-

telményeit, csak a minimumot ☹

Egységek

Kevés fajta egységgel találkozhatunk a játékban, de legalább azok sem újak ☺ Legalábbis a játszhatók között. Simán megspékelhettek volna még egy-két fajta karakterrel, akár repülő figurákkal, meg ilyesmii — ha

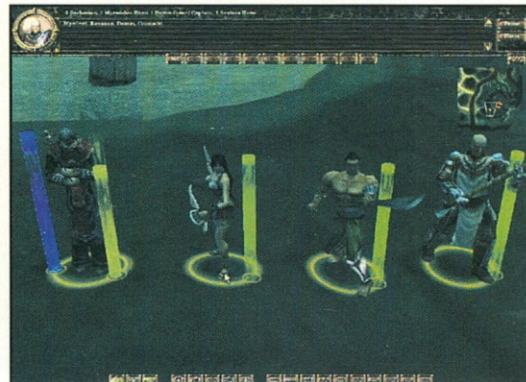
engem kértek volna fel az „egységek kiöltéséért felelős mélyen tisztelt szakember” posztjának betöltésére, adtam volna nekik még egy kis kraftot változottság tekintetében. Azt a furcsaságot már nem is említjük, hogy a legtöbb irányításunk alatt álló figura egy az egyben ugyanúgy néz ki, mint ezer évvel későbbi utódjaik. Vagy ez már kukacskodás ☹ ?

A speciális karakterek, a hősök majd mindegyike rendelkezik valamilyen speciális fegyverrel, használjuk rendszeren.

A birodalmi katonák teljesen átlagosak, semmivel sem tűnnek ki, nem is szerettem használni őket, ők az elsők, akiket minden szívfejtádom nélkül fel lehet áldozni.

Az erdőkerülők (ranger) már sokkal szimpatikusabb társaság. Ezek a két kardal felszerelt, terepszínű ruhába öltözött harcosok hatékonyan vagdalkoznak, és ami a legfontosabb: adott számú gyógyításukkal megsegíthetik elgyengült társaikat.

A barbárok rászolgálhatnak viselkedésükkel elnevezésükre, amolyan conani stílusban öltözködve, nagy hanggal höbörögve, de bátran, és hatékonyan esnek neki bármelyik ellenfélnek.



▲ Specialisták egy kínai kung-fu filmből

Az íjászok legyenek kedvesek szívünknek, messze hordó (jaja: távoli vödör ☺) fegyverzetükkel már jócskán a közelharc kezdete előtt megrítkíthatják az ellenfél hordáit. Arról nem is beszélve, hogy számos esetben a támadók gyalogosan megközelíthetetlen helyeken bujkálnak, ebben az esetben is az ő feladatuk a terep megtisztítása. Ne essetek abba a hibába, mint én, hogy elfelejtitek használni a speckókat, a tüzes nyilvesszőket.

A törpéknek számos fajtája van, úgymint: közelharcos, lángszórós (komolyan!), és gránátos. Az estek túlnyomó többségében csak az utóbival fogunk találkozni, de a mi oldalunkon, hála az égnek! Képességeik kihasználásához nem árt némi gyakorlás, tölteteik ártalmas hatásait elinté lehet, hogy mi többet fogjuk tapasztalni, mint azok, akiknek számjuk. Ha fejlődnek egy kicsit (pár legyőzött ellenfél után) mintha távolabbra dobnának, de legalábbis gyorsabban. A gránát csak akkor robban fel, ha az ellenfél testét éri, és akkor is eseménytelen becsapódása, ha a koordináták nedves környezetet jelölnek. Több gránát ereje összeadódik, speciális képességük az aknatelepítés, pontosabban töltetek helyezése, amiket egy-egy odadobott gránát hoz működésbe. Első számú kedvencek, ahogyan ezt a program a tanítópályán meg is jegyzi bölcs előrelátásában. Vigyázni kell rájuk,

mert kedvelt célpontok és könnyen sebezhetőek, akkor pedig különösen nagy a baj, ha néha önállósítva magukat, a közelharcba bonyolódott egységek közé kezdik hajigálni a bombáikat. Ilyenkor „csak tizennyolc éven felülieknek”

kaliberű csúnyaságokat képesek művelni látványosság tekintetében.

Piros, mint a...

A Myth 3 — The Wolf Age a maga huszonöt pályájával, és a fentebb már kifejtett kvalitásaival egy mára már kiforrott, profi játékot, kellemes, bár esetenként hosszúra nyúló — egy-egy pályára a bölklázások miatt — időtöltést eredményez. (Most jut eszembe még egy negatívum: a gyors mentés és visszatöltés opció hiánya, ugyanis a hagyományos néha ijesztően lassú!) Elsősorban azoknak ajánlott, akik a lassú, precíz, kevés egységgel dolgozó, taktikázó RTS-eket szeretik. Mindehhez társul a játék szemet gyönyörködtető grafikája, és a ritkaságszámba menő, egyedi hangulata, ami a fantasy és a horror mezsgyéjén ingadozik. Én egész idő alatt kitűnően szórakoztam, egészen az utolsó pálya végéig, ahol az addig tapasztaltaktól eltérő módon kell megküzdeni a „tulajdonképpennemisa-fő-ellenségcsakőkerültazutolsópályára” című figurával (nem lövöm le a poént), valami idegesítő ügyességi próba keretében, hatvanháromszor megpróbáltam már, de nem sikerül. Az utolsó animot csak azért is megnéztem, mert avi.-ban külön kódolva is megvan... ☺

Balage

www.mythwolfage.com

Take2 Interactive / Mumbo Jumbo
PIII 600 (P400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - a sok piros szín a csaták után

- dark fantasy

- egyedi hangulat

✗ - túlbonyolított irányítás

- döbbenetes gépigény

- lehetne több fajta egység is

90

GAINWARD

NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001

NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 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 csatlóló 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



Új Geforce Titanium széria

- Cardexpert Geforce2 TI/450 TV Golden Sample
- Cardexpert Geforce2 TI/500 XP Golden Sample
- Cardexpert Geforce2 TI/500 Golden Sample
- Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/450 Golden Sample
- Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/550 Golden Sample

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

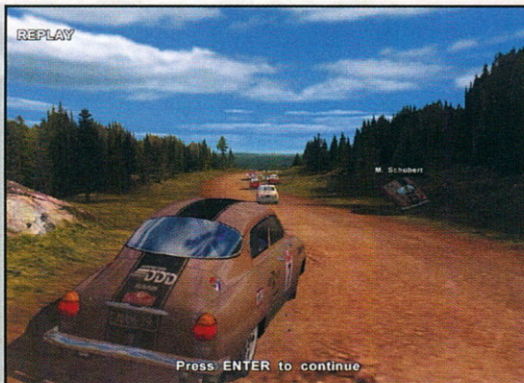


olyan jól kell eltalálnunk, hogy ezzel elérhessük az arany középutat, ahol is a minimális 30 fps-ünk is megmarad, de a grafika se legyen csúnya. Tehát a beállítás nem is olyan egyszerű. Tettem egy próbát, minden beállítást felnyomtam maximumra, a cselekedetem után a framerate kb. 1-2-re csökkent, a normál beállítások mellett tökéletesen futó grafikához képest. A tesztgép egy 1GHz-es Celeron2, GeForce2GTS és 400Mega RAM. Látható tehát, hogy a játéknak még vannak tartalékai, még csak belegendolni sem merek, hogy milyen konfiguráció lehet az, ahol ez 30fps-es tudna futni. Bár az is lehet, hogy az alaplapom teljesítménye nem az igazi. A fenti felsorolásból is látszik, hogy a készítő mindenféle hangrendszerre felkészítették a játékot, csak éppen nem a maximális teljesítmény kinyerésére törekedtek — mondom ezt azért, mert a drasztikus framerate csökkenés a hang erős szakadozását is magával vonja. Ami azt jelenti, hogy a processzornak nem marad ideje bepakolni a hangmintát a hangkártyába.



90 Trophy

Most ez két dolog miatt történhet meg, az egyik, hogy a hangkártya kevésbé, vagy éppen nem jól használja a DMA-t (ami a Live esetében érdekes lenne, hiszen a legkevésbé terhel a processzort a hangkártyák közül). A másik megoldás, hogy a nagy rendszerbusz terhelés miatt még a DMA-t használó eszközök sem tudnak hozzáférni a memóriához. Az autók hangjairól csakis pozitívan szólhatok, egy erősebb gázfröccsnél igazából átélhetjük egy karburátoros motor igen agresszív viselkedését, amelyet az injektoros fiacskánál nem igazán érzékelni. A teljes élethűség miatt a Bugbear fejlesztői az eredeti autók hangját digitalizálták, és alakították át a játékban felhasználható formátumba. A mitfahrer hangja is tökéletesen hallható, és ami a lényeg: töké-



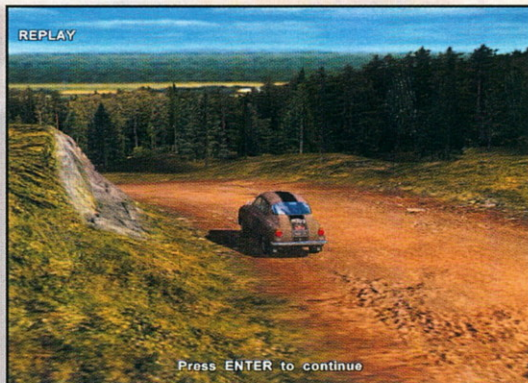
▲ Scubert megpróbált kétkerekezni

letesen érthető is, ami a verseny végső kimenetele, és a testi épségünk miatt egyáltalán nem lényegtelen. A menü alatt hallható zene igazán kellemes, és roppant jól kapcsolódik az adott kor feelingéhez.

Verseny, ámulat és kontroll

A játék olyan brutálisan realiztikus, hogy ilyen részletességet még eddig egyetlen hasonló kaliberű programban sem láthattunk. Az autók eddig még sehol sem látott részletességgel jelennek meg a szemünk előtt, mellőzve a GT3 csillag csodaautó hatását, hiszen itt, a 60-as, 70-es évek rally versenyében szereplő masináknál nem az számít, hogy milyen dukkózás. A csillagás kihagyása nélkül az autók olyan részletességgel ábrázolják, hogy csak ámul az ember, és azt mondogatja magában, hogy ilyen nem létezik. Elég csak annyit mondanom, hogy a lökhárító krómozásában nyugodtan meg is borotválkozhatnánk. A napsugár elváltása nemcsak szuper, de a nap sugarait a fák lombjai még meg is szűrjük. A fák és bokrok kialakítása szintén különlegesnek mondható, mivel minden fának külön árnyékot számít a program, amely természetesen a nap pillanatnyi állásától függ. A ködben világító fényszóró kévéje szinte leírhatatlan. A sort már csak az autók által felvert porral folytathatnám, amely annyira élethűre sikerült, hogy leginkább az igazi rally versenyekhez tudnám hasonlítani. Sajnos ezt az effektet a visszajátzásakor tudjuk csak élvezni. Itt viszont arra ügyeljünk, hogy a kamerát ne állítsuk túl közel, mert az igen nagy csomókban megjelenő por nagyon belassíthatja a masinánkat. Az autók törése/sérülése egyszerűen mesteri. Szélvédő törésekor az valóban pókhálósra török, amelyen keresztül igencsak nehéz kilátni. Sajnálatosan a homály

mindig ugyanazon a helyen jelentkezik. Igen érdekes jelenség továbbá a visszpillantásban látható fizikai sérülés, így a kaszni sérülését a külső nézetbe való kapcsolás nélkül is megvalósíthatjuk. Az út egyenetlensége egyszerűen fenomenálisan kivitelezett, ugyanis nem teljesen homogén, legalábbis az orosz terepen. Itt mindenféle mély keréknyom (de az is lehet, hogy eke) nehezíti a manőverezésünket. Nagyon furcsa, és teljesen valóságos az, ahogy egy ilyen kátyúba behajtva lefékeződik az autónk. Természetesen ezek a kisebb hepehupák igen érdekesen meg is dobhatják az autónkat, és már csak arra leszünk figyelmesek, hogy a bokrokat vizsgálgatjuk. Most ejtsünk néhány szót az autók fizikai modellezéséről. Az autók irányítása roppant nehéz, mivel akkortájt még nem léteztek annyira tökéletes futóművek és lengéscsillapítók, mint napjainkban. Ezért a kanyarokba nem lehet örült sebességgel behajtani, mert autónk egy pillanat



▲ Itt látszik az igen gyenge kidolgozottság



▲ Skacok! Itt egy kis por

alatt kormányozhatatlanná válik, és már borulunk is. Tehát aki az önfeledt száguldást kedveli, az gyorsan lépjen túl ezen a programon. A nagy sebességnél a hirtelen kormányozható hatására keletkező instabilitások modellezése is szintén egyedí. Ritka az a program, ahol az autó felett el tudjuk veszíteni az uralmunkat. A Rally Trophy-ban egy igen különleges produktumot fedezhetünk fel, amely annyira eredeti, hogy egyetlen programhoz sem tudnám hasonlítani, ezzel saját kategóriát hozva létre. Sajnos a kezdeti, és egyetlen választható pálya a türelmetlen játékos a kedvét szegheti.

KeFe™

www.rallytrophy.com

JoWood//BugBear
PIII 600 (PIII 433), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	4
ZENE-HANG	7

✓ - nagyon eredeti
- brutális grafika
- szuper szimuláció

✗ - szuper szimuláció
- hatalmas gépigény
- néha rapszodikus belassulások

90

Hundred Swords



Manga & Mayhem - struccokkal

Újabb taktikai manga mű érkezett, mely remélhetőleg képes a Battle of Youstrass által agyon-gyalázott stílus létjogosultságának bizonyítására. Reménykedésre adhat okot, hogy a mű kiadásáért a mangakörökben meglehetősen elismert Sega felel, míg az alkotók ígérete szerint a darab háttérben szokatlan részletességgel megalkotott világmodell és karakterek állanak. Csak nem?

Nem hát

Fordulatokban bővelkedő sztori ide, összetett személyiségjegyekkel rendelkező karakterek oda — a Hundred Swords már az első percekben egyértelműsíti, hogy ő mostantól fogva a lehető legnagyobb fokú elkötelezettséggel s lojalitással viseltetik az SNES manga szépségei iránt. (SNES: rövidítés, a Super Nintendo Entertainment nevet viselő, mára már fáradt kis konzolgépet takarja. Hogy vele jövünk, korántsem véletlen — az erre a gépre keltezett manga szerepjátékok hosszas sorai ugyanis meglehetősen hasonlóságokat mutatnak

a Hundred Sword alapköveivel.) Nézzük azonban mindenképp a történetvezetés eszközeit. Ezek: papírmasék. Csak ezért merünk mára már cikinek mondható prezentációról beszélni — noha kétségtelen tény, hogy ezek a masék azért jóval becsületesebben meg vannak rajzolva, mint a Battle of Youstrass karakterei, sőt időnként még „animálódásra” is ragadtatják magukat. Nem kell azért túl nagy dolgokra számítani — hogyha a manga hadúr felpásodik, úgy morózus alap-arca helyett egy üvöltő arc váltja fel, körzetében kövér, indulat indukálta nyálcseppekkel. Kúlság.

A Hundred Swords „összetett személyiséggel rendelkező” karakterei így persze nem mások, mint determinált dialógusok végeláthatatlan sorai, melyeket a derék masék adnak elő egymásnak, a lá Battle of Youstrass. Gyakorlatilag a játék cselekményszála is a párbeszédnek útján „ápdéltődik”, s így már kiemelten frusztráló a szinkronhangok teljes mellőzése, valamint a 2D-s bábfigurák kérélhetetlen mozdulatlansága. Tegyük hozzá: a klasszikus manga ugyan gyakorta hagyatkozik erre a megközelítésre, sőt: mikor a mozdulatlannak tűnő szereplők egyik pillanatról a másikra csapnak össze mindenféle elektromos kisülések és villódzások közepette egy kellemesebb rajzfilm során, bizonyos nézők még

A Hundred Swordsról már messziről illatol eredeti konzol mivolta. Nem is lehet ez meglepő, ha tudatában vagyunk a fejlesztés eredetileg Dreamcast alapú létének. Mint az a konzolbirodalom tudói előtt ismeretes, a Sega új generációs csodamasinája egyre rondább számárkőhögéssel küzd a Playstation 2 ellenében — így a március 5-én meghirdetett Hundred Swords Világ bajnokságtól a japán illetőségű megakonszern nyilván rengeteget várt. S hogy mire mentek vele? Nos, a most piacra dobott PC verzió pusztá léte azért felér egy diszkréten körvonalazott válasszal a kérdést illetően.

epileptikus rohamok bemutatására is kaphatóak — volt is egy ilyen pár éve, ájult japán kiskölykök tucatjait szállították kórházba, pedig ők csak Dragonball Z-t néztek. A Hundred Swords azonban leragad a mozdulatlanságnál. S igaz ugyan, hogy ez nem feltétlenül rossz — de nem is feltétlenül jó. 2001-ben legalábbis.

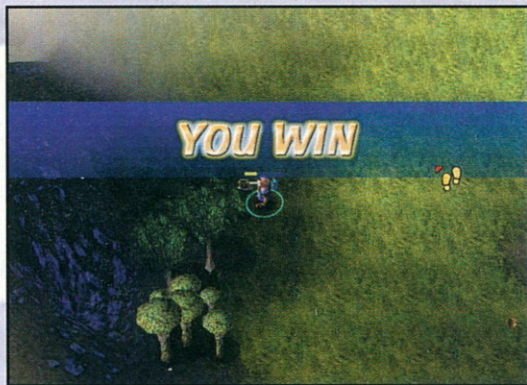
A játékról

Maga a darab meglehetősen direkt, irányított elegyet alkot a Diablo sorozatok, valamint a klasszikus RTS-ek üdvözlendőbbnek vélt sajátosságaiból. Diablo azért, mert mindenkit szét kell gyakni aprócska darabokra, RTS azért, mert nem szólóban, hanem team-munkában kell előadnunk mindent. Nézzük először is a játéktérrel, mely teljes 3D-ben pompázó mivolta ellenére is igen-igen csúnyácskának nevezhető. Ennek legfőbb oka, hogy a Hundred Swords által értelmezett legmagasabb felbontás 640x480. A térkép navigálása ezzel szemben abszolút kényelmes: page up és page down ki-, illetve bezoomol, a kurzorbillentyűkkel görgethetjük a vidéket ide-oda, valamint ezek shift-tel kombinált változatai is különféle eredményekre vezetnek, melyeket most: nem tárgyalunk. Javallott még a numerikus billentyűzet használata, mely segítségével a térkép forgatása ejtethető meg, ízlés szerint óramutató járásával egyező, avagy ellentétes irányba. A játék legvitálisabb szereplői a Commanderek. Mint látni fogjuk, ők

azok, akik csapataink mozgásáért, s az általuk kivitelezett akciókért felelnek, valamint összes parancsnokunk halála egyetlen jelent az aktuális küldetés azonnali kudarcával. Az ötletesnek tűnő szisztéma sajna nem minden esetben mutatkozik üdvözlendőnek, tudniillik: egységeink közvetlen irányítása, de még csak kiválasztásuk sem lehetséges. Egyetlen mód a „közlekedésükre”, ha az egység osztagának parancsnokát jelöljük ki — no, ekkor az összes, a parancsnok



irányítása alatt álló, s még életben lévő egység aktivvá válik, majd egy jobb clicket követően csapatostól, parancsnokostól mehetünk a nekünk tetsző irányba. A szisztéma ugyan már ezen ponton sem az igazi — dafke úgy kellett újítaniuk az alkotóknak, hogy előbb jól megkötik a szegény pléjer kacsóit — ám sikeresen túl is spirázták az egységet. Merthogy: egyszerre egy parancsnok, s így egyszerre egy



▲ ...hát ez frankón megérte



▲ felülnézet



▲ Atyaég - mennyit fizet a szabód, hogy viseld ezt?



osztag lehet aktív. Ez viszont elég égő — egyfelől, a szimultán műveleteket csípőből el lehet felejteni, de nem árt legalábbis lát-noki képességekkel rendelkezni azok hatékony levezénylésére. Mert, teszem fel: ha tudjuk, hogy északról majd jönnek a



▲ ... meg fogja csókolni!

gonoszok, s még időben indítunk egy sereget délről, míg egy másikat még szintén



időben csoportosítunk át nyugatra — akkor kellő pillanatban indítván útjára őket, sanszunk lehet keresztűz alá vonni a gaztevőket. Szimultán módon ez megoldható lenne egycsapásra, ám a Hundred Swordsben csak akkor, ha nem áll tőlünk távol az ESP. (Extra Sensory Perception, azaz Érzéken Túli Érzékelés — nem tisztázott működésű szellemi tevékenység, mely az alany érzékszervei számára elvi síkon érzékelhetetlen körülményeket azok érzékelhetetlen mivolta ellenére is — érzékeli. Jó, mi?) A parancsnok szisz-téma egyébiránt ott válik borzasztó lehúzóssá, mikor a játékos csak egyazon úton szeretné mozgósítani

csapatát, egyazon időben. Nosza, terelgesd csak őket parancsnokoként, kapcsolgass és ugrálgass oda-vissza — felettébb kényelmetlen, álmosító megoldás.

A fightról

Minden egyes egység rendelkezik egy bizonyos méretű, D&D szerű threat range-dzsel, mely rendszerint az egység típusától, hatékonyságától függően kisebb, nagyobb méretű. Két ellenséges elem threat range-fedése esetén automatikusan kezdetét veszi az „üssed-te-is-üssed” előadás. A fightok bonyolódása vizuális szempontok szerint közömbösnek, úgyment tekintetében tradicionálisnak mondható — mindenki megtalál valakit, majd addig ütlegelik egymást, míg valamelyikükből ki nem folyt az utolsó deci kecsap is. Ebből persze sejthető, hogy a Hundred Swords által ábrázolt fightok sikeressége, avagy kudarca első sorban a tülerő függvénye. Ha többen vagyunk, jók vagyunk — ha kevesebben, úgy érdemes lehet tiplit venni. Ezen szabályszerűség, mint látni fogjuk, csak egyazon típusú egységek esetén érvényes. A menekülés különben az egész játék egyik legrémisztőbb hozadéka — a darab ugyanis meglehetősen kimért tempóban látta az eseményeket, s ezen a sebességen változtatni nem áll módunkban. Így, ha azon kapnánk egy ellenséges parancsnokot, hogy menekülőre óhajtana fogni, a lehető leggyorsabban vágjuk el az útvonalait — különben kergethetjük őt



az egész térképen. Isten ne adj, beér egy szövetséges barakkot, hogy újabb egységekre tehessen szert.

Nézzük akkor most az egységeket: van először is a gyalogság. Meg van itt lovasság, ló helyett struccszerű képződményekkel. S itt figyelnek még a mágusok. A tematika egyszerű, még ha nem is mutatkozik túl logikusnak: a gyalogság übereli a struccokat, a struccok überelik a mágusokat, míg a mágusok egyező létszámában garantáltan legyalázzák gyalogos egységeinket. Akadnak itt ijaszok is, ám csak-ijaszkoból-álló különítményeket sajna nem igen méri a darab — ezek előállítását így célszerű nekünk meg-ejteni egy barakkon keresztül. Mint a kampány küldetések során látni fogjuk, a Hundred Swords pár épületet is ismer, ám ezek már rendszerint hozzáférhetőek a térképeken, míg működtetésükért nyersanyagok felelnek. Nyersanyagok, melyeket vagy az ellentől vállalunk majd át, vagy a már szintén meglévő lelőhelyeinken keresztül jutunk hozzájuk. Megfigyeléseim azt mutatják, használható nyersanyagok körzetébe tévedő emberkéink automatikusan megkezdik egy lelőhely építési munkálatait.

Az erőforrások természetesen itt is fontos szerepet játszanak, lévén ezeken keresztül fedezhető roppant költségeink utánpótlása (már ha ez az anyag RTS mivoltának ismeretében hírtérték).

Az összhatásról

A játék ugyan a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető szépnek, a manga stílus kedvelőinek mégis javallott lehet megtekintése — egyszerű alapokon nyugvó szisztémájához ugyanis ügyesen felépített, kihívásos missziók társulnak mind kampány, mind scenario küldetések szintjén. A történeti vonalvezetés annak prezentációs jegyeitől eltekintve is egész kultúrát képet mutat, s ha ehhez hozzávesszük — márpedig hozzávesszük — az anyag multiplayer támogatottságát, úgy a jelen RTS piacának egy csúnyaácska, ám kétségtelenül üde színfoltját köszönhetjük a Hundred Swords személyében. Mindazonáltal, a konkurencia ennél sokkal magasabb nívó s színvonal jegyében keltezett darabokat kínál, így fényes jövőt a manga ihlettségű RTS ezen képviselőjének szívesen jósolnánk — de nem fogunk.

Sega/Smilebit
PIII 500 (PII400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

www.sega.com

LÁTIVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	7

✓ - tömény sztori
- színes
küldetéskinálat

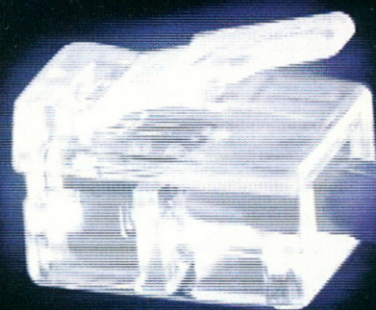
✗ - túlhaladott
grafika
- tempótlan

72

Érdekeség, hogy a darabot az ősi, kultikus taktikai harci játék, a japán keltezésű GO mintjára készítették az alkotók. Hozzá kell tennünk: állítólagosan. Jómagam speciál vasár-, és ünnepnapokon sem merészném magam GO szakembernek vallani, ám abban szinte biztos vagyok, hogy a Hundred Swordsnek sacc annyi köze van a GO-hoz, mint a Half-Lifenak a Sega Bass Fishinghez. Mondhatni: nem sok.

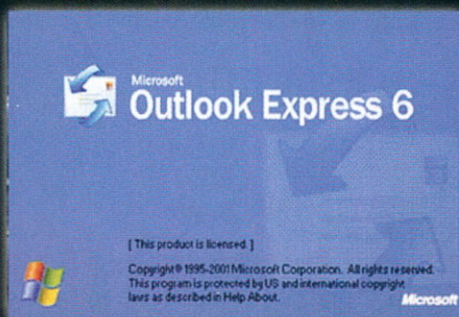
Internet és játékhálózat

- 16 nagyteljesítményű számítógép
- 19" monitorok
- 768kb/s internet sebesség
- Pentium4 processzor, 1600MHz
- GeForce2 grafikus kártya 64MB
- Percenkénti számlázás (8Ft/perc)
- Asztalfoglalás telefonon lehetséges.



Várjuk baráti körök és klubok
jelentkezését hálózati játékra!
Hosszabb időtartamnál egyedi áron!

ACOMP
POLUS CENTER



KARÁCSONYI SZUPERÁRAK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe 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 legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1600MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- On-Board AC'97 hangk.

179.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! hangk.

209.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- 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 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
- GeForce2 MX200 32MB
- 54x CD-ROM

109.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT
- 12x DVD meghajtó

129.900 Ft



BASE számítógépet azoknak ajánlom, 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
- 15GB 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 (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 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
- Sztereoó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával



- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 900MHz
- S3 SAVAGE IX 16MB VGA
- 6GB merevlemez
- 128MB SDRAM

309.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1100MHz
- S3 SAVAGE IX 16MB VGA
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

369.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- ATI RADEON 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM

449.900 Ft

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

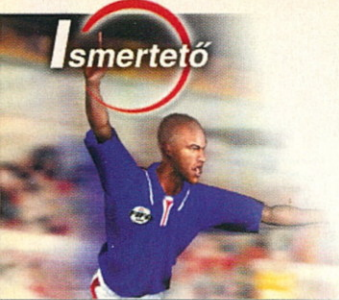
Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai

FIFA 2002



A bőr bővületében

Tény, hogy nem a Konzolban olvasások ezt a cikket, mégis engedjétek meg, hogy egy kicsit konzolos múltamra utaljak. Az elmúlt években a PS2, a DC és most az X-Box megjelenésével egyre jobban élezzük ki a verseny a játékkészítők



közt, és ennek bizony jó pár mára már klasszikusnak számító játék áldozata lesz. Remek példa erre a FIFA 2002 PSX-es kiadása, ami szinte tökéletesen használhatatlan volt a konzolon, pontosan azért, mert már nem tudott tovább fejlődni szerencsétlen program, hiszen a gép tudása volt túl kevés az egészhez — így a fejlesztők megpróbálták mindenféle tartalmi újítást belegyömöszölni a játékba, aminek így pont az az összetevője vált semmivé, ami igazából sikeressé tette: a realitása, és legfőképp játszhatósága.

Csak azért akartam ezt pár mondatban leírni, mert anno, amikor befejeztem azt a tesztet, bizony félelemnek adtam hangot a PC-s kiadással kapcsolatban, de most 1 hét tesztelés után nyugodtan mondhatom, hogy szinte tökéletesen elégedett vagyok a játékkal — még akkor is, ha némi visszaesését itt is tapasztalhatnak azok, akik már 5-6 éve játszanak a sorozat méltán elhíresült részeivel.

Az intróval semmi újat nem fogunk megélni, már lassan a FIFA-csapat védjegyévé vált, hogy az épp

aktuális slágergyárosok közül kiválasztanak egyet, és az ő számukat vágják be az egyéb-

ként is számítógépes montázsba. Pontosan ez történt, jelen esetben az általam nem túl nagyra tartott Gorillaz szolgáltatja a „muzsikát”. Menürendszerileg sem lehet újdonságokat látni, szinte minden a régi, természetesen a kötelezően új kinézettel, ami azért még így újonnan is ragaszkodik a legmegszokottabb formákhoz. Ezzel sosem volt baj, a FIFA-sorozatban a menürendszer mindig is lényegre törő, átlátható és könnyen kezelhető volt. Tartalmilag már akadnak figyelmetlenségek, sőt, azt mondhatom, hogy meglepően tapasztaltam, amikor jobban belementem a játékba, hogy szinte már megengedhetetlen flegmaságok jelentkeznek a csapatnévsorokban. (Előző mondatom leginkább kémiatanárom idióta, ám mindenképp ellenszenves, rosszindulattal átitatott kritikáira emlékeztet. Bocs.)

Szóval, vannak csapatok, melyeknek nincs csapatnévsora. Litván, Grúzia, Macedónia.

Lehet, hogy erre a játékra nem sikerült beszerezni a neveket, de ez valahogy a múltban sosem volt gond, vagy

ha gond is volt, semmiképp sem volt ennyi számozott játékos. A stadionok választhatóságáról már kezdek lemondani, a gép szinte teljesen magától válogat és rakosgat össze stadionokat, bár az is tény, hogy a fontosabb helyeken legalább a főbb motívumokat odarakja a lelátókhoz, így még azt is hihetjük, hogy modellezte a fociarénákat.

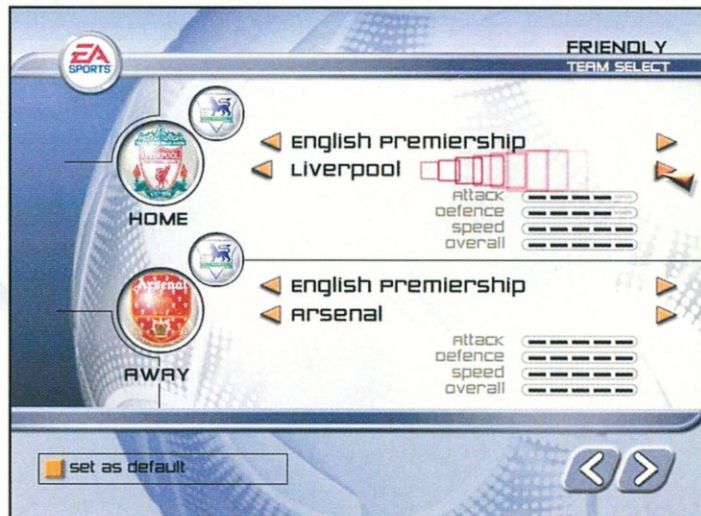
A mérkőzések szabályairól sem érdemes nagyon említést tenni, lassan térjünk rá arra a részre, ami mindenkit a legjobban érdekel, magára a meccsre. Kezdjük az elején, nézzük a grafikát. Gyönyörű. Mivel szerencsére egy



PC mindig képes fejlődni, itt már látjuk a füvet, a nézőket külön-külön, az arckifejezéseket, sokkal jobban, mint eddig. Tényleg szinte tökéletes lett. Még azt is sikerült elérni, hogy a labda pörgése is valahogy szinkronban van a mozgással, ami bizony igen-csak fura és bonyolult programozást igényel. A játékosok is egészen reálisan érintkeznek a labdával, nem történik meg az a hiba, hogy a levegőbe rúgnának, és a labda mégis elkezd kegyetlen erővel száguldani a kapu felé.

Nagyon jó és ötletes újítás a játékosok futási útvonalának a berajzolása, mivel így azok, akik nem értenek a focihoz,

el tudják képzelni, hogy melyik csatár épp merre mozog, és könnyebben oda-passzolhatják a labdát neki. Aki szokott focizni az életben, vagy imádja nézni, annak eme segítség tökéletesen felesleges, mivel egy idő után úgyis kialakul az a fajta látásmód, amivel érezni lehet, hogy merre kell szöktetni a csapatársunkat. A töltések alatt egyébként ad a gép





mindig segítséget, így tanulhatunk trükköket, bár nálam mindössze hármat váltogatott folyamatosan.

Alapjaiban még a bírók is használhatóak, de nem is lenne ez igazi teszt, ha nem írnám le sokkal részletesebben azokat a hibákat, melyeket sikerült felfedeznem. Amilyen jó újítás a játékosok futásútvonalának a kirajzolása, annyira felesleges volt belerakni egy lövéséresség állítót. Már ebben a játékban is úgy kell lőnünk, hogy közben figyeljük a kis csíkot a kép alján, nehogy túlságosan erős legyen a dolog.



Még erre is rábólintanék, de az már komoly hiba, hogy a játék nem következetes ebben az erőmegválasztásban. Mondom a példát: az egyik pillanatban csak annyira tartom lenyomva a lövést, hogy az „erőmérő” a teljes skála egyharmadáig fusson fel. Ezzel egy viszonylag gyenge

passzt tudok adni a kollegának a túlsó oldalon. Majd miután átvettem a labdát, megpróbálom szóktetni saját magam, pontosan ugyanolyan erősséggel, mint előbb, tudván, hogy az pont elég lesz a kiugráshoz. Háát... a második verzióban, függetlenül attól, hogy pontosan akkora erővel rúgtam bele, mint előbb (a teljes kijelző egyharmada), lazán kivágja a labdát az alapvonalon túlra. No, ez viszont nagyon nem jó! Összevissza csapkodják a labdákat a játékosok, és szinte semmi realitást nem sikerült felfedeznem a rúgásokban. A másik erős visszalépés a barmok labdakezelése. Olyan szépen sikerült már megoldani, hogy ha az alapvonalon álldogál egy labda, akkor azt onnan el lehessen hozni úgy, hogy nem visszük ki. No, ez újra lehetetlen. De ennek van sokkal rosszabb verziója is, nevezetesen, ha a



kapuban a labda a gólvonalon áll, nincs az az isten, hogy mi ki tudjuk szedni. Ha csatárral megyünk oda, az viszi be a saját kapujába, ha a kapusban reménykedünk, sürgősen felejtsek el! Az a szerencsétlen képes még a 25 centivel kijebb lévő labdát is bevarázsolni a kapuba. Ebből adódóan szinte teljesen felejtsek el minden olyan csejt, ami minimális labdaérintést igényel, mivel ez lehetetlen a játékban.

Akár mennyire is szeretném, egyszerűen képtelenség végigsprintelni az alapvonalon, vagy biciklis csejt csinálni a pálya szélén, mivel nincsenek tisztában a játékosok a saját alapvonalukkal. A kapusok szidása mellett mindenképp meg is kell dicsérni őket, mert sikerült megoldani, hogy sokkal okosabban és használhatóbban fussanak ki a csatárok zicceres támadására, mint eddig — persze minden attól függ, hogy melyik oldalon állunk. Ha folyton támadunk, és mindig leszedik a lábunkról a labdát, könnyen úgy érezhetjük, hogy csal a gép, de ezt a saját kapusunk is megteszi, így némileg kompenzálva van a dolog. A gólt követő animációk már nem tudnak hova modernizálódni. Már lassított felvételen nézhetjük a góllörmöt, mindenféle vágással és digitális trükkkel. Szép, szép... de mégis: így van ez igazából is?

A kommentátorok már igazán elmehet-

nének nyugdíjba, mert lassan 7 éve nyomják a műsort, és nem kételkedvén a tudásukban, így is meg kell jegyezni, hogy kicsit unalmasak a mondatok — még akkor is, ha évente beszúrnak 4-5 újat.

A közönség színvonalja sem változott, bár tény, hogy

régebben még volt némi különbség a szurkolási módok között a különböző válogatottaknál, itt már mindenki olézik, és püföli a dobokat. Van egy sablon arc, és mindegyik játékos, akit nem ismernek a készítő, ugyanígy néz ki. No, ez is unalmas, és nagy hiba. Rövid, vörös haj, rókaépek, vékony orr, és mandula szemek. Persze a leghíresebbek próbálnak hasonlítani magukra, de ott is van még mit javítani az urak kinézetén.

Ettől függetlenül, mindent összevetve jó kis játék lett ez az új FIFA, és ezt nem is bizonyítja semmi jobban, mint hogy már egy hete játszom vele, és most neveztem be épp a világbajnokságra harmadszor, hátha a nehezebb fokozaton látok valami újdonságot. Akik szeretik a sorozatot, nem fognak csalódni benne, és a fent leírt figyelmetlenségek is csak azért kerültek a cikkbe, nehogy megvádoljatok szubjektivitással. Mivel nem konzolról beszélünk, hanem számítógépekről, melyeket mi is javíthatunk akár félévente, mindenképp pozitív irányba javul a sorozat, és itt elmondhatjuk, hogy remélhetőleg még ez is csak a kezdet egy újabb FIFA-típus irányába, melyben még realisztikusabb, még színvonalasabb, és leginkább még játszhatóbb játékosokat, kapusokat, és bírót láthatunk majd.

-aDaM-

Electronic Arts/EA Sports
 PII 600 (PII 460), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D
www.fifa2002.com

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - dinamikus és jól irányítható
 ✗ - apró hibák sokszor jelentkeznek a mérkőzés alatt

89

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

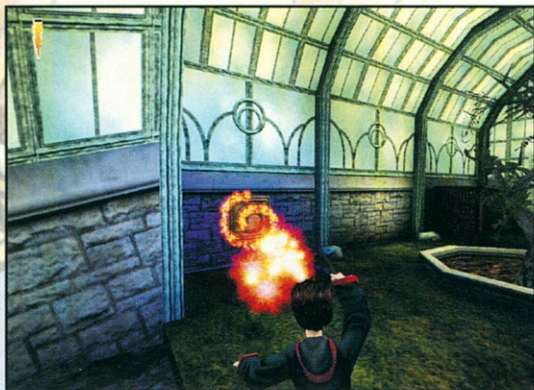


Mágia-rakás

Korunk legújabb világme-
retű tömeghisz-
tériája begyű-
rűzni látszik (a
„hisztéria”, és a
„begyűrűzni”
szavak használata nem csupán a véletlen és összetéveszthetetlen írói vénám terméke: Harry Potter mozis kalandjainak bemutatója kapcsán ugyanis kis hazánk a Gyűrűk Urának világpremierjét januárra tette — legalábbis nemzeti szinten, jó magyar módra... és ettől én úúúgy kivagyok... ☺). Kapható már Harry Potteres notesz, toll, ruházati cikk, legújabban pedig kitört Angliában a Bogoly Bertí féle Mindenízü Draszé ház: boldogboldogtalan tömi magába marék-számra.

A könyvsikert november közepén követte az amerikai filmbemutató, és az Electronic Arts egy jól időzített húzással erre a dátumra tette a játék premierjét is. Ezen apropóból le is teszteljük jól.

Nem tisztem kielemezni, miért jók a Harry Potter könyvek, és miért nem, illetőleg miért kajolják a népek, avagy miért nem: elég az hozzá, hogy idehaza is majd milliós nagyságrendben keltek el a sorozat darabjai — a keletkezésük már-már népmesei magaságokban szárnyaló legendák



keringenek, melyekről GyZ kolléga komponált is egy információ dús boxot a számotokra — lásd: itt az oldalon valahol.

Ám megosztanám magam (és Balage) véleményét a szíves olvasóval, ha már úgyis én írom ezt az ismertetőt. A vehemens Potterrajongók minden bizonnyal nyomdafestéket nem tűrő szavakkal fogják illetni ezért felmenőimet (és Balagét ☺), de a Potter sztorik elemeinek 90% -a lopott, innen-onnan lenyúlt ötlet — ennek ellenére (vagy talán éppen ezért) a könyvek rendkívüli módon olvastatják magukat: letenni őket szinte lehetetlen. Talán ez a siker kulcsa... talán nem. Mindenesre a 3-4. kötet tájkán már érezni lehet a marketing szagot: igen szembetűnő, ahogy némi Poirot-s (kvázi: krimi) színezet implantálásával Rowling asszonyság megelőzni igyekszik az idősebb olvasóközönséget. Ha minden igaz, még idén elkészül a legújabb kötet is, mely körül-belül jövő tavaszra kerül a hazai könyvesboltok polcaira. Hogy érdemes-e addig Mr. Potter virtuális kalandjait nyúztatnunk? Máriskiderül.



ebben is különbözik a mosdótól: annak ugyanis van csapja, Harrynek viszont nincs apja... na jó, ez volt mára az utolsó ☺), így édesanyja testvérének családjánál nevelkedik — meglehetősen mostoha körülmények között. Aztán nagy hirtelenséggel felvételt nyer a varázsló iskolába (ez egy külön sztori, de most ennyi épp elég), és egy egészen új világ tárul fel előtte. Kiderül, hogy szülei valójában igen neves mágiaűzők voltak, kiket egy NETUDDKI (de tudd ki: Voldemort) nevezetű ürge meggyilkolt: a pólyás Pottert azonban nem tudta bántani — varázslata visszafelé sült el, és jelenlegi tartózkodási helye: ismeretlen. Ez okból kifolyólag a varázslók legnagyobb körében Harry igen nagy népszerűségnek örvend.

Kurt Cobain óta tudjuk azonban, hogy a hirtelen támadt népszerűségnek hátulütői is vannak: nevezetesen a Harry-t nem kedvelők tábora — az ő szerepük Harry életének megkeserítése. A játék során kb. azon a ponton vesszük fel a fonalat, amikor Harry első napjait tölti Roxfortban (eredeti nevén Hogwarts). A program igen alapos tutorialal veszi kezdetét: olyannyira alapos és részletekbe menő, hogy én jócskán meg voltam győződve arról, hogy



már rég a játékban vagyok, amikor beletekintvén a savefájl tartalmába — természetesen teljesen véletlenül! — észrevettem, hogy épp csak most lábaltam ki belőle.

Itt nyílik lehetőségünk elsajátítani az alapvető mozgásokat, billentyűket, ésatöbbi... A varázslatok elsajátítása rendre egy kaptafára épül: követnünk kell a tanárunk által vázolt szimbólumot — ez a módszer leginkább a Black & White varázslásaira hajaz. A sikeres elsajátításhoz elég bizonyos százaléku hasonlóságot elérni — ám, ha még több pontot szándékozunk szerezni házunknak, a Griffendélinek, úgy egyre magasabb hasonlósági ráta ellenében újra próbálkozhatunk. Ha ezzel megvagyunk, a varázslat automatikusan aktiválódik, amint olyan pontra irányítjuk csőre töltött varázspálcánkat, ahol állunk ismert varázslatot alkalmazni lehet. Pálcánkat a bal egérgomb folyamatos nyomva tartásával tudjuk élesíteni, míg a gomb felengedésével útjára eresztjük a benne rejlő mágiját. Pofon egyszerű. Ezek után következik egy pálya, melynek aka-

Harry Potter AND THE PHILOSOPHER'S STONE



Kicsoda Harry Crumb... Izé... Potter?

Harry Potter sikertörténet, avagy hogyan legyünk népszerű varázslótanoncok — dióhéjban, a kevésbé olvasottak kedvéért. Adott tehát ez a Potter gyerek: a szülei meghaltak (többek közt



Az elvált, leánygyermekét egyedül nevelő J. K. Rowling még munkanélküli segélyből volt kénytelen kislánya, s önnön fenntartásáról gondoskodni, mikor egy napon írni kezdett. Harry Potter és a Bölcsek Köve, állott a paksaméta elején, mely az idők során mind vastagabbá s vastagabbá vált. A helyi illetőségű Scottish Arts Council képviselője a készülő könyv elolvasása után úgymond hivatalosan is felkéri J.K. Rowlingot a történet kibontakoztatására s lezárására, míg a kész mű elnyeri a British Book Awards Az Év Legjobb Mesekönyve díját. Szerződések szerződések hátán, s lőn: rövid időn belül már a francia, svéd, finn, német, spanyol, görög, holland, magyar, s dán gyerekek — sőt, kémeim jelentése szerint, szülők is — a Harry Potter féle legenda ismerőivé válnak. A téma iránt komolyabban érdeklődők nem kárhoztatnak különösebb info-éhségre, ez idő szerint a net-alapú találatok száma: 2459437. Hajrá, emberek!

dályai az éppen tanult varázslat használatára vannak kiélezve. Persze a már ismert varázslatokat is folyton-folyvást alkalmazni kell — így lehetséges, hogy az egyszeri jüzer szent meggyőződéssel hiszi, hogy ez már a játék, de nem, ez még mindig csak a tutorial.

A varázslatok mellett el kell sajátítanunk a varázslók egyik igen kedvelt, ám világi és takarítónői körökben kevésbé népszerű eszközének használatát, mely: a seprű. Repülni kell vele. Jópofa.

Mr. Potter kalandjai leginkább a platformjátékok és a third person akciójátékok különös elegyének tekinthetők: sok ügyességi, ugrabugrás rész, sok varázslás (kvázi: lövöldözés), néhol fejtörők, eldugott kapcsolók, rejtett szobák. A keretsztori alapvetéséből adódóan vért egy szemernyit sem látni: Harry azonban az ellenségekkel való fizikai kontaktus esetén kellőképpen el tud fáradni: ilyenkor javallott egy csokibéka elfogyasztása. A Bogoly Bert féle Mindenizű Drazsé gyűjtése lesz másik általános feladatunk — hogy ennek lényegi jelentősége mi, azt nem tudom, de néha jönnek a Weasley ikrek, és lenyúlnak minket egy pár darabbal, úgy-hogy mi csak gyűjtsük serényen.



Velünk ellentétben ellenfeleink többsége nem sokat bagózik varázslatainkra: legtöbbjük csak lepihen egy kicsit, aztán folytatja ott, ahol abbahagyta. Ebből következően reflexeink és gyorsaságunk erőteljesen igénybe lesznek véve.

Fő feladatunk természetesen a Griffendél ház pontszámainak folyamatos gyarapítása, hogy a tanév végén a mi házuk legyen az első a házak éves egymás közti versenyén. Ehhez nincs más teendőnk, mint a ránk szabott feladatok elvégzése. Illetve van még egy. Ez a kedvencem:

A kviddics

Csapatjáték, melyben két csapat küzd egy szárnyas ún. aranycikesz megszerzéséért. No Holds Bared. Seprűnyírlől üzendő. Sirályság.

A prezentáció

A Harry Potter grafikai milyenségére rossz szavunk tulajdonképpen nem lehet: nagyon részletes, aprólékosan kidolgozott textúrák, nagy poligonszámú karaktermodellek jellemzik az egész programot. Mivel tesztleri minőségemben kritizálnom is illendő, lássuk azt, ami nem feltétlenül nyerte el a tetszésem.

Az egyik legnagyobb gáz talán a vízmodell, melyet Harry simán szilárd talajként kezel. Igaz, ezt már egy názáretí fickó is megcsinálta kétezer évvel ezelőtt, de ne feledkezzünk meg arról, hogy napjainkban a játékfejlesztők egyik leg kihívással telibb témája a likvid anyagok megjelenítése — így Harry vízre vetett árnyéka, és skárpijának kopogása mondhatni: ciki. Akad clipping hiba is néhol, a Híres Boszorkányok és Varázslók Kártyák felvételekor például Harry simán fittyet hány a falakra, és ki-be sétál rajtuk. Ezek a leg szembetűnőbb grafikai bugok. (Ha már a bugoknál tartunk, úgy érdemes megemlíteni a kezelés

egyik furcsaságát: valahogy a modell nem mozog megfelelően a térben. Tudjátok, ez az, amikor egyszerűen képtelen vagy egy-egy ugrást pontosan kiszámítani, és csak remélni mered, hogy arra a pontra fogsz leérkezni, amit kinéztél. Nem tudsz pontosan a platform legszéléről elugrani, így lehet, hogy nem fogsz megkapaszkodni szemben, pedig te teljesen pontosnak láttad. Kellemetlen és legfőképpen bosszantó.)

Mindenképp dicséretre méltó viszont a varázslás effektek kivitelezése: mindegyik nagyon szép, sajátos megjelenítést kapott, igyekeztem is minél több képet csinálni róluk.

A zenés és a hanghatásokat panasz ne érje: a filmből kölcsönzött soundtrack kellőképpen atmoszférikus, a varázslások effektjei hiba nélküliek. A szinkronhangok is megállják a helyüket.

Kell ez nekem?

Valahogy olyan érzésem van, hogy a Harry Potter and the Philosopher's Stone fejlesztői túlságosan is kötve voltak a határidőhöz: lett volna még mit optimalizálni — a kezelés furcsa hibáit, a grafikai bugokat.

Ennek ellenére jó kis platform-ügyességi játékot hoztak össze, amiért mindenképpen dicséret illeti őket, bár néha le sem lehet tagadni, hogy elsősorban a kisebb korosztályt célozták meg. Talán csak egy valami hiányzik: az a hangulat, ami a Potter könyvek olvasása közben magával ragadja az embert. Persze visz a játék, mész pályáról pályára, érdekel, hogy mi lesz, de nem ragad igazán magával. Függetlenül ettől, minden efféle játék kedvelőjének ajánlható — az eredeti sztori egyes elemeinek egy az egyben történő adaptációja miatt pedig Harry Potter rajongóknak egyenesen kötelező — legalábbis az ötödik kötet megjelenéséig.

VargaB.

Electronic Arts/ KnowWonder Digital Mediaworks
PII 400 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

hpgames.ea.com

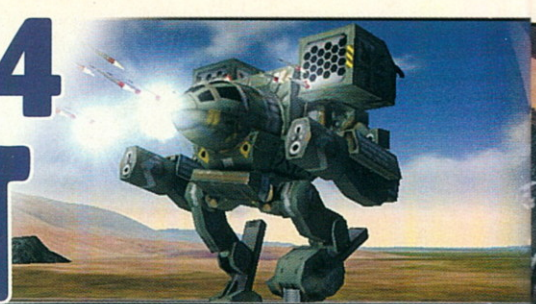
LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - nagyon látványos
- a kviddics
- alapos tutorial

X - grafikai és kezelési hibák
- hiányzik a hangulat

82

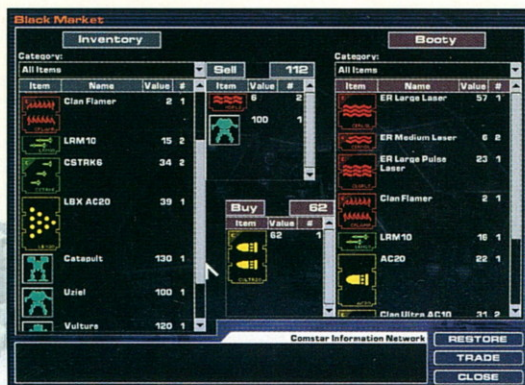
MechWarrior 4 Black KNIGHT



„Egyezzünk ki döntetlenben!”

Egy éve lehetett, hogy tesztelésre kaptam a Microsoft MechWarrior Vengeance névre keresztelt játékát. Emlékszem, akkor eléggé rákattantam mind a programra, mind a stuff háttértörténetét adó BattleTech univerzumra. Bár az MV-t érték (néha jogos, néha alaptalan) kritikák, azért elmondható, hogy személyében a tavalyi év egyik legjobb akciójátékát tisztelhetjük. Erre a megtisztelő titulusra nemcsak lélegzetelállító grafikája jogosította fel, hanem például rendkívüli fizikai- és sérülésmodellje, színvonalasra és szerteágazóra sikeredett háttértörténete, és szemet gyönyörködtető átvezető animációi is. Emellett azon kevés programok közé tartozik, amelynek mind az egy-, mind a többjátékos üzemmódja remekül sikerült. Bármennyire is hihetetlen, az MV-nek és egyáltalán a BattleTech univerzumnak komoly rajongótábor van kis hazánkban. Aki nem hiszi, csak vessen egy pillantást a második legnagyobb internetes portál 'MechWarrior 4' című topicjára, és persze a hozzászólások számára. Korrekt kis stuff, annyi szent. És most megérkezett a kiegészítő, amelynek futtatásához egyébként szükségünk van a Vengeance-re is.

A kerettörténet szerint egy Black



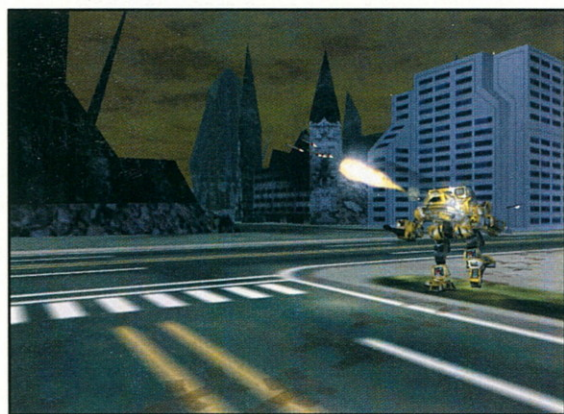
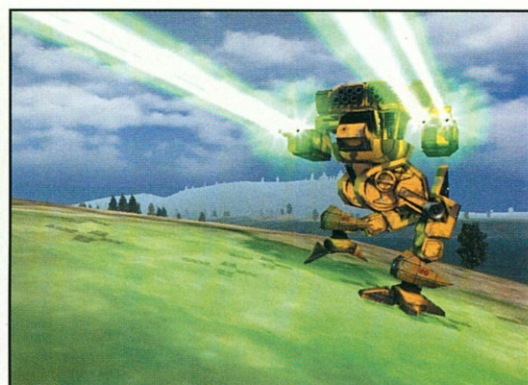
hatók. Huszonöt küldetésünk van arra, hogy bebizonyítsuk: mégsem vagyunk ennyire hidegvérű, és számítógézes emberek. A ránk váró feladatok változatosak, a történet pedig attól függően alakul, hogy egy-egy adott küldetésben a kitűzött célok közül melyeket sikerült teljesítenünk.

Az átvezető animációk a Black Knightból sajnos teljesen kimaradtak, és ezt a háttértörténet sínyli meg a leginkább, hiszen a játék motorjával készített bejátszások közel sem olyan lebilincselők.

A küldetéslemezek készítésekor kínáló ziccereket természetesen a CyberLore sem hagyta ki, így a Black Knightban öt új Mech (Black Knight,

Sunder, Ryoken, Uller, Wolfhound) ülésebe huppanhantunk bele, hogy az új fegyverekről már ne is beszéljek.

Azonban ezek az újdonságok eltörpülnek ahhoz az ötlet mellett, amellyel a fejlesztők a zsoldosok utánpótlását megoldották. Amíg a Vengeance-ben a „boltban” vásárolunk, és pénzért adtuk-vettük az alkatrészeket, addig a BK-ban a fekete piacon kell kielégítenünk szükségleteinket cserekereskedelem, azaz barter formájában. A kínálat nagyobb, mintha a hagyományos kereskedelmi csatornákat vennénk igénybe. Viszont a kockázat sem elhanyagolható, mert egy rossz vásárlással teljesen használhatatlanná tehetjük gépeinket. Érdeemes előbb egy próbaküldetéssel felmérni



Knight (ugye innen a cím) névre hallgató zsoldoscsapat tagjai vagyunk, akikről egyrészt azt kell tudni, hogy az egymás iránti hűség

kívül semmilyen szabályt és megállapodást nem tisztelnek, másrészt pedig azt, hogy pénzért csaknem mindenre kap-

ni. Az új fegyverekről már ne is beszéljek. Azonban ezek az újdonságok eltörpülnek ahhoz az ötlet mellett, amellyel a fejlesztők a zsoldosok utánpótlását megoldották. Amíg a Vengeance-ben a „boltban” vásárolunk, és pénzért adtuk-vettük az alkatrészeket, addig a BK-ban a fekete piacon kell kielégítenünk szükségleteinket cserekereskedelem, azaz barter formájában. A kínálat nagyobb, mintha a hagyományos kereskedelmi csatornákat vennénk igénybe. Viszont a kockázat sem elhanyagolható, mert egy rossz vásárlással teljesen használhatatlanná tehetjük gépeinket. Érdeemes előbb egy próbaküldetéssel felmérni

a ránk váró ellenállás összetételét, és csak azután nekilátni a fegyverrendszerek esztelen csereberéjének.

A fejlesztők a nagyon sikeres többjátékos üzemmódot sem szerették volna elhanyagolni. A Black Knightban debütáló öt játékmód bemutatásától helyhiány miatt eltekintek, de a nevüket azért megemlítem: Absolute Attrition, Mech Strongholds, Siege Assault, Goliaths és Clan vs. Inner Sphere.

A grafika csak apróbb ráncfelvarráson esett át. Persze komoly beavatkozásra nem is volt szükség, hiszen a Vengeance egyszerűen gyönyörű volt. Ami változott: a küldetések során több tereptárggyal találkozunk, amelyek szemmel láthatóan több poligonból állnak, mint korábban. A fejlődés különösen a városokban szembetűnő.

Talán nem csak én érzem úgy, hogy az ellenfelek AI-je is fejlődésen ment keresztül az MW4 megjelenése óta. A pilóták bajba jutott társaik

segítségére sietnek, a sérültek pedig sietősen visszavonulnak, és friss (valamint sértetlen) bajtársaik közelében keresnek menedéket.

Összességében remek kiegészítő birtokába jutunk, ha a Black Knight megvásárlása mellett döntünk. Miért is? Az új robotok tetszetősek. A hadjárat mellett, hogy változatos feladatok elé állít minket, dinamikusan változik, és kellő kihívást biztosít. Az új multiplayer játékmódok jól átgondoltak. A fekete piacon nyújtotta lehetőségek pedig bőven túlmutatnak egy átlagos kiegészítőn. Egy szó mint száz: valahogy így kellene kinéznie minden küldetéslemeknek.

Bazska

Microsoft / CyberLore
PIII 600 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

www.microsoft.com

LÁT VÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	9

✓ - komoly újítások
- multiplayer játékmódok

✗ - nincsenek átvezető animációk

90

R6 ROGUE SPEAR BLACK THORN

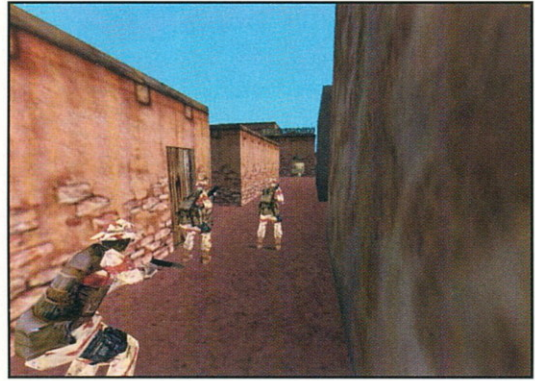
Avagy hogyan készítsünk kiegészítő lemezt iparos munkában?

Világosan emlékszem az első napokra, amelyet a Rainbow Six című játékkal töltöttem. Tisztán hallok szitkaimat, mellyel videokártyámat — megvétele nem volt életem legbölcsebb döntése — illetem. Pedig nem csak a botrányos Voodoo Rush volt a ludas az idővel a játékmenet részévé váló fagyássorozatnak. Istenem: cseppet bugos volt a lelke. De mindez nem számított, hiszen tudtam: erre a játékra vártam egész életemben. A Red Storm szerencséjére elég sokan érezték így szerte a világon, így az abszolút sikerre való első részt egy folytatás (Rogue Spear), és három kiegészítő lemez (R6 Eagle Watch, RS Urban Operations, RS Covert Ops) követte. Jelen írásomban a legújabb — és vélhetően az utolsó — Rogue Spear kiegészítővel fogok foglalkozni.

A Black Thorn stand-alone játék, vagyis futtatásához nem feltétel, hogy rendelkezünk a Rogue Spearrel. Sajnos ez az egyetlen olyan tulajdonsága, amely valamennyire megkülönbözteti a piacon fellelhető tucatnyi kiegészítőlemezről. Egyébként az étlapon a megszokott fogásokat találjuk: egy új hadjárat, néhány új multiplayer térkép és üzemmód, valamint pár új fegyver.

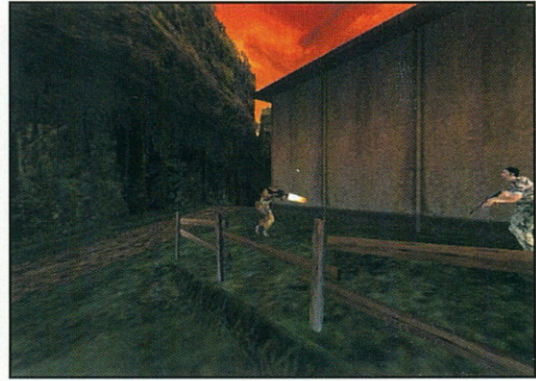
A kerettörténet némiképp túlmutat a 'végezzünk az átkozott kelet-európai terroristákkal' kliséen, amelyet unalomig ismerünk. A rosszfiú ugyanis most a mi oldalunkról érkezik. Sőt, a sorainkból. Miről is van szó: egy meghasonlott, és cseppet meg is zavarodott ex-kommandós híres terrorista akciókat másol le. Az angol nyelvterületen csak Copycatnek nevezett ember célja: lejáratni, és elpusztítani a Szivárvány kommandót. Ugye egyetértünk abban, kis kalózok, hogy ezt nem hagyhatjuk?

Az eredetileg tervezett tíz küldetésből a végleges változatba csak kilenc került, mivel az egyiket



(ahol emberünk egy repülőgépet térít el) a fejlesztők a szeptember 11-ei események hatására kihagyták. A „maradék” viszont hozza a megszokott Rogue Spear színvonalat. Bevetéseink során eljutunk Ázsiába, Afrikába, és Európába is. Néha nyílt terepen, máskor viszont zsúfolt épületekben kell helytállnunk. Sajnos a ránk váró feladatok meglehetősen egyhangúak: túszzabadítás túszzabadítás hátán. Üdítő kivétel ez alól az afrikai falu, ahol egy pontos lövéssel azt kell megakadályoznunk, hogy a terroristák egyike elmeneküljön egy túszzakkal tömött iskolabuszsal.

Az új fegyverek típuszáma láttán csak a fanatikusok szeme fog fel-



rült rájönnöm, hogy a combos tárral rendelkező P90-es géppisztoly hangtompítós változata szinte minden küldetésben „jól jön”.

A Red Storm hat új térképpel kedveskedik a többjátékos üzemmód rajongóinak. Kicsit konkrétan: egy alaszakai depóval, egy szeméttel, egy nagyvárosi utcával, egy terrorista kiképzőtáborral, egy irodaépülettel, és egy japán pagodával. Ha ez nem lenne elég, természetesen az egyjátékos küldetések térképei is szabadon felhasználhatók ilyen célokra.

Az új multiplayer mód 'Lone wolf' névre hallgat, melynek lényege a következő: adott egy — ahogy a cím is jelzi — magányos farkas, aki szeretné megüszni élve a kalandot és adott néhány vadász, akik ebben szeretnék meggátolni. Eddig semmi új. De most jön a csavar: egyedül az ordas választhat szabadon a rendelkezésre álló fegyverek közül, a táma-

ellene a küzdelmet. Sütí!

A Black Thorn legnagyobb gyengéje az elavult grafikus motor. Mind a nyílt, mind a zárt terek elég hervasztóan festenek, és katonáinkra is ráférne egy beutaló a plasztikai sebészhez. Apropó, a poligonbeültetést fedezi a TB? Sokat dobott volna a programon a Half-Life: Blue Shiftben debütált Definition Pack. Érthetetlen módon az ún. clipping bug is benne maradt a játékban, tehát a halottak végtagjai alkalmadtán a fizika törvényeit meghazudtolva lógnak át a falakon, és egyéb tereptárgyakon.

A kezelőfelület pixelről-pixelre meg egyezik a Rogue Spearben megismerttel. Funkcionalitásához kétség sem fér, de némi csinosítás azért itt sem ártott volna.

Szerencsére a játékmenet is érintetlen maradt, és azt hiszem, ezzel mindent elmondtam.

Minek nevezzétek? A Black Thorn tulajdonképpen nem más, mint minden idők egyik legnagyszerűbb akciójátékának tökéletesre csiszolt változata. Akik még nem ismerik a programot, de szeretnének egy közelebbi pillantást vetni a legendára, azoknak mindenképpen ajánlom, miként a fanatikusoknak is, mint kötelező darabot. A többieknek inkább a Ghost Recon javasolom.



csillanni, a laikusok továbbra is kissé elveszetteknek fogják érezni magukat a minden modellből legalább három változatot felkínáló menüben. Mindenesetre — pedig nem vagyok fegyverszakértő — arra még nekem is sike-

dók csupán pisztollyal vehetik fel

Bazska

Ubisoft / Red Storm Entertainment
 PIII 500 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

www.redstorm.com

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - Lone Wolf
 - Stand-alone

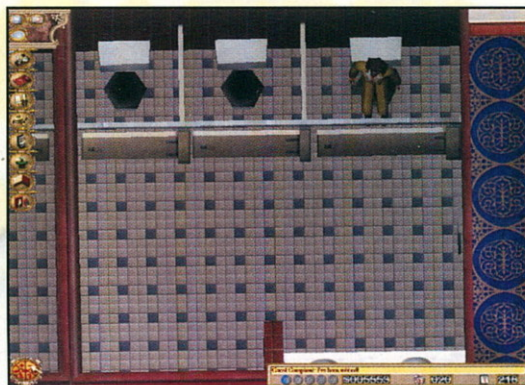
X - fáradt grafika
 - túl kevés újjdonság

76

Ismertető CASINO TYCOON

számháborúk

Már jelentős tapasztalatokkal rendelkező fejlesztőgárdák közös elképzelései nyomán készült a Casino Tycoon. A Cat Daddy, valamint a Monte Cristo Games alkotta üzleti szimuláció hű a műfaj irratlan szabályaihoz — adottak az üres, beépítésre váró ingatlanok, illetve az elmaradhatatlan létesítménys „tárgy-repertoárok.” Ezek színéségére alapvetően nem lehetne panaszkodni, ami csak szolgáltatása, tartozéka lehet egy kaszinónak, a program tartalmazza. Black Jack, Karib Póker, Roulette, számos típusú félkarú rabló — a sor természetesen igen hosszas. Már, ami az üzemeltethető szerencsejátékokat illeti. Probléma azonban a kaszinónk alapvető kényelmét biztosító/emelő berendezési tárgyak erőteljesen korlátozott kínálata. Mindössze egyfajta kanapét, egyfajta széket, valamint egy 150 dolláros dohányzóasztalt kínál a mű. Adott ugyan még egy ódon telefonkészülék, valamint egy igen időszerűtlen utcai lámpás, de ezzel vége. Így, ami kaszinónk nyugalmas zugait jelenti, javarészt kénytelenek leszünk a program által kínált, előregyártott bárókra s éttermekre hagyatkozni. A siker kulcsa: a látogatottság. A sikertelenségnek: több is van. A túl magas árak, a csapodár dealerek, a túlzottan mohó félkarú rablók egyaránt elriaszthatják közönségünket. Rendkívül fontos, hogy jó dealereket — lehetőség szerint a legjobbakat — foglalkoztassuk. Minden szerencsejáték üzemeltetését egy dealer végzi — s mindegyikük rendelkezik öt tulajdonsággal. Vonzerő, Megfigyelés, Tapasztalat, Gyorsaság, Havibér. Magyarázat: minél nagyobb a dealer vonzereje, annál valószínűbb, hogy egy a körzetébe tévedt látogató próbára teszi nála szerencséjét. A dealer magas megfigyelés esetén képes lehet kiszűrni a csalókat, akiket aztán rövid úton eltávolítanak erre szakosított alegységeink. Nagyobb tapasztalat nagyobb nyereséget jelent: a tapasztalt üzér nagyobb szel a játékos mobiltelefonjából. A gyorsaság értelemeszerűen a dealer által leveleznyelt körök olajozottságát, alapvető



▲ Áhhhhááá! A nők eszerint csakugyan az orrukot püderezik a retyón!

tempóját jelzi. Így egy gyors üzér időegység alatt kétszer annyi kört játszathat le, mint egy lassú. Amit persze, a Casino Tycoon játékos saját zsebében is megtapasztal. Havibér: ennyibe fáj nekünk a dealer foglalkoztatása. Havonta. Nem minden esetben garantált, hogy a piac nekünk tetsző üzereket kínál — ekkor kell/lehet újsághirdetéshez folyamodni. Ne feledjük, a hirdetés ára 500 dollár. Célszerű persze menteni, s addig töltogetni vissza az állást, míg már első hirdetésünket követően is nekünk tetsző dealer adja be jelentkezését.

Sziszifusz Szindróma

Kaszinót üzemeltetni bizony nem lehet tréfa dolog — ám az, hogy egy kaszinótulajdonosnak lyukas a zsebe, igen-igen érdekes fejlemény. Mobiltelefonként az idő múlásával automatikusan, ráadásul rohamos ütemben fogy, így célkitűzésünk nem más, mint a lehető legnagyobbakat emelni azon annak érdekében, hogy több időnk maradjon újra emelni azt. A Casino Tycoon játékos üzletembernek így be van varrva a zsebe, s a biztonság kedvéért még három vipérát is tart benne, szükség esetére — ahogy, mondta volt e sorok szerzőjének atyja a sóher alaphangoltságú emberekről. Tény, hogy itt nem lehet tréfálni. Mint ahogy tény az is, hogy éppen ez teszi a Casino Tycoon figyelemre-méltó üzleti szimulációvá.

Erre még rátesz egy lapáttal, hogy a program által kínált indulótöke min-

den esetben borzasztó soványka. S éppen itt következik a program legjelentősebb hiányossága, helyesebben: hiányosságának is felfogható sajátossága. Tudván, hogy a Casino Tycoonban megalkotott modell nem képes/hajlandó tolerálni az üzleti kockázat

fogalmát, így a játékos egy kezdeti, biztos tőkegyarapodást eredményező pénzügyi hálózat megszervezésével nyit — majd, tekintettel a kényszerűen kockázatmentes tőkegyarapodás meglehetősen lassú ütemére, megfürdik, mobiltelefonál, olvasgat, stb. Aztán fél óra múlva elégedetten konstatálja, összegyűlt a dohány egy étteremre. A Casino Tycoon grafikája egész kellemes, a motor alapvető szolgáltatásai pedig — Dungeon Keeper szerű Observer üzemmód — igen nagyot dobnak az amúgy is tetszetős összképen. Az összképen, mely a tökéletességtől azért roppant messze van: a dealerek, a játékosok nem



▲ Atyavilág! Hogy gondoltad te ezt az Art Deco padlózatot?! S még csodálkozol, hogy becsődölt a héder...

létező kártyákra mutogatnak, a vendégek nem létező poharakat emelgetnek a szájukhoz, az emberek X-Men szerűen átfolyznak a toalet ajtaján, stb. stb. A Casino Tycoon egyértelműen ajánlható az üzleti szimulációk kedvelőinek, míg alapvetően tetszetős arcúta végett a szélesebb közönség meghódítására is képes lehet. Lehet csupán, mert kockázatos ütemezése végett — befutott egy Zoo Tycoon nevű program is — nem kizárt, hogy kevésbé rugalmas lehetőségei okán feledésbe merül. De az sem, hogy nem teszi.

Hans Olo

A derék Monte Cristo fiúk ezúttal is hűek kedvenc produkciójukhoz: pár számmal ezelőtt jeleztük, ők azok, akik következetes módon hagyatkoznak a CD-tárkapacitás egynegyedének kihasználására. Nos, örömmel jelenthetem, nincs ez másképp a Casino Tycoon esetében sem — ami, tekintettel a játék jóval magasabb színvonalára, mint a cég eddigi munkái, már elég érdekes. (Nyugirugó: a Casino Tycoon 2 ezek után márcsak kislemezen lehet boxtéma.)

Monte Cristo / Cat Daddy & Monte Cristo
PII 400 (PII350), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

www.casino-tycoon.com

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ -kíméletlen
-kellemes
-atmoszféra

✗ -hosszas slagnálásra is hajlamos szisztéma

86

The Sims: Hot Date

Sims-ék életre kelnek

Szabadság, szerelem: e kettő kell nekem. Akár így is kezdhetnének a Sims új kiegészítőjének bevezetőjét. A legyártott kiegészítők már a harmadik darabnál tartanak, a Livin' it up, és a House Party nagyszerű megjelenése óta a program sikere töretlen. Nem véletlen hát, hogy pont karácsony előtt dobták piacra az új expansion packet, amely legeredetibb és a leg sikergyanúsabb az összes eddig megjelent rész közül. A Maxis programozói megpróbálták szakítani a Sims-ék kötöttségein, amely kötöttséget minden volt és leendő fan előbb, vagy utóbb előhoz. Mi is ez a mizéria? Nos,

mindenféle új emberrel tudnak kontaktusba lépni. Az így felszabadított Sims-ek képesek flörtölni, randevúzni, vagy éppen szaftos pletykákat terjeszteni. Az eddigi kiegészítők arra építettek, hogy Sims-eknek mindene meglegyen, így a házukba tudunk rendelni szinte akármit, a pizzától kezdve egy rock bandán át a bútorszállítókig. A Hot Date-ben már a szereplők képesek egymásnak ajándékot vásárolni, vagy akár azt saját kézzel elkészíteni. A program a szocializáció új magaslataiba emeli barátainkat, hiszen a szereplő karaktereket új hangokkal spékelték meg, amelyek már az új érzelmi tevékenységekhez kapcso-

lódhatnak. Már képesek vagyunk kezét fogni egy ismeretlennel, köszönhetünk is neki, és mindezt artikulált hangon, nem pedig az eddig megszokott blabla nyelvezettel. Mi több: a gesztusok tárházát öleléssel is kiegészítették. További nagy újítás, hogy a karaktereket egy új tulajdonsággal is



▲ Na megyek lazítok egy kicsit



▲ Itt aztán mindenki-mindenkivel

egy idő után minden játékost nagyon kezdett az zavarni, hogy Sims-ék sehova sem tudtak kimozdulni, életük csak a négy fal közé esett, vagy ha esetleg dolgozni indultak, akkor sem tudtuk őket a munkahelyükre kísélni. Itt és most szimulált barátaink szakíthatnak eddig uncsi életükkel, és új, eddig fel nem fedezett világba, a külvárosba utazhatnak taxival, ahol

felruházták, ami az érdeklődés. Az arra érdemes témákat elővassák az újságban, legyen az sport, utazás, vagy éppen a technika legújabb vívmányai, de olyan is akad, aki az Őreg Katonák Magazinját vásárolja. A programban képesek vagyunk egy általunk megismert személlyel házasságra lépni, és beköltözni egy új házba. Házasságunk analízisét is elvégzi a program, mindezt napra készen, és hosszabb távra kivetítve is megkaphatjuk. Ha éppen házibulit rendezünk, akkor az általunk csapott zajjal is számolnunk kell, hiszen a nagy nehézségek árán felépített jószomszédi viszonyt, egy ilyen hangos mulatság pillanatok alatt lerombolhatja. Mégis: az alábbiakban említett újdonságok eltörpülnek az új és látogatható „új világ” a külváros mellett, ahová a telefonon keresztül megrendelt 50 dolláros taxival juthatunk el. Itt bevásárlóközpontok, éttermek, és különféle

éjszakai bárók várnak minket. Eme helyeken kedvünkre vásárolhatunk, akár ruhát, akár egy motorcsónakot, amellyel szabadidőnkben csónakázhatunk is egy szőke bombázó kíséretében. Az éttermek és az étellek választéka igen széles spektrumú, a nagyon előkelő helyeken készülünk fel arra, hogy a kedves pincérek az összes nálunk lévő pénzt el fogják kérni. Hasonlóan, mint itthon abban a bizonyos utcában a szerencsétlen külföldi vendégekkel. Ha már unjuk a sok üzletet, és az összes bárban már mindenkit betéve ismerünk, lehetőségünk van saját külváros kialakítására, ahol csak azok az objektumok lesznek jelen, amelyek nekünk szimpatikusak. Ugyanezt a metódust követhetjük, ha a szomszédainkat valami miatt nem szeretjük, tehát a körülöttünk lévő világot szabadon alakíthatjuk, persze csak a lehetőségeinkhez képest

játék folyamán, néhányan az erős magból: Blonde Bombshell, Mr Medallion, Femme Fatale. Óvakodjunk a Bella Goth-tal való találkozástól, mert a frissen házasodott férjeket könnyedén más vágányra terelheti. Ha azonban anonim hölgyek társaságát keressük, akkor bátran szólítsunk meg egyet az autósor mellett ácsorgó bőr miniszoknyás csirkék közül. A játék kellektárát 125 új objektummal gazdagították, pl. piknik kosár, pezsgőfürdő csakis szerelmek számára, mindenféle „full kontakt” sportra alkalmas heverő stb...

Sajnos a játék grafikai motorján nem pofoztak semmit a készítőik, a nézőpontoknak még mindig megmaradtak az izometrikus nézetből adódó betegségei, és sajnos a scroll sebességén sem nagyon növeltek, amely egy gyors masina esetében nem is nagyon szembeötlő, de egy PII 300-as gépen már érezhető a sebességkülönbség. A zenék tekintetében azt mondhatom, hogy bővült a program, ez természetesen is az új helyszínek miatt. Összefoglalva: a Sims beérett, és igazán élvezetes ember-szimulátorra nőtte ki magát. A Hot Date-et nem is igazán kiegészítőnek nevezném, hanem egy teljesen új játéknak, amelyet már az is megszerethet, akinek eddig nem volt Sim (patikus) ez a program.



▲ De jó nekik

adott keretekben belül. A szomszédokra és a leendő külvárosra kiváló példák tölthetők le a Maxis web oldaláról. Több fő karakterrel találkozhatunk a



adott keretekben belül. A szomszédokra és a leendő külvárosra kiváló példák tölthetők le a Maxis web oldaláról. Több fő karakterrel találkozhatunk a

www.thesims.com

Electronic Arts / Maxis
PIII 600 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ - nagyon sok újítás
- kibővített élettér

✗ - a grafika változatlan, és sajnos a zenék egy része is

95

KeFe™



Kohan Ahriman's Gift



Tye vaty a Koheny!

Egyik szemem sír, a másik üveg — míg a Kohanek történelmének előzményeit bemutató Ahriman's Gift az eredeti, finomhangolt szisztémára támaszkodván mind tartalmiság, mind történettség szempontjából derekasan teljesít, a prezentáció eszmeiségét továbbra is az Immortal Sovereigns gyermekbetegségei jellemzik. Tekintettel a szűkös keretekre, „egyoldalasösszegzés” üzemmódba kapcsolunk. Biztonsági öveket bekapcs, cigarettákat kiolt!

Na, még tart a lom?

Az Ahriman's Gift három hadjáratot, temérdek előre gyártott scenariót, a várakozásoknak abszolút megfelelő, felhasználó-, s környezetbarát térképedítort, rengeteg féle s típusú élőhalottat, klánonként különböző grafikus megvalósításnak örvendő egységtípust, továbbra is borzasztó repetitív szinkronizációt s felejthető szinkonzínészeket, fejlesztett diplomáciai elemeket s mágiarendszert, az Immortal Sovereigns összecsapásaihoz képest jóval változatosabb, s történetekben bővelkedőbb fightmodellt, meglehetősen darabos karakter animációkat, mára már egyértelműen túlhaladottnak mondható, s műfáján belül sem különösebben lenyűgöző grafikus megvalósítást, szörnyen elított méretarányokat, zenei aláfestés gyanánt egészen kellemes kom-



pozíciókat, hetven féle használható egységet s százötven monsztert, szélesebb körben parametrizálható opciókat, rengeteg multiplayer térképet, szintén a többjátékos mód során is használható térképgenerátort, valamint választásokat kínál, s tartalmaz. Válaszokat a Kohanek eredetét illetően. Az Ahriman's Giftben prezentált, három fő hadjárat során kibontakozó történetes-szöveges sarkalatos pontjain az Immortal Sovereignsben felvetődött legizgalmasabb kérdésekre választ kap az egyszerű Kohan nörd, ám hogy a többiek is kedvet kapjanak, álljon itt az autentikus Kohan Legenda. Szóval, volt a Teremtő, és volt az Arnyék. Mint Isten és az a vasvillás fazon. Óóó... Sátán, ezaz! Sátán. A Teremtő megalkotá Első Fiait, akiket hirtelen felindulásból az Ahriman és Ormazd nevekkel illet. Másnap már jön is a Káini Csavar: Ormazd megalkotja a Kohanek későbbi anyaföldjeként is ismert Khaldunt, kivívva ezzel a Teremtő elismerését, ám Ahriman féltékenységétől terhes gyűlöletét. Ahriman ezért rettenetes tudással s erővel ruházza fel az általa életre hívott Ceyah klánt — ezen mozzanat aposztrofálандó Ahriman's Gift-jének —, hogy aztán a rettenetes harcosokat Khaldun elsőprézésére vezesse. S lőn, itt jönnek a Kohanek, sejtethetően az Ormazdi Ríposzt képében — már várom is a következő Kohan kiegészítőt, sacc Ormazd Strikes Back címen... A Halhatatlanok Roxanna Javidan, könyörtelen Ceyah Klánvezér seregei ellen kelnek és bla... bla... bla... bla. A megspirázott időskálához képest szájatásra sarkallónak csak alig nevezhető történetvezetés alapkövei ezek tehát. A három hadjárat során Khaldun főbb régióiban nyílik lehetőségünk belebonyolódni a kezdetektől számított történetekbe, ráadásul minden oldalról. Tartalmi felhozatal szintjén így aligha érheti negatív kritika a művet. Mint ahogy a finomhangolt szisztémát sem bántjuk. Az ezt érintő boncolgatásra helyünk nincs, ám Immortal Sovereigns szakembe-



reknek nem adódhat problémája — gyakorlatilag minden ugyanaz. Így aki bővebb információkra is kíváncsi, annak javallott lehet elolvasnia egy Kohan kritikát, lévén az Ahriman's Gift sokkal inkább felfogható ráadásnak, semmint kiegészítőnek. A Kohan kapcsán megismert sajátosságok illetve az alapvető ügymenet így lényegét tekintve tők ugyanaz, míg üdvözlendő módon, az Ahriman's Gift önérebből is futtatható.

Maradék

Összességében egy igen kellemes játék igen kellemes ráadását köszönhetjük e darabban. Egyedüli főbb hiányossága továbbra is a grafikus kivitelezésben rejlik, mely ilyen volumenű karakterkinálatnál biza' már nem csak a prezentációs színvonal, ám a játszhatóság rovására is megy. Mert különböző egységek ide-oda: egy nagyobb kava-

rodás közben bizony egyáltalán nem könnyű megkülönböztetni ki-kivel van. A konceptistákból minden kétséget kizáróan ki-kiszőkött időnként az inspirációs szufla, hiszen a különböző funkciókat ellátó, ám modellezés tekintetében erőteljesen egymásra hajazó karakterek száma a darab taktikai jellegéhez képest riasztóan nagy. Kohaneknek, s fantasy rajongóknak egyértelműen javallott darab, ám az Ormazd Strikes Back remélhetőleg már vizuális szempontok szerint is képes lesz továbblépni.

by GyZ

www.kohan.net

Strategy First/Timegate Studios
P 300 (P200), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTvány	7
JÁTSHATóSÁG	8
SZAVATóSÁG	9
ZENE-HANG	8

✓ - az eredeti epizód méltó ráadás
✗ - változatlan grafikus motorral

87

AMERICA EXPANSION PACK

Volt egyszer egy Amerika... de ki emlékszik rá?

A sors, mit esetünkben a főszerkesztő személyesít meg, ismét rám osztotta az America tesztelését, immáron harmadik alkalommal. Elsőként az előzetesek között találkozhattok a vadnyugaton játszódó valós idejű stratégiai játékkal. Megjelenését követően természetesen még bővebben és részletesebben kiveséztük, most pedig a küldetéslemezén a sor.

Visszaolvastam a korábbi írásokat, magam is meglepődtem, milyen gyorsan telik az idő. (És javul a teszter stílusztikai érzéke. Javul ☺?) Nem akarok ünneprontó lenni (most, karácsony előtt pár perccel), de az America felett eljárt az idő. Meglátván az elavult grafikát, az unalom kedélytelen birodalmának kapuja tárult elém. Nem, minden a látvány! — kiálthatjátok egy emberként, ez igaz. De a százszor és ezerszer ismert és ismételt játékmenet, a hagyományos kitermelősi és bázisépítés egyáltalán nem hozott lázba. Az erőltetetten túlbonyolított képességekkel rendelkező egységek, a nagyságukat csak ötletelenségükben felülmúló pályák végképp feltették a pontot arra a bizonyos i-re. Az elavult grafikai motorral és a — mondjuk szépen — hagyományos játékmenettel ma már nem lehet nagyot durrantani, csak egészen kivételes esetben. Ez az Americának nem sikerült. Csak halovány füstpamacsokat eregetnie.

Pamacso, füstből

A kiegészítő lemez nyolc új küldetést tartalmaz, mindegyik játszható társaság (ismétlésként: indiánok, amerikai telepesek, banditák, mexikóiak) két-két stílusuknak megfelelő missziót

teljesíthetnek. A legizgalmasabbnak talán a Fort Fox kirablása hangzik, de esetenként meg kell mentenünk a banditákat, lemészárolni a telepeket, elhajtani a teheneket, megskalpolni a rézbőrűeket. (Nem biztos, hogy ebben a sorrendben.)

Mostantól játszhatunk az Interneten keresztül vagy nyolcan. Mindezt megspékelték harminc pályával, de ha ezt kevésnek ítéljük, a CD legértékesebb újításával, a pályaszerkesztővel további vadregényes, kihívásokban bővelkedő térképet szülhetünk a nagymamának, illetve más rokonainknak.

A felupirozott mesterséges — kellemes magyarsággal — értelem is ott figyel az újdonságok listáján.

Mindez jelenti a nagyobb akciórádiust, a tuningolt harci képességeket, az alacsonyabb reakcióidőt, amelyek egységeinket hatékonyabbá és intelligensebbé varázsolják. Mindezek viszont igazak az ellenfelekre is, ők sem szelídültek meg a Vadnyugaton. Elvileg. Mindebből én csak a játszhatóság, pontosabban a

kezelhetőség rovására írható negatívumokat — „majd akkor menj csatázni, ha én akarom, különben is passzívban vagy” igencsak zavaró effektusai mindazok, amiket — érzektem. Következzék pár új egység és épület, netán képesség:

Tomahawk thrower: a rezervátumba kényszerültek legerősebb egysége, baltája egy manapság ismert cirkálórakéta — ha nem is erejével, de — pontosságával ér célba. Végsőként küzd megfelelő hatékonysággal, aki látta Az utolsó mohikán című

mozi idevágó részzeit, az sejtethi, mire gondolok. Egyetlen hibája, ha a fogai között van fegyvere (nem, nem az!) sajna nem tud ordítani. A kamuflázsiskolá-



▲ A bankrablást sikerült egyetlen katonának megakadályoznia

keresi meg mindennapi — folyékony — kenyereit. Kamikázénkat tovább istápolva nagyobb ellenálló képességet — gyorsan suhanó apró fémtárgyakkal szemben — kap, meg öngyógyítást, és igényesebb mordályt.

Pioneer: a fehérek gyáva kukaca. Állandóan dinamittal a kezében rohangál, de ha megijeszti, inába száll bátorsága, és azon nyomba elhajtja a TNT-t, méghozzá jó messzire. Esetenként pedig még jó irányba is — az ijesztgető felé. Ábgrédelvén elsajátítja az úzás tudományát.

Ezek lennének az America új egységei, a kifejlesztésükhöz szükséges épületek is újak, de a fickók képességeiket a már ismert helyeken lehet fejleszteni.

Röviden ennyit lehet elmondani a játékról. A múltkori értékelésem már visszavonhatatlan, hiszen szó elszáll, írás marad, az a kilencvenkét százalékos bővületesen magas. A mostani, ha nem is bővületesen alacsony, de reális és sajnos: kiérdemelt. Mit is mondanak a varjak?

De ez attól függ, európai vagy AMERICAI?

ban kigyúrva profi besurranó tolvajja is válhat, de lóra inkább ne ültessük.

Armored stagecoach: a mexikóiak mozgatható erődje, tüzeje a benne figyelő füstösképűek számától függ. Ha technológiai újításokat végzünk rajta, már négy mexikánó is belefészkelheti magát, de ez már — szó szerint — gázos lehet, mert pusztulás esetén a bennézés veszélye áll fenn.

Saboteur: deszperádóék lopakodója, ki kamuflázsos szabotázsos akciókkal



▲ Szerintem nem csak a főnök van bajban

www.game-america.com

DataBecker
P 300 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	9

rövid
 alacsony
 gépígény

csúnya
 nehezen
 kezelhető
 érdektelen

68

Balage

4x4 Evo 2



4 keréken szép az élet

Két éve történt. Dennis, egy new york-i barátom, a vadon elkötelezett szerelmese elvitt magával erdőt járni. A Catskills-hegység erdősegei igencsak hasonlatosak kis hazánkéhoz. Leszámítva a medvék qkabúvár hadát az emberlakta térségek tőszomszédságában. Két dolog először esett meg velem. Először kerültem igazán közel a mesék mézfaló szörgombócához az állatkerti acél védelme nélkül. És először ültem tipikusan amerikai acélszórnyben, egy V8-as, platós Chevy dízelben. Ez utóbbi emlékezetesebbnek bizonyult.

A motor robaja, ami az autópályán alig 100-as tempónál már nyüszítésbe váltott a drasztikusan szögletes forma — plusz: nyáron klíma nélkül, letekert ablakokkal — nyújtotta gigantikus légellenállási tényező miatt. A rendkívüli nyomaték, amivel kíméletlenül felszuszakolhattunk minden — elég szélesnek bizonyuló — erdei csapáson. És a kényelmi szempontokat enyhén szólva félválról kezelő kivitelezés. Ettől vadregényes egy ilyen jármű megszabozása. Aki átél már hasonlót, tudja, miről beszélök. Ez egy életforma. Két terepfesztíval között.

A dallasi Terminal Reality már 1995 óta jelen van a szoftvergyártás forgatagában. Szellemi vezetőjüknek, Mark Randel-nek — a Microsoft Flight Sim-mel alapozta meg szakmai hírnevét — minden bizonnyal vannak az enyémekekhez hasonló bizsergető emlékei, mert az elmúlt évek alatt egyértelműen a négykerék-meghajtás vált cége fő profiljává. A 4x4 Evo (most éppen Xbox-ra kalapálják át) és a Monster Truck Madness nagyon is megérdemelt sikere után újra a hálásnak bizonyult témába vágta fejcséjükét.

A tárgyra térek

A 4x4 Evo 2 a csak annyiban bizonyult szimulátornak, hogy a teszteléshez — az élethűség imitálásaként —



bézsólsapkát, pilótaszemüveget, piroskockás inget és orrszőrextenziós bajuszt vettem fel (mi lesz, ha kinyomnak egy kamionszimcsit is?). A bagólet egy idő után elhagytam, mert mindig a szemüvegre csullantottam a matériát. Minden más csak árkádos külsőség volt. De még így is... Ez egy remek játék.

A TR-nél nem vacakoltak olyasmivel, hogy esztétikus startmenü. Olyan lett az egész, mint egy béta. Vagy nem is. Ez már delta. A soklépcsős beállítási procedura végén már azt sem tudtam, hogy melyik játékmódban akartam kipróbálni magam. Volt választás bőven. A „single race” nem lett volna rossz, ha minden jármű választható lett volna. De sajna az igazán bivaly futurisztikus nehézfémek csak bónuszként szerepelnek a kívánságlistán. A „career” már egész izgalmasan hangzott. Kell egy kocsi, és már is kezdődhetett a maraton életrehalálra. A pénzdíjakból tuningolás, a felpécizett géppel pedig újabb megpróbáltatás. A „free roam” lehetővé teszi a korlátok nélküli terepbejárást a versenyek előtt. A kedvencem (mint később kiderült): a „missions”, ahol számos küldetést kell végrehajtani a karriermódban megszerzett négyszernégygel,

természetesen sok-sok extrasuskáért.

„Multiplayer” van!

Több mint 30 szenzációs méretű, és minőségű pálya (szerkesztővel!), és a Ford, Nissan, Toyota, Mitsubishi cégek 120 járgánya, még

egyszer annyit ápréd lehetőséggel. Azt hiszem, több mint

elég a tartós kikapcsolódáshoz.

A pályáknál azért álljunk meg egy pillanatot! Az utak nem azért vannak, hogy bebarangoljuk végtelen porcsíkjaikat. Íme egy példa: agyam minden idegsejtjét — 3-an vannak, ebből ketten mindig a mónikasót figyelik

— „könyörtelen törtetés” üzemmódba állítottam, és egészen a célvonalig első helyen nyomakodtam. Azon túl — gondolom érthető módon — kissé megszeppentem, amitől kitört néhány gomb a billentyűzetből. Mert a virtuál dobogó utolsó helyén bizony nem szagolgatják az embert széplányok a reggel hónaljba pöffentett aftershave-je miatt. Sem. Hogy miként kerültem oda? Eltartott jó ideig, mire összeraktam a képet. Kicsit tovább, mint a klaviatúrát. De rájöttem: az ellenfeleim csúnyán levágtak fél kört a híd előtt motozó hatalmas markoló kanala alatt. Hasonlóan bosszantó kíméletlenségű AI-val a Redneck Off-Road Racingben már konfrontálódottam. Akkor 32x-es „kreatív” poháralátét pottyant a földre.



Ütős anyagot tankoltak a grafikai motorba. Eltekintve a tükröződés hiányától (minden jármű szimpla metálós fényben játszik) a bizony csinoska darab fogja az egyszerűbb PC-ket. Árnyékok, éjjel/nappal, időjárás, szép vízeffektek, és gyakorlatilag térképpel alig lefedhető szabadon bejátható terek.

Vélemény!(?)

Kihangsúlyozva az „arcade” jellegét, az Evo2-t figyelemreméltó produkciónak találtam. Aki leküzdö ellenérzéseit a nem valós fizikai környezettel szemben, annak nyugodt szívvel ajánlom ezt a kellemes atmoszférájú könnyed kis játékot.

Ender Wiggin



Take 2 Interactive / Terminal Reality
P700 (PIII 450), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

www.take2games.com

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ - szép grafika
- igényes játékmódok

✗ - semmitmondó motorhangok
- nincs sérülésmodell

86

Rally Championship Xtreme

Lesz ez még jobb is

Számomra a legkedvesebb évszak a tél. A korai naplementék, a fények a városközpontban, a nagy nyüzsgés már most karácsonyi hangulatba hozzák az ember fiát. Különösen, miután leesett az első hó. Olyankor az esték a legcsodásabbak. Odakint mindent ellep a természet puha fehér takarója. Rabul ejti a szemet, a szívet. Tökéletes csend honol, a lebénuult forgalom tompa zúgása, és a megfagyott ebek ugatása nem több, mint puha fülzúgás a diszkóban töltött éjszak másnapján. Az ég nem sötét, hanem rendkívüli módon rózsaszín. Pedig éjszaka van. És a levegő olyan frissnek tűnik még a városokban is, mintha nem is ugyanaz lenne, amit a hideg beköszönte előtt az autók, és a közeli erőmű füstje kevert, külön emberi fogyasztásra. Egy nagy séta után jól esik levedleni a havas-vizes ruhákat, és megszáritkozni egy pohárka tömény melegénél. A szerencsésebbje ekkor begyűjt a kandallóba, a kevésbé szerencsések pedig előkeresik a nyáron letört radiátor csapot, és ütközésig eresztik a forró vizet az acélbordákba. Ha nem kell szerelőt hívni a beázás miatt, akkor egy kis találékonysággal elérhető ugyan

az a meghitt eredmény. Ilyenkor muszáj ellazulni. Két lehetőség kínálkozik. Én most csak a másíkról fogok írni. A PC kínálta lehetőségről.

A hideg mellett beköszöntött az év végi játékdömping is. Hirtelen megnőtt az időegység alatt kiadott játékok mennyisége. Ha az adott adathalmazt sikerül időben befejezni, akkor kikerülhet a boltokba, és van remény a nagyobacska bevételre. Ha nem, akkor sincs nagy baj, összecsapják a végét, és szintén ott lesz az árusoknál. Némi veszteség azért várható, mert a visszajelzések a teszt fórumokon és médiákban kedvezőtlen táptalajt fognak biztosítani a további eladásoknak. De még mindig jobb így, mint lekésni a Nagy Ajándékvásárlási Szertartást.

Az egyik ilyen, határidőnek áldozatul esett játék az Actualize gondozásában jelent meg. A kiadó az egykori Electronic Arts-os programozókból álló brit Warthog (a Starlancer elkövetői) csapatára bízta azt a megtisztelő feladatot, hogy bővítsék egy epizóddal a nagy hagyományokkal bíró Rally Championship sorozatot. Így idén szeptember végén újabb kihívóval bővült a CMR nem hivatalos bajnoki címére

pályázók sora. Az Xtreme immár a hatodik az RC szériában. Jó Col-inunk idén is lemaradt a rali VB trónjáról, de a nevével fémjelzett superprodukciónak 3-adik reinkarnációja már előbukkant a marketingfelhőből. Ezzel a tudattal pedig minden versenytárs hajlamos

elhamarkodott lépésekkel rontani a parti állását. Ez történhetett most is.

Miután felmakkoltuk a 670 megányi konkrétumot, egy meglepően komoly alkotás főmenüjével nézünk farkasszemet. Nagyon izléses, szép interfész, ami ráadásul igen informatív, és egyszerű. Hangulatos zenei kísérettel. De az irányítás beállításánál, illetve megválasztásánál súlyos gondok adódnak. A progirögvest kilép az ablak alá. És nem szeretnéd az akar. Csak jön egy egyszerű váz, egy lecsupaszított, darabos keret, amit az időhiány miatt nem tudtak a szépséges menübe integrálni (lásd Paris-Dakar Rally). És az hagyján, hogy komplikált a billentyűk definiálása, de a kormányzerkezet tengelyeinek és erővisszacsatolásának kalibrálása is csak nem lehetetlen. De az is elképzelhető, hogy a Logitech cucc a gyagyí...

Öt játékmód választható. Az alap Championship, az Arcade, aztán a Challenge (egyfajta menedzserforma, ahol pénzért vett vasakkal lehet nyomulni, eladni, venni, eladni...), a Single Race, és végül a Multi (LAN, Internyet). Összesen 6 helyszín, 36 szakasszal. A járgányok és versenyek mind le vannak tiltva, kivéve a skót rally, és a kis 1600-os fronthajtásos pöfögők. De örömteli, hogy a versenyzői profil megalkotásánál bátran választhatunk magyar nemzetiséget, mert a zászlónk ott díszleleg más rali-nagyhatalmak (Brazília, USA, vagy Mexikó) lobogója mellett.

Mielőtt belevágnánk a bajnokság öldöklő küzdelmeibe, lehetőség van egy főpróbára, ahol a „jegyzetfüzetbe” mi magunk diktálhatjuk egy szerkesztő menü segítségével a terepkódokat. A szakaszok után van ugyan replay, de az csak fix kameraszögekkel mutatja bukdácsolásunkat, így viszont nehéz elemezni a hibákat. Az már csak ráadás, hogy a visszajátzást elmenteni sem lehet.

A legnagyobb csalódás az irányítás. A kocsik legyenek bár front, vagy hátsó meghajtásúak, netán összkerekesekek,

teljesen azonos módon vezethetők. Semmi természetes alul-, vagy túlkormányzottság. Nevetséges, hogy alig kell levennie a gázzól a ránehezedő végtagunkat ahhoz, hogy egy jót kanyarodhassunk. Sőt, mindegy, hogy bitumen, vagy murva a talaj, ez sem befolyásolja a menettulajdonságokat. A force feedback sem nagyon érvényesül, a felület egyenetlenségei nem hordoznak átalakítható információkat.

Az eget leszámítva elmondható, hogy grafikailag teljesen korszerű teljesítménnyel rukkolt elő az RCX. A GF3-re optimalizált forráskód GF2-n is simán elfut különösebb gond nélkül. Kevésbé korlátozott a táj, bár túl nagy barangolásra senki ne számítson, rögvest visszateleportál a program. Viszont sokhelyütt beköszön a tulajdonképpeni árkađ jelleg, hisz levághatók a kanyarok, ugratni lehet munkagépek platójáról, stb. A környezet interaktív és élő (közönség, daruk, közvetítő kocsik, sárkányrepülő). Az árnyékok jelen vannak, és minden tükröződik a járművek ablakain, és a bazári módon túlfényezett festékbortison, ami még sárral beszennyezve is ragog, mint Tyson aranyfogya.

A versenyzaj és a zenék színvonala-sak, a kéttucatnál is több típus motorhangja különbözik, ahogy kell.

A fiktív helyszínek, azonos viselkedésű járművek aláhúzzák a játék árkađ jellegét. A visszajátzás és az irányítás kifinomultságot nélkülöző volta miatt, a RCX bizony minden szimulátor rajongónak csalódást fog okozni. Mivel a marketing szempontból jól időzített játék csak grafikailag állja meg a helyét, az óvatosság nem elhanyagolható szerepet kell, hogy játsszon a vásárlásnál. De az sem tragédia, ha minden raliszerető inkább visszanyúl a jól bevált, polcon porosodó mesetermunkákhoz, és türelmesen vár, míg egy igazán alapos munka nem kerül a boltok polcaira.

Ender Wiggin



Actualise / Warthog
www.warthog.co.uk
PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	8

✓ - a szándék ✗ - az eredmény

80

1 P. Bourne 2:11.97
22 P.L. Rodriguez 0:48.12
23 C. Crocker 1:10.25
24 Guest 1:23.40

22 A. Lynne 0:47.29

Monsters Inc.



A mumusok az ágyad alatt

Mond valakinek valamit az a név, hogy Pixar? Te! Igen, te ott, leghátul! Nos?

Helyes, helyes, jó válasz! A Pixar az, aki rendszerint elköveti a Disney 3D animációs filmjeit. Ők készítették a Monsters Inc.-t is, amely, bár feltehetőleg nem ezzel a szándékkal készült, de válaszként értelmezhető a Dreamworks Shrekjének sikerére.

A cím ugyebár Szörny Részvénytársaságot jelent, de ez ne tévesszen meg senkit: igazából nem szörnyekről van szó — főhőseink sokkal inkább

Mumusok

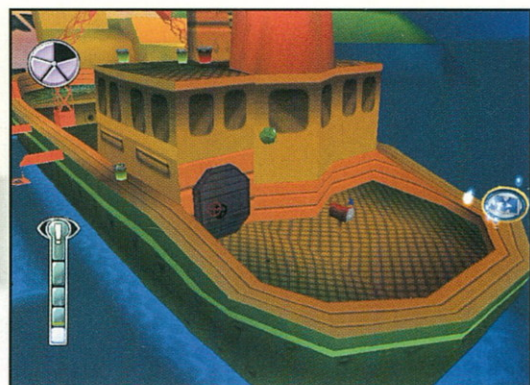
akik előszeretettel ijesztetgetik a magányos, éjszakánként ágyukban forgolódoó gyermekeket. Legalábbis így tartják az emberek. De ez koránt sem így van.

A Mumus Részvénytársaság dolgozói ugyanis hétköznapi, dolgos rémek, akik munkaidőre bemennek a céghez, blokkolnak, felveszik a melót, majd a munkaidő lejártával blokkolnak újfént — tanfolyamokat végeznek, továbbképzésre járnak, ésatöbbi, ésatöbbi — akárcsak mi.

Nem szeretném lelőni a film sztoriját — a játék során a Disneytől megszokott módon úgyis láthatunk belőle épp eleget —, mely egyben a játék sztorija is: elég az hozzá, hogy főszereplőink, Sulley és Mike, e cég dolgozói.

Fő feladatuk az ijesztetgetés.

Jómagam azóta vonzódom a mumusokhoz, amióta egyszer láttam egy igen vicces rajzot: a kép egy ágyat ábrázolt, melyről két pár emberláb lógott le. Az ágy alatt két mumus hevert — egy nő és egy férfi, és a nő épp ezt



mondta a férfinak: „Te Jack, olyan szörnyű érzésem van. Mintha valaki lenne az ágy felett...” ☺

Így amikor először láttam a Monsters Inc. trailerét, rögtön tudtam, hogy ezt a mesét meg kell nézmem — ez irányú érdeklődésem természetesen hozta magával, hogy a megjelenő játékot is én teszteljem le.

Két lámlenge

Sulley és Mike, a két mumus, mint olyan, kezdetben egy gyors tutorialon vehet részt: itt tanulhatjuk meg az alapvető irányítást, a játékban összeszedhető cuccok jelentőségét, illetve ezen program elsődleges sajátosságának, a rémisztésnek fortélyait.

Platformjátékról lévén szó, nem folyódnak bele a kezelés, irányítás részleteibe: ugrálni, kapcsolókat kezelni, minden cuccot felszedni, minden ellenséget kiütni, ennyi a lényeg, mint minden más progiban ezen műfaj berkeiben.

A Monsters Inc. krémjét adó ijesztetgetés azonban érdemes arra, hogy némi szót vesztessünk rá: a különféle felszedhető cuccokkal növelhetjük rémisztési mutatónkat, minek segítségével a kevésbé ijedős elemeket is legyűrhetjük — ezzel párhuzamban az ijesztés folyamata is bonyolódik. Na, azért megijedni nem kell, hisz a rémisztési folyamat csupán abból áll, hogy a képernyőn megjelenő billentyű nyomkodjuk

vesztettül, míg a mutató el nem éri a csúcsot — ekkor a Ctrl

lenyomásával adhatjuk meg a kegyelem-dőfést,

és kész is a rémisztés.

Több szót nem is pazarolnék erre, lévén a platformjátékok híveinek 15-20 másodpercnél többre nincs szükségük ahhoz, hogy kiismerjék magukat. Nem rajongóknak azért cirka 40 mp-re is szükségük lehet.

Inkább lássuk, milyen értékeket rejt magában a játék.

Prezentáció, satöbbi

Játékmenet szintjén semmi újat nem hoz a Monsters Inc. Az ijesztetgetés folyamata sajnos nem olyan unikum, amely kiemelne a progit a többi hasonlóról közül. Ahogy a grafika sem, lévén a karakterek és a környezet igen elnagyoltak, kevés poligonból épülnek fel — hiányzik belőle a Woody Woodpecker tarkasága, részletessége, pergő játékmenete.

Több-kevesebb sikerrel próbálták ugyan átmenteni a film humoros mivoltát is, de ez leginkább csak a rémisztés folyamán nyilvánul meg, ott is csak Mike esetében (ő a golyófejű).

Az irányítás felhasználóbarát, de ezt el is várhatjuk egy efféle stuff esetén, a hangok — zenék rendben vannak, bár itt sincs semmi spéci.

A Monsters Inc. egyáltalán nem rossz játék, csak hát éppen teljességgel átlagos, mondhatni: kommersz, és sajnálatos módon nem hozza azt a színvonalat, amit én a Disney játékok nagy többségénél megszoktam (Tigger's Honey Hunt, Donald Quack Attack, stb.).

Disneyék most egy kicsit mellyényültak — de sebjak, a műfaj kedvelői azért csak nyúljanak nyugodtan ehhez a programhoz, ha épp nem akad más a kezükbe...

VargaB.



Disney Interactive/A2M
PII 400 (PII 266), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

www.disneyinteractive.com

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	8

- a film karakter
 - két irányítható karakter
 - rövid megunható - átlagos
 - könnyen megunható - átlagos

75

WOODY WOODPECKER

Ismertető

Tollból lettünk, tollá leszünk...

Történt pedig egy verőfényes nyári délutánon, hogy Woody Woodpecker lelkes csemetéi, Knothead és Splinter éppen kedvenc játékok felett vitakoztak — amikor is a cselszövő Buzz Buzzard megragadva az alkalmat, hogy Mr. Woodpecker otthonától távol tartózkodik, erőnek erejével elrabolta őket, hogy így vehessen revansot örök riválisán és ellenfelén. Hazatérvén a mi Woodynk éktelen haragra gerjedt, és úgy döntött: épp itt az ideje, hogy egyszer és mindenkorra leszámoljon a gonosz nál is gonoszabb Buzz-zal, és visszaszeresse tőle csintalan csemetéit. Csapó.

Kicsoda Woody Woodpecker?

Woody Woodpecker (eredeti terveim szerint a későbbiekben csak „Woody”, de ezt a nevet időközben elbitorolta tőle egy, a népszerűségi listán némileg előkelőbb helyet elfoglaló, felhúzhatós, beszélő rongycowboy), azaz Harkály Karcsi a Universal Studios igen népszerű rajzfilmfigurája — legalábbis a tengeren túlon, ahol saját show-jával is ríogatja a kisdedeket.



Viszonylagos népszerűsége ellenére sem nagyon találtam róla semmi használható illusztrációt.

rációs anyagot, bármennyire is kerestem. Persze biztos vagyok benne, hogy VALAHOL létezik egy Harkály



Karcsi wallpaper lelőhely, ami az efféle anyagoknak kifogyhatatlan tárháza — nekem azonban nem sikerült rátalálnom. Az oldalon látható figurát egy on-line kifestőből szedtem le, s pingáltam ki saját kezűleg: úgy tessék nézni!

Elég az hozzá, hogy Karcsi már megélt egy pár megjátékosítást, és ezúttal, mint a platformjátékok legújabb képviselője lép színre: vörös sőrője lobog, kék tollruhája vakít, csőre pedig keményebb és kíméletlenebb, mint valaha!

Játszunk!

Adott tehát a PC-n már-már fehér hollónak nevezhető platform műfaj — és adott Karcsi, aki elindul, hogy végigküzdvé, ugrálva, csörögve magát a pályák tömkelegén, végül legyőzze

Buzzt, és visszaszeresse gyermekeit. Természetesen mindezt a mi irányításunk alatt.

Elsődleges feladatunk közé tartozik a pálya egyik végéről eljutni a másikig: mindenközben nem árt ügyelni a kis mászkáló lényekre, akik nem állnak ellenünk fordulni, hacsak egy hirtelen mozdulattal (és az akciógomb jó időbe történő megnyomásával) szét nem csörözzük őket. Természetesen vannak mindenféle kapcsolók, valamint ügyességi feladatok, ahol legtöbbször ugrálással, vagy az ugrás-fekvés maxikombóval érhetünk célt.

A platformjátékoknál bevett szokás

szerint a játékmenet ennyiben nagyjából ki is merül.

Azaz

A Woody Woodpeckerről igazán rosszat mondani nem lehet: a grafika egy csepp kivét-nivalót sem hagy maga után — az összes szereplő jól felismerhető, karakteresen és színesen, aprólékosan kidolgozott, a mozgás-animációk folyékonyak és természetesnek hatnak. A hátterek és a környezet mind-mind látványos, tarka-barka, rengeteg hangulati elemmel megtűzdelve. A zene és a hanghatások már inkább hagynak némi kívánnivalót maguk után: igaz, a zene élvezhető, de nem eléggé dinamikus — szinkronhangok nincsenek, csak Karcsi idéttlen nevetése töri meg néha a csendet.

Az irányítás egyszerű, és jól elsajátítható, az egész játékmenetre jellemző a gördülékenység. Egyetlen komolyabb negatívumként említhetnénk meg a betegeskedő kamerakezelést — sajnos a kamera

legtöbbször nem szereti követni Karcsink háta közepét. Igaz ezt is lehet némileg ellensúlyozni, amennyiben belső (observer) nézetre váltva helyes irányba fordítjuk hősünket, csak ez pontosan azt öli meg, ami olyan élvezetessé teszi az efféle stufkakat: a lendületet.

Ez sajnos néha (néhány két-három alkalommal elisméltelt semmibe zuhanás esetén) már kifejezetten bosszantóvá is tud válni. Összességében mindemellett elmondható, hogy minden klasszikus platformjáték rajongónak kellemes perceket szerezhet a játék — nyugodt szívvel merem ajánlani.

VargaB.

Cryo Interactive/Ecosystem
PII400 (PII266), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

woody.cryogame.com

LÁTÁNY 8
JÁTSZHATÓSÁG 8
SZAVATÓSÁG 7
ZENE-HANG 9

✓ - pergő játékmenet
- ötletes
✗ - idegesítő kamerakezelés
- Woody röhögése

81

Kult Játékok

A sarki zöldséges is ezt nyomja

terep2.exe

Egybemosódnak gondolataimban a képek. Mikor is történt, hogy először találkoztam ezzel a programmal? Nem tudom, igaz, nem is lényeges momentum. Annyira sokszor vettem már elő, annyit játszottam önfeledten vele, hogy nem emlékszek pusztán az egyes alkalmakra, valahogyan globálisan nézem a terepezéssel töltött napjaim számát. Valójában az első részt sem tudnám különválasztani a másodiktól, lehet, hogy nem is találkoztam még vele. Mindenesetre régen volt, nagyon régen, amikor bemutattak minket egymásnak. Azt hiszem, annyira nem is tetszett első pillantásra; kicsit csúnyácska volt, kicsit makrancos, de később egész jól összemelegedtünk. Én, és a terep2.exe. Más talán nem is létezett.

Aki még nem ismeri, annak a kedvéért elmondom, miről szól a játék. Adott egy-két terepjáró, és a hozzá való, változatos domborzattal és talajjal bíró terep. Feladatunk nincsen, csak száguldunk, borulgatunk, hegyre kapaszkodunk, folyóba gázolunk kedvenc tragacsunkkal, és élvezzük, aho-

gyan a való élet fizikai törvényei véletlenszerűen és érzékelhetetlenül tűnedeznek fel agyunk rejtett zugai-ban. Erről szól a terep2, nem többről; csupán kellemes időtöltés, kikapcsolódás az egész. Néha, amikor a való életben besűrűsödnek az események, vagy csak úgy, pillanatnyi elhatározásunktól hajtva kikapcsolódásra vágyunk; valami olyan aktív pihenésre, amely furcsamód megnyugtat minket, nos akkor eszünkbe jut a régi élmény, a szabad, ám minden erőszaktól mentes kocsiördelés, a vadregényes tájakon való örök lavírozás, a dagadó sárban dagonyázás. És leülünk, egy darabig egy másik világban érezzük magunkat, aztán az egésznek egyszerűen vége szakad. De megtartjuk a kicsi kocsit, még véletlenül sem töröljük, féltve őrizzük patinás rozsdáját. Gondolunk a többi, majdan elkövetkező pillanatra, amikor szükségünk lesz rá, hiszen gyógyszer ez, a túlhajtott emberek, a többi játéktól elidegenült gamerek gyógyszer. Figyelem! Patikákban nem kapható; szigorúan ingyenes „work in progress demo”! A mellékhatásokat pedig felejtse el. Mint minden gyógyszer, persze ez is függőséget okozhat, túladagolását pedig még nem teszteltük laboratóriumi körülmények között.

Minden egy fekete képernyővel kezdődött, meg talán volt ott néhány bizonytalan, halovány karakter is. Szá-

Nagyáthé Dénes neve ismerősen csenghet sokak számára. A többieknek elárulom: ő szülte meg a terep2.exe-t, s mint utóbb kiderült, valóban jó alapot szolgáltatott későbbi munkájának, melyet már egy lelkes hazai fejlesztő-csapat tagjaként, többedmagával alkotott. A csapat neve Invictus. A játékot pedig — ez már, gondolom nem annyira meglepő — Insane. Minden tisztelem az övé, büszkéek lehetünk rá, hogy ilyen programozók gyarapítják honi játékkultúránkat. A terep2-t mindenki ismeri. Nem csupán hazánkban. És egyáltalán nem véletlenül.



mokat nyomtunk, hogy közelebb férközzünk hozzá, és a csoda nem váratott magára sokáig: egy kocka-alakú valami könnyedén huppan le a szép, zöld gyepre. Gázt adunk, csak finoman, lassan indulunk felfedező-körutunkra. Aztán felgyorsul a táj, elmosódnak szemünk lencséjén a pixelek. Egy hatalmas pocsoya kellős közepén találjuk magunkat, küszködő kerekeink irányából fröccsen szét a víz áztatta föld. Mire kievickélünk belőle, eltelik néhány perc. Ismét gyorsulunk, de most már óvatosabbak vagyunk. De jaj, megint bajban, a meredek lejtőn gyönyörű szaltókat mutat a kicsi

kocsi. Fejreálltunk. Mit tehetnénk? — kérdezzük kétségbeesetten. Valaki, a távolban lenyom két billentyűt. Emelkedünk. Már nagyon magasan vagyunk, csodálatos a kilátás! És egy furcsa érzés. Zuhanunk, megint. A kicsi kocsi orra most lapos, olyanok vagyunk így, együtt, mint egy tiri-tarka dobókocka. És itt vége szakad. De csitt...! Az egész megint újra kezdődik, egy kocka-alakú valami könnyedén huppan le a szép, zöld gyepre. Gázt adunk. Amíg élünk, velünk marad a kicsi kocsi.

draco2.exe



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (rózsaszín 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 irányítószámod!

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

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

Feladóvevény

ÖSSZE:

Posta:

Chéques befizetésre:

Postafizetésre:

Címzett:

62931306 105 71

Belföldi postautalvány szelvénye

ÖSSZE:

A feladó neve és címe:

A feladó adatait kérjük a háttéroldalon feltüntetni!

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

ÖSSZE:

Az utalványösszeg összeg átvitelét ellátom:

Állás:

A kifizetés megnevezése:

62931306 105 71

<45>

Küldemény

- NEM KERESTE
- NEM FOGADTA EL
- CHÍM ELŐTÉLEN
- CÍMZETT ISMERETLEN
- HELYRE KÖLTÖZÖTT
- MEGHALT

Kérjük, ide ne éjjon és ne bolygogozson!

Feladó:

Posta:

62931306 105 71

EXP TV SK EXPRESSZ

EXP TV SK TÉRTÉVENYES

EXP TV SK TÉRTÉVENYES SAJÁT KEZÉBE

EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTÉVENYES

EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTÉVENYES SAJÁT KEZÉBE

ok. Az ACTIVISION programozói
 mszerűvé kívánták tenni munkájukat,
 zert telis-tele tették a bemutatott kép-
 ez hasonló „átvezető” jelenetekkel.
 zintén az ELECTRONIC ARTS k
 YBERFIGHT nevű csodá
 rmészeteen
 egy
 zuper
 rokná
 s jobd be egy hatalmas
 renába — kész az örület! A program

Visszatekintő

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

1991. december

Az 1991-es szezon karácsonyi kínálata az egyik legsikerültebb Amiga adventure-rel lépte meg a kor játékosát. Mi történik, ha magánnyomozó vagy, s valamely bizalmasod sétahajózásra invitál? Alternatíva: készséggel eleget teszel a meghívásnak. S mi történik, ha röviddel a hajó kifutása után minden jel arra mutat, hogy bizalmasod már alulról szagolja az algát? A **Cruise for a Corpse** forgatókönyve szerint legalábbis a hullát illik megtalálnia egy rutinos magánnyomozónak — így az időközben PC-re is befutott darab történeti szövevényessége s bonyolultsága napjainkban is érdeklődésre tarthat számot. Hogy a gyilkos miért nem dobta az óceánba a hullát? Mer' hülye. Óceánok habjait szelvéen kutatni terhes rothadásnak indult hullák nyomait nem rossz hecc — már ha játékprogramokról beszélünk, s mi rendszerint azokról beszélünk — ám szelni eget is lehet. Az Amiga repszim-kultúra érdekesebb darabjaként mutatkozott be a **Flight of the Intruder**, melynek különlegessége mindmáig abban áll: két repülhető gépet is szimulál. Ezek: a címadó A-6 Intruder, illetve az F-4 Phantom. A szerző — kinek neve SzJVC, s kinek nevét mindenki súgja mély áhítattal — figyelmes-ségére jellemző, hogy a gépek műszerfaláról szemléltető ábrát, s teljes körű magyarázatokat mellékel. Jó koncepció, nyúlom is le. A későbbiek során csak



„debilgémek” néven elhíresült stílus képviselői egyik legkarakteresebb irányadójukat köszönthették 91 végén, Amiga platformra. Címe: **Wild Wheels**. Fajtája: Autós Foci. Előnye: még beszerezhető. Hátránya: több szót nem vagyunk hajlandók rá vesztegetni.

Bizony, a kor ólén már megkérdőjelezhetetlen gyengélkedést produkál a Jó Öreg — mi sem jelzi ezt jobban, minthogy a Gyűrűk Ura (**Lord of the Rings**) első epizódja is csupán Amiga platformon mutatkozik be. J.R.R. Tolkien műve várhatóan újra beveszi majd a szórakoztató informatika bástyáit, valószínűleg elég lesz csupán a most készülő filmtrilógia első epizódjának bemutatása. Más. Vannak ezek az „egy-lemezes-játékok.” A kategória sorain belül is kiemelt népszerűségnek örvend a **Lost Vikings**, de arról nem beszélünk — annál inkább beszélünk a **Blues Brothers**ről, mely Amigára történő bemutatkozása után gyakorlatilag minden platformot bevett, Gameboytól PC-ig. Két öltönyös főszer szaladgál össze-vissza, s elvannak. Ennyit sikerült kiderítenem róla. James Cameron

valószínűleg némi Nostradamus behatás okán időzítette 1994. augusztusára a Harmadik Világháborút, ám szállításai nem jöttek be. A hipotézis köré épített filmet, mely **Terminator Kettő** — A Ziifittélet Napja néven jelentkezett, azért megnézték jőpár millióan — s akkor már, meg is játékosították. Igazodván az Ocean-féle filmadaptációkhoz, itt is a mű sarkalatos jeleneteit játszhatjuk le újra, egyedüli fájdalom: a Geffen Records nem érdekelt a fejlesztésben — így a You Could Be Mine-t maximum magánszorgalom-alapon döngethetjük a kamionos szkeccs közben.

Ha már Terminator, ha már Amerika, akkor lett légyen Amerikai Foci — rögtön drei stühhe. **ABC Monday Night Football, TV Sports Football, Rugby, the World Cup**. Utóbbi lehet, hogy kilóg a sorból — ám erről egészen kivételesen nem én tehetek. Noha az imént a C64 gyengélkedéséről számoltunk be, azért a jelek szerint csak vannak még fejlesztők 91 végén, akik nem hagyják cserben az ódon masinériát. Ezek a fejlesztők **Mechanicus** címen publikálnak flipperszimulátort, mely Zolee szerint jó 95%-ra. Ha Zolee szerint jó 95%-ra, legyen jó nekünk is 95%-ra.

„Á csak egy kicsit késett!” Ezen fej-léc immár két alkalommal örvendeztette az 576KByte oldalait — első ízben itt. Anachronox helyett most **Head over Heels**t kaptok, de azt



When Mr. Bilbo Baggins celebrated his eleventy-first birthday with a party of special magnificence, it was the talk of the Shire.



aztán multiplatform alapon. Logika, ügyesség, kaland egy kupacban — egyedül a zenéje rossz. De már az is valami. Mint ahogy az is valami, ha egy rajongó önnön erejéből vete-medik grafikus-szöveges kalandjáték fejlesztésére. Így tett Olessák Róbert, kinek, **A Gálya**” című művéről exkluzív bemutatót közöl a kérdéses szám.

Van itt továbbá: **Mike Murphy Törvényei**, egy-és-három-negyed oldalon. Ilyen vesceskeds dolog arról, milyen sanyarú Sors is az egy-szeri játékosé — vigyétek. **Slightly Magic** — a C64 kései dobása Dizzy örökében hívja a játékos logika-, s ügyesség alapú kalandozásra — az ötletes pályamodellőzés okán a mű komolyabb figyelmet érdemel. A kor derekán végre megállíthatatlan rohamokra szánják el magukat a klónok is: közülük is elsőként jelentkezik az Amiga alapú **Utopia**, mely a Populous babérajaira tör. Így több okból is aktualitást élvez a megállapítás: közeleg a Klónok Háborúja. Úgyhogy fixanyukat izzzitani, illegális trailereket törölni!

Címlapon: Temesvári Ferenc első pasztell-látomása. Eredetije a szerkesztőségben látható.

by GyZ



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 rózsaszín postautalványon fizess be címünkre
(1389 Bp. Pf.:132)

annyszor 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.**

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.

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)

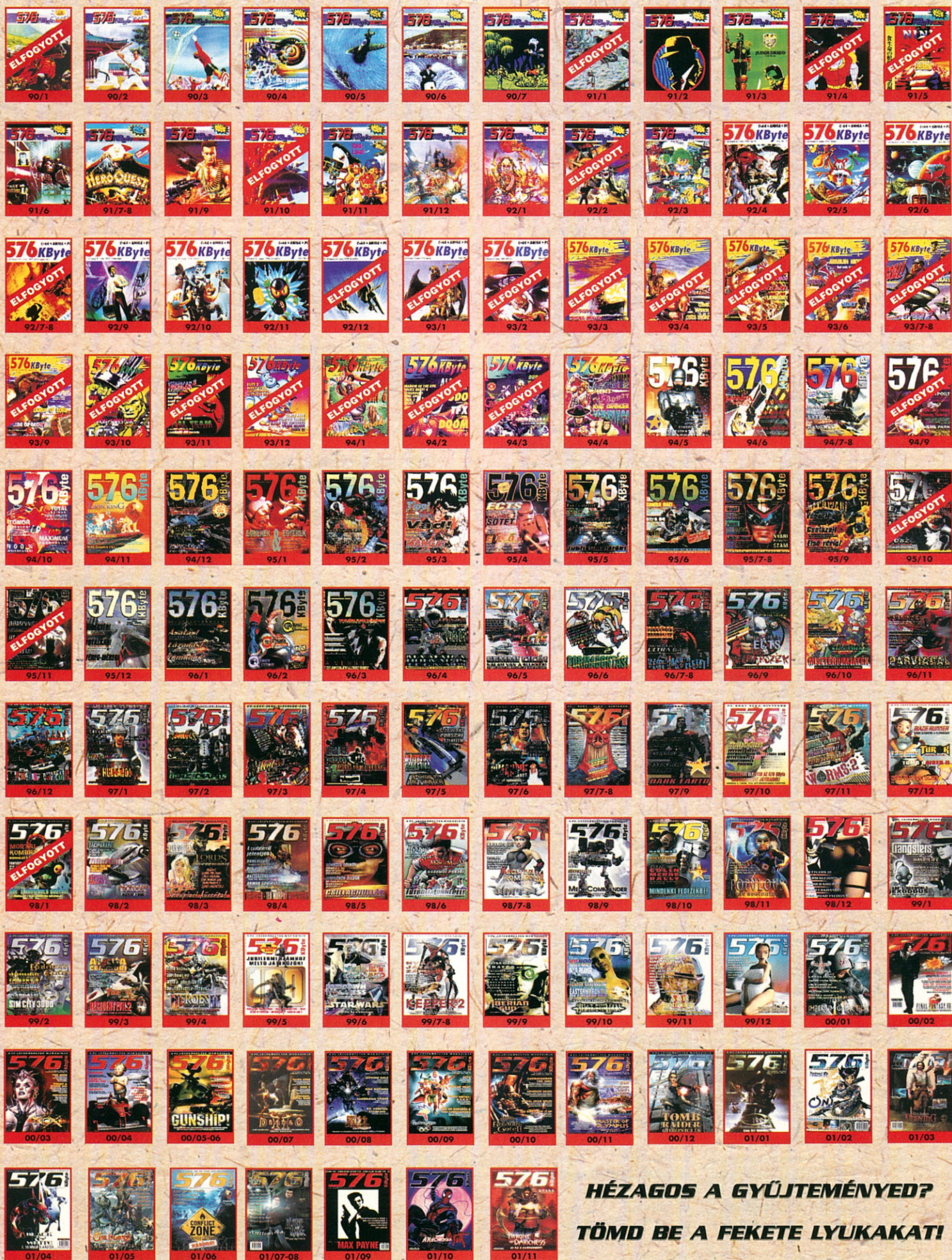
megvásárolhatók
boltjainkban vagy a
megrendelhető csomagküldő
szolgálatunktól
(1389 Budapest, Pf.: 132)

*** 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.-

Akciónk a készletek erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?
TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

4x4 Evolution 2

1.) „Carrier” módban add el a már megszerzett autót, és lépj ki a játékból.

Ezután keresd meg a játék könyvtárban, a „metal.ini” fájlt, és nyisd meg egy szövegszerkesztővel [Notepad]. A szöveg elejétől, kb. a 20. sorban megtalálod a következő bejegyzést:

```
careerTruckCount=0
curTruckType=0
```

A nullákat javítsd át 1-re és mentsd el a fájlt. Indítsd el a játékot, és menj a garázsba „Carrier” módban. A kocsidat vissza kaptad, és az eladásból szerzett bevétel is megmaradt J

2.) keresd meg a játék könyvtárban, a „metal.ini” fájlt, és nyisd meg egy szövegszerkesztővel [Notepad]. Majd keresd meg a következő sort:

```
Cash=
```

Az egyenlőségjel után írd be: 9E14q7fYKoZWNuXfup7GNuQSsT+ és a kasszádban 1 millió dollár lesz.

Aliens vs. Predator 2

Nyid meg játék közben a „Chat” ablakot és oda írd be a következő kódokat:

mpgps

megmutatja a pozíciót

mpgrs

ki/be kapcsolja az iránytűt

mpsmithy

teljes páncézat

mpkohler

teljes lőszerkészlet

mpsizeme

ki/be kapcsolja a képernyő méretváltást

mpcanthurtme

ki/be kapcsolja a sérthetlenséget

mpbeamme

szint ujrakezdése

mpsixthsense

ki/be kapcsolja a falon átjárást

mpicu

ki/be kapcsolja a harmadik személyű nézetet

mpshuckit

minden fegyver és lőszer használható

mptachometer

ki/be kapcsolja sebességmérő képernyőt

mpstockpile

teljes lőszerkészlet

mpfov

átírható a FOV értékét

mpvtextint

égbolt színe

mplightadd

fényerő növelése

mplightscale

célkereszt színe

Casino Tycoon

Keresd meg a játék könyvtárban a „globals.ini” fájlt, nyisd meg egy szövegszerkesztővel, és keresd meg benne a következő sort:

```
StartingCashEasy = 20000.0 // starting
cash for novice level: 20000.0
```

Az összegeket javítsd át tetszőlegesre, de maximum 9990000.0 lehet.

Empire Earth

my name is methos

teljes árúkészlet, és látható az egész térkép

atm

+1000 arany

you said wood

+1000 fa

rock&roll

+1000 kő

createine

+1000 vas

asus drivers

teljes térkép

somebody set up us the bomb

játék megnyerése

ahhhcool

játék elvesztése

display cheat

az aktuális cheatek kilistázódnak a monitorra

the big dig

az összes arú elvesztése

boston rent

az összes arany elvesztése

uh, smoke?

az összes fa elvesztése

headshot

minden objektum eltűnik a térképről

F1 2001

A kódok használatának engedélyezése
EC87830014453654

Edzések teljesítése

```
1CAEA860F87A4B81
```

```
1CAEA864F87A4B81
```

```
1CAEA868F87A4B81
```

```
1CAEA86CF87A4B81
```

```
1CAEA870F87A4B81
```

```
1CAEA874F87A4B81
```

Bajnokságok megnyerése

```
1CAEA878F87A4B81
```

```
1CAEA87CF87A4B81
```

```
1CAEA880F87A4B81
```

```
1CAEA884F87A4B81
```

```
1CAEA888F87A4B81
```

Tom Clancy's Ghost Recon

Játék közben, a NumPadon lévő ENTER megnyomására előjövő a konzolba írható a következő kódokat:

Superman

isten mód

TeamSuperman

az egész csapat isten módba

Shadow

láthatatlanság

TeamShadow

az egész csapat láthatatlan

ammo

végtelen lőszer

refill

az „inventory” feltöltődik

autowin

küldetés megnyerése

chickenrun

a gránátok csirkék lesznek

god

villámcsapás

(A demó verzió cheat kódjai megegyeznek az előzőekkel, de még ezzel a néhánnyal kiegészülnek:

run

a futó sebesség növelése 10-re

quit

kilépés

tracers

ugrás a tervező képernyőre

teleport

teleportálsz egy adott helyre

cisco

feladat teljesítése azonnal)

Harry Potter and the Philosopher's Stone

HarryDebugModeOn

„Debug” mód, bekapcsolása minden szintre (F7 kikapcsolja)

HarryGetsFullHealth

maximum életerő

HarrySuperJump

szuper ugrás

HarryNormalJump

nagy ugrás

Myth III: The Wolf Age

[Ctrl] + [Alt] + „NumPad” [+] küldetés megnyerése

[Ctrl] + [Alt] + „NumPad” [-] küldetés elvesztése

Return to Castle Wolfenstein

A játékot a „+set sv_cheats 1” paraméterrel kell elindítani, amit az asztalon lévő parancsikon tulajdonságok sorba kell a játék neve után beírni, és ezután a [-] gomb megnyomására előjön a konzol, ahová a kódokat lehet beírni.

/god

isten mód

/notarget

sérthetlenség

/noclip

átjárás a falakon

/give all

minden fegyver és lőszer

/mapname

megjelenik az aktuális térkép neve

/spdevmap XXX (térkép neve)

az adott nevű térképre ugrik

/give armor

páncélt kapsz

/give health

életerőt kapsz

/give stamina

állóképességet kapsz

The Sims: Hot Date

A [SHIFT]+[CTRL]+[C] megnyomására előbukkan a cheat képernyő, ahová be lehet írni a következő kódokat:

KLAPAUICIUS

1000 dollár (az 1.1-es verziónál nem működik)

**SET HOUR**

beállíthatod a szükséges órát

SIM_LIMIT

a maximális sebesség

SETSPEED

-1000 től +1000 ig

SIM_SPEED

-1000-től +1000 —ig a a Sim sebessége

WATER TOOL

vizet vezet a házad köré

CAM_MODE

kamera váltás

MUSIC

zene ki/be kapcsolása

SOUND

hangok ki/be kapcsolása

HTML

váltás weblap készítésre

SOUNDEVENT

Eseménx hangok kapcsolása

RELOAD_PEOPLE

ujra betölti az alap beállításokat

INTERESTS

kicsérélheted a személyiségi jegyeid, és a fizetésed nagyságát

AUTONMY

beállíthatod a személyiséged gondolkodó képességét 0-tól 100-ig

GROW GRASS

a fű méretét állíthatod 0-tól 150-ig

MANSION

a legjob ház

SIM_LOG END

logolás kikapcsolása

SIM_LOG BEGIN

logolás bekapcsolása

DEBUG_SOCIAL

a „social” dialógusok átnézése

DRAW_ORIGINS

megmutatja az eredeti személyiség tulajdonságokat

LOT SIZE

a veszteség mértékének beállítása

EPREVIEW_ANIMS ON

bevezető animáció bekapcsolása

PREVIEW_ANIMS OFF

bevezető animáció kikapcsolása

PREPARE_LOT

a szükséges veszteség beállítása

ROTATION

kamera elforgatása

ROUTE BALOONS ON

az általános oktató mód bekapcsolása

ROUTE BALOONS OFF

az általános oktató mód kikapcsolása

LOG MASK

esemény követés sablonjának beállítása

DRAW ALL FRAMES ON

kirajzolja mindennek a vázát

DRAW ALL FRAMES OFF

kikapcsolja a váz megjelenítést

TILE INFO ON

játék info bekapcsolás

TILE INFO OFF

játék infó kikapcsolás

SWEEP ON

alvás alatti időgyorsulás bekapcsolása

SWEEP OFF

alvás alatti időgyorsulás kikapcsolása

DIT CHAR

egy új karakter készítése

DRAW_ROUTES ON

megmutatja a személyek mozgását

DRAW_ROUTES OFF

elrejtja a mozgási útvonalakat

HISTORY

a család történetének mentése fájlba

HIST_ADD

új családi történet hozzáadás a meglévőhöz

IMPORT

család fájl betöltés

VISITOR_CONTROL

a látogató irányítása billentyűzettel

LOG MASK

eseménynapló beállítás

DRAW_FLOORABLE ON

az alaprajz rácsokat megmutatása

DRAW_FLOORABLE OFF

az alaprajz rácsokat elrejtése

MOVE_OBJECTS

valamilyen tárgy mozgatása

több cheatet is tudsz egyszerre

aktivizálni, vagy többszörözni, csak a kódok beírásakor, a a szavak közé [;] jelet kell tenni. Pl: „klapacius; !; !; !”

Star Wars: Galactic Battlegrounds

A cheat kódokat single- és multiplayer módban is használhatod. Ezek a kódok a teljes verzióban, és a demóban is működnek. Az aktivizálásukhoz, az [ENTER] megnyomásakor felbukkanó cheat ablakba kell beírni őket.

skywalker

küldetés megnyerése

tarkin

küldetés elvesztése

forcecarbon

1000 carbon

forcefood

1000 food

forcenova

1000 nova

forceore

1000 ore

forcebuild

a megkezdett építés, kutatás, egység fejlesztés azonnal kész

forcesight

teljes terület megmutatása

forceexplore

teljes térkép megmutatása

simonsays

megjelenik Simon a „Killer Ewok” akinek 355 találati pontja és pajza van

darksideX

X = 1-8

ahol a szám az azonnali vesztes játékos száma

S.W.I.N.E.

Játék közben a [Shift]+[Enter] megnyomására előjön a konzol, ahová a kódokat be lehet írni.

smarten

a kijelölt egység erejének növelése

mo money

kapsz 1000 creditet

quicker than death

az ellenség kilövése egy lövéssel

blitzkrieg

szint ugrás

instant delivery

azonnal kapsz egy egységet

Kohan: Ahriman's Gift

Az [Enter] megnyomása után beírhatod a következő kódokat:

demons

küldetés megnyerése

goons

behív egy csaló társaságot

rentakohan

véletlenszerű tárgy

pyrite

végtelen arany

scene 24

teljes térkép

Druuna

A bal legfelső konzolba ird be:

CHEATON

majd kezdj egy új játékot, és a konzolt F2-vel lehívva ird be a következő kódokat:

normál ruha

DRUUNA0

meztelenség

DRUUNA1

halászruc

DRUUNA2

Lara Croft szerkó

DRUUNA3

Wonderwoman szerkó

DRUUNA4

Spiderman szerelés

DRUUNA5

minden inventory tárgy

OGGOK

normál fény a sötét pályákon is

LUCEOK

Colin McRae 2

Használd nevednek a következőket, és a következő bónusz autók lesznek elérhetők:

minime

Mini Cooper S

evilevo

Mitsubishi Lancer Alternatives

onecarefulowner

minden autót használhatsz

offroad

Lancer Road Car

jobinality

Mini Cooper

Microsoft X-Box

Mit keres egy konzol a KByte-ban? Nagyon is sokat. A Microsoftra elég furcsa szemmel nézett a világ, mikor bejelentette, hogy be kíván szállni a konzol üzletbe, méghozzá egy PC alapú játékgép segítségével. A kezdeti kételkedések miatt a cég igen nagy erővel próbálta elhessegetni az aggodalmakat. Hosszas várakozások és találgatások után a premier többszöri elhalasztása után elterjedt a pletyka, hogy idén már nem is kerül a boltok polcaira, az új „csodafegyver”.

Novemberben egyszer csak megszűnt, és most már itt van közöttünk. A nagy kérdés az, hogy a Sony világverő Playstation 2 konzoljával felveheti-e a versenyt.

Inbox

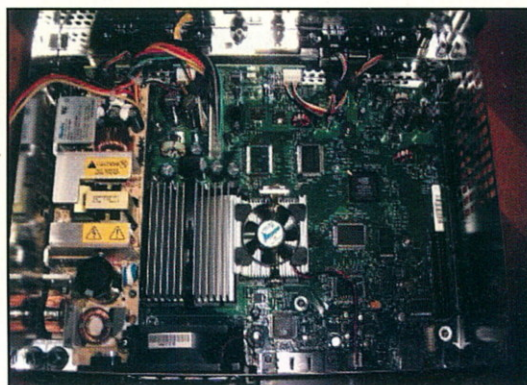
Lássuk csak. A konzolpiacon már körülbelül a Nintendo 64 megjelenése óta 64 bitesek a játékgépek. Ehhez képest az X-Box szívet alkotó 733 MHz órajelű Coppermine processzor csak 32 bites, ráadásul a „CuMi” egy általános célú processzor, nem pedig a játékgépekhez kifejlesztett célhardware.

Az Intel állítása szerint ez a mag nem egy teljes értékű Pentium 3, hanem valahol a P3 és a Celeron 2 között áll, ugyanis csak 128 KByte L2-cache tartalmaz. Viszont nem is Celeron, mert 133 MHz-es frontbusza van, és a cache is 8 utas, nem pedig 4, mint a Celeronban.

Ez így elsőre nem hangzik valami atomeróműnek...

Nvidia

Az X-Box legnagyobb erőssége kétségtelenül az Nvidia NV2A chip, és a köré tervezett chipset, az nForce. Az NV2A egy 233 MHz-en működő grafikus processzor. Voltaképpen majdnem ugyanolyan, mint a GeForce 3, azzal a különbséggel, hogy nem



egy, hanem két vertex shader tartalmaz (a vertex shader egység voltaképpen az új generációs grafikus motor része. A már széles körben használt T&L továbbfejlesztett változata). A két egység hatalmas teljesítménynövekedést ígér, amire szüksége is lesz ahhoz, hogy a legújabb, leglátványosabb hatásokat folyamatosan tudja a szemünk elé tárni. Az NV2A kétségtelenül ma a világ legnagyobb teljesítményű grafikus processzora, de ez az előny csak akkor érvényesülhet, ha a többi alkatrész nem folytatja le. A grafikus processzorok állandó problémája, hogy igen nagy a memória-sávszélesség igényük. Az X-Boxban összesen 64 MByte DDR-RAM van, ugyanúgy, mint a GeForce 3 videokártyákon. Csakhogy ez esetben ez a 64 MByte nem csak a textúramemória szerepét tölti be, hanem a rendszermemóriáét is, és így elég kevésnek tűnik.

A memória és az egész rendszer

MHz-es frontbusszal működik, és így 1,06 GByte/s —ot használ, a maradék 5,34 GByte/s sávszélesség a grafikus processzoré. Ez az érték messze alulmarad a GeForce 3 7,36 GByte/s-os memóriájához képest, így kérdésessé válik a teljesítménynövekedés.

Azért ne legyünk elkéseredve sem, mert azt is figyelembe kell venni, hogy a GeForce-okat általában igen magas felbontásban használják, míg az X-Box TV kimenetre maximálisan az NTSC (640x480), illetve PAL (756x576) szabvány felbontásait tudja kiadni, és ezekhez a felbontásokhoz nem szükségesek akkora memóriateljesítmény sem. A PC-s elvárásokhoz képest nevet-



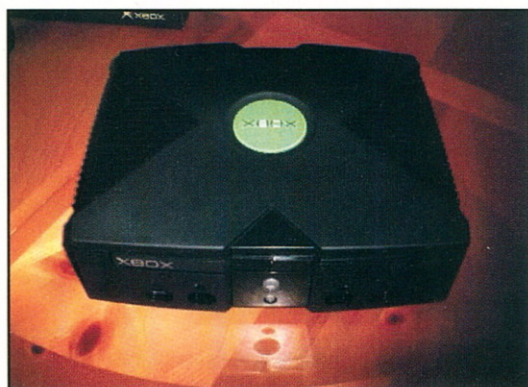
lak, amelyek kifejezetten az X-Box hackelésével foglalkoznak. A Microsoft például 2002 nyarára tervezte, hogy engedélyezteti a készülékekben az internetes, illetve hálózati játékot, de már ezt is feltörték, így egy kis szoftveres beavatkozással engedélyezni lehet. Aki arra vetemedik, hogy szétszedje a kutyút, találhat még benne egy-két ismerős alkatrészt, például egy winchestert. 8 Gigabyte-os, lebutított, egytányéros, egyoldalas „supercsendes” Seagate, vagy Western Digital típusokat.

Ide igazából nem is kell igazán nagy teljesítmény, mert csak az állásimentésekre illetve puffernak használja.



Sajnos a Dobox egy eléggé furcsa keveréke lett a hihetetlen újításoknak, teljesítménynek, és az ezeket lefojtó kényeszerű kompromisszumoknak. Egy konzolnál sok mindent fel kell áldozni annak érdekében, hogy csendes, energiatakarékos, megbízható, és egyszerű legyen.

Emiatt a hozzá megjelenő játékoknál is sok mindenről le kell majd mondani, hogy elfogadható sebességgel fussanak. A Microsoft tervezte, hogy később memóriabővítést kínál a gépekhez, de akkor meg megint ugyanott fogunk tartani, mint a PC-nél, hogy évente vehetünk újabb és újabb alkatrészeket. Végülis, egy konzol a hozzá írt játékok minősége határozza meg, nem pedig a hardware. A Microsoft stratégiáját ismerve mindent meg fog tenni azért, hogy mindenki az Ő készülékét használja. A gép 90%-ig azonos a számítógépekkel, ezért szinte biztosra vehetjük, hogy hamarosan megjelenik valamilyen emulátor, amivel lejátszhatjuk az X-Boxos játékokat PC-n.



összehangolását az nForce chipset végzi, amelyet nemsokára kiadnak PC-s AMD platformra is. A rendszer memóriája 400 MHz-es DDR-RAM, tehát 6,4 GByte/s sebességre képes. A Coppermine processzor 133

segesen alacsonynak számít a 640x480-as felbontás, de ezt szépen tudja kompenzálni a teljes képernyős élsimítás, vagyis az Anti-Aliasing.

A legújabb trendeknek megfelelően Dolby Digital 5.1 kompatibilis a készülék, és DVD lejátszásra is képes. A készülékben található lejátszó egység egy szimpla 5x sebességű Thomson PC-DVD. Egy kis átalakítással ki is lehet cserélni valami gyorsabb típusra.

Jellemző, hogy alig jelent meg a termék, és már vannak olyan olda-

Atilla

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 Budapesten

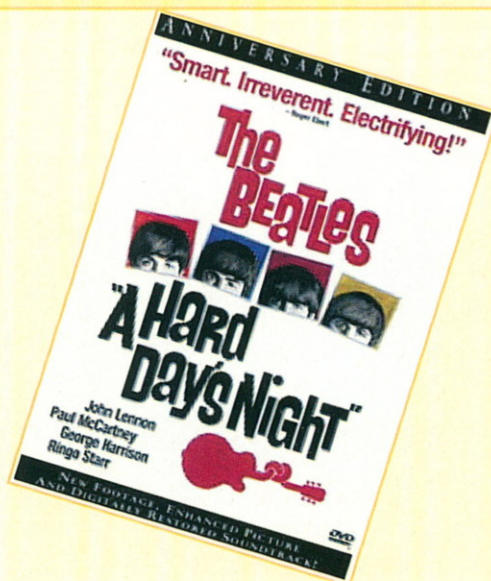
II.	Varázs Garázs Videománia	Törökveszi út 3.b Rózsakert üzletközpont	Sam's Dad Pásztorvideo Video premier	Páskomliget 10. Vezér út 74. Kassai tér 10.	Galla video Galla video Horizont	Tatabánya Tatabánya Kecskemét	Gál ltp. 707b. Dózsakert 56. Arany J. u. 3.
III.	Miami Vice Fókusz téka Oscar	Himző u. 2. Husztli út 17. Madzsar J. u. 5.	Ha-Na M&P	Kerepesi út 104. Fogarasi út 62b.	Well video Well video	Jászapáti Jászkisér	István K. út 3. Fő út 40.
IV.	Oscar Eekromobil Opti 2000 Csipet Gmk	Várdi u. 19. Pálya u. 19a. Dunakeszi u. 11. Árpád u. 15-17.	XV.	Fő u. 25. Csömöri út 90. Vasutas telep u. 5.	Gigant video Gigant video Gigant video	Sopron Sopron Szombathely	Teleki Pál pavilonsor Füredi stny. 6. Rákóczi F. 1.
V.	Odeon Pásztorvideo Videománia	Pály u. 18. Izabella u. 68b. Andrássy u. 33.	XVII.	Pesti út 60. Pesti út 152. Flamingó u. 19.	Alfred Hitchcock Pásztor video Pásztor video	Veresegyház Pilisvörösvár Pilisvörösvár	Könyves K. u. 2. Fő u. 39. Fő u. 91.
VI.	Fantázia Fókusz téka Színes video Színes video	Erzsébet krt. 56. Wesselényi u. 54. Thököly u. 7. Dohány u. 46.	XVIII.	Zrínyi u. 168. Halom u. 59b. Bajcsy Zs. U.1a.	Téka Téka Viking	SzHalombatta Kiskunlacháza Zsámbék	Vörösmarty M.u.57. Rákóczi u. 2a. Mányi u. 61.
VII.	Lux téka Odeon	Erzsébet krt. 56. Wesselényi u. 54. Thököly u. 7. Dohány u. 46.	XIX.	Zengő u. 16. Rákóczi F. út 87. Leányka u. 3.	Öregek-Fiatalk Öregek-Fiatalk Öregek-Fiatalk	Háza Ózd Háza Ózd Háza Kazincbarcika	Balyki T. út 15a. Nemzetőr út 15. Mikszáth 4P
VIII.	Euro Angéls Lux téka	Práter u. 59. Corvin köz 1. Csont út 1.	XXI.	Ady E. u. 7. Szabadság tér 7. Szabadság u. 33.	SOSO VIDEO Videotéka Mágika	Pomáz Dunakeszi Dunakeszi	Széchenyi u. 6a. Kossuth L. u. 2a. Barátság út 14.
IX.	Mulitmix Primatéka	Újhegyi sétány 3-5. Bocskai út 23. Jakubinuskó tere 4b.	XXII.	Szabadság u. 9. Gr. Apponyi A u. 12. Rákóczi út. 75.	Mágus video Videotéka Hefi	Gyál Szigeghalom Százhalombatta	Vakbottyán u. Nap u. 41. Jedlik Á. U. 15.
X.	Mulitmix 1001. Video Video premier Fókusz téka Odeon	Lékai tér Pannónia u. 95. Párkány u. 23. Róbert krt. 40-42. Hollán Ernő u. 7.	Országos beváltóhelyek	Dózsa Gy u. 9. Rákóczi út. 75. Verseci u. 9804	Videotéka Elektromobil Elektromobil Plántéka Plánvideo Plánvideo	Törökbalint Pomáz Hévíz Keszthely Gyenesdiás	Munkácsy M. u. Hunyadi J. U. 7. Dr. Babócsay u. 6. Bercsényi M. 9. Liget Plaza
XI.	Videodzsungel Ha-Na Well video Well video	Pannónia u. 13. Adria sétány 6/1. Róna u. 143. Erzsébet királyné 75b.	Kaméleon téka Kaméleon téka Szikszai téka Taligán téka Varázs Antal téka Benke téka Horizont Kiegel Pannónia u. 13. Kovács téka Körmöczy téka Premier NIVO XXI.	Számártonkátá Nagykátá Jánossomorja Dömsöd Kaposvár Gr. Apponyi A u. 12. Rákóczi út. 75. Verseci u. 9804 József A. ltp. D1 Kőrösi út 124. Rozmaring u. 4a. Károly u. 2. Ady E. 15. Lobogó u. 1.	Elektromobil Elektromobil Plántéka Plánvideo Plánvideo Video Fórum Video Fórum Video Fórum Videotéka Videobox	Százhalombatta Törökbalint Pomáz Hévíz Keszthely Gyenesdiás Székesfehérvár Székesfehérvár Székesfehérvár Balassagyarmat Monor	Jedlik Á. U. 15. Munkácsy M. u. Hunyadi J. U. 7. Dr. Babócsay u. 6. Bercsényi M. 9. Liget Plaza Tolnai u. 28. József A. u. 3-5. Kelemen u. 91. Bajcsy u. 8. Kossuth L. u. 77.

A játék kérdései:

1. Mi volt a Beatles másik híres filmjének a címe?
2. Melyik George Harrison szülővárosa?
3. Ki volt az első Beatles tag, aki az „örök zenefesztiválra” költözött, és hogyan halt meg?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapra kérjük az 576 KByte szerkesztőségébe eljuttani, pontos névvel, címmel ellátva! Kérjük, a válasz mellett tüntesse fel, melyik beváltóhelyen kívánja értékesíteni nyereményét!

Beküldési határidő: 2001. december 3.

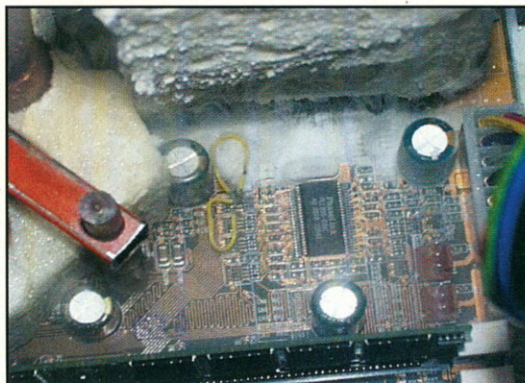


Elérkeztünk végre, az egyik kedvenc témához, a tuningoláshoz. Mielőtt bárki is sebtiben továbblapozna, először is szeretnék letisztítani egy-két fogalmat. A tuningolás nem egyenlő a túlhúzással (overclock). A tuningolás szó szerint behangolást, beállítást jelent. Mikor elkezdünk egy PC-t építeni, ugyebár rengeteg különböző alkatrészből válogathatunk a tudásuk, és a pénztárcánk hányadosát figyelembe véve. Megvannak az alkatrészek, összeraktuk a gépet, és működik. Örülünk neki. De megeshet, hogy átmegyünk az egyik haverhoz, és azt látjuk, hogy nála az Ő ugyanolyan, vagy még gyengébb gépén sokkal gyorsabban futnak a programok. Ez azért lehet, mert a haverunk vette a fáradságot és utánanézett, hogy az aktuális alaplapnak és videokártyának mi a legjobb biosbeállítása, és melyik a legjobb driver verzió.

Elég gyakori hiba például, hogy a Via chipsetes alaplapokhoz járó Via 4 in 1 drivert nem, vagy helytelenül installálják fel, az elején ugyanis megkérdezi, hogy standard, vagy turbó módban installáljon. A standard választás esetén az AGP-vezérlőt sima PCI eszközként kezeli, és így a videokártyát teljesen lefolytja.

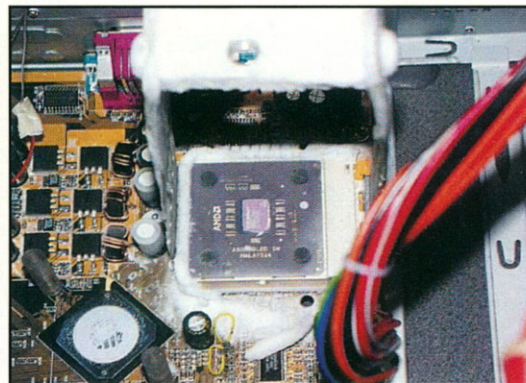
Az alapok

A computer chipeket úgynevezett CMOS-technikával gyártják. Ez azt jelenti, hogy megtervezik az adott CPU-t, és lézerral, vagy újabban elektronsugárral részítázzák a szilíciumlapkákra a mikronnyi vastagságú vezető anyagot, akár a nyomdában, csak ez sokkal precízebb, és drágább művelet, mert itt egy négyzetcentiméterre több 10 Milli alkatrészt kell ültetni. A gyártás után vizsgálat következik ilyen finom műveleteknél igen magas a selejt



▲ Folyékony nitrogén

arány. Gyártótól függően a futószalagról lejáró chippek akár 80%-a nem sikerül jól. A működő darabokat kiválogatják, és bevizsgálják, hogy mekkora órajelen képesek működni. Az új technológiák bevezetésekor általában még rengeteg tartalék van a processzorokban. Például amikor bevezették az első Athlon processzorokat, a piacon lévő termékek 0,25 Mikronos technológiával készültek. Ennek a technológiának a felső határa a körülbelül 600 MHz volt (így készült az összes Celeron, Pentium2, és az első Pentium 3-asok), de az Athlonok különleges struktúrájuknak köszönhetően a tesztpadokon 650-800 MHz-ig bírták a strapát. Ekkor történtek olyan esetek, hogy az 500MHz-esnek vásárolt Athlon hűtőjének eltávolításakor 650, vagy akár 750 Mhz volt a magra írva. Aki ilyet vásárolt, az bizony jól járt, hiszen akkoriban még csodaszámba ment egy ilyen gyors processzor. A mai processzorok többsége 0,18 Mikronos technológiával készült. Ennek az elvi határa 1100 MHz körül volt. Emlékezzünk csak, hogy az Intel kb. Egy éve kiadta az 1133 MHz-es Pentium 3-akat, de pár hét múlva vissza is hívták őket, mert egyszerűen túllépték a technológia



▲ Ugyammá, meg se kottyant a mínusz 200 fok

biztosította határokat, és nem voltak stabilak. Az AMD processzorok is 0,18 Mikronosak, de a cég az 1000 MHz-es szériától fölfelé már nem alumínium, hanem réz technológiával készíti az Athlonokat, és mint tudjuk, a réznek jóval kisebb az ellenállása, mint az alumíniumnak, ezért az órajelhatár kitolódott kb. 1500-1600 MHz-ig. Elvileg tehát mindegy, hogy 1GHz-es, vagy 1,3 GHz-es processzort veszünk, mert mind a kettőnek körülbelül 1400-1500 MHz a vége.

A Pentium 4 más térsza, mert itt az Intel úgy ért el órajelnövekedést, hogy a számítást végző „futószalagot” meghosszabbította, és így, bár magasabb órajelen működnek, de a számítási teljesítményük ugyanakkora maradt, tehát egy 2 GHz-es Pentium 4 teljesítménye körülbelül egy 400 MHz-el alacsonyabb órajelű Pentium 3, vagy Athlon teljesítményének felel meg, vagyis körülbelül 1600 MHz-nek. Mivel ezt az átlag felhasználó nem tudja, ezért nyilván a magasabb órajelű processzort vásárolja majd meg, és máris az Intel „győzött”. Ezt a veszélyt látva az AMD a következő generációs Athlon XP processzoraira nem a valós sebességüket írja, hanem az ún.

Pentium Rated (PR) órajelet. Ez azt jelenti, hogy pl. az 1700+ jelzésű XP processzor teljesítménye az 1700 MHz-es Pentiuménak felel meg, noha valójában csak 1460 MHz-en üzemel. Mint látjuk, jelenleg a piacon lévő processzorok elérték a technológia határait. Legközelebb akkor lesz hatalmas erő tartalékunk, ha a gyártók átállnak a 0,13 Mikronos technológiára, ami már meg is történt, hiszen az 1200 MHz-es Tualatin magos Celeron már ezzel a technológiával készül, és bizony nincs olyan példány, ami ne szaladgálna vígan 1500 MHz-en. A processzorgyártók 2002-elejéig állnak át teljesen erre a technológiára.

Mi kell a tuninghoz? (kezdőknek és haladóknak)

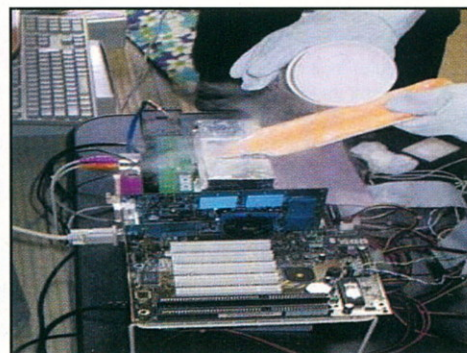
Ahhoz, hogy a gépünkben igazán nagy teljesítményt nyerhessünk ki, az alkatrészeket tudatosan kell kiválogatni. A processzor tuninghoz nem elég egy jó processzor, hanem szükségünk van még egy olyan alaplapra is, ami tuningbarát, és ehhez dukál még olyan memória is, ami bírja az overclockal járó gyárinál magasabb órajelet. Ne feledjük, hogy a rendszer mindig annyira lassú, mint a leggyen-



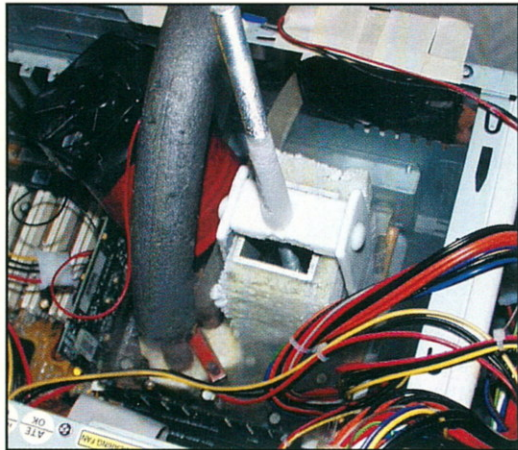
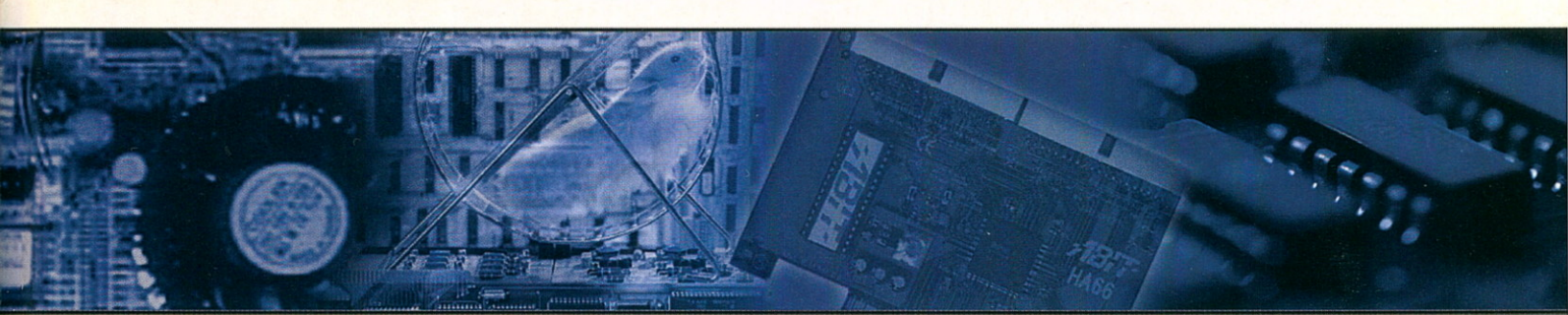
▲ A japán leleményesség: krumplinyomóból szuperhűtés



▲ Fogjuk meg szépen a krumplinyomót, rakjuk a procira és tegyük rá egy kis szárazjeget



▲ Most szépen megtöltjük a processzort folyékony nitrogénnel



▲ Szépen dolgozgat a Thunderbird



▲ Saját gépem, mellette a hűtőegység (-20 C garantált)

gébb láncszeme.

Az országban kapható típusok közül az Abit, Asus, és MSI márkájú alaplapok támogatják a legjobban a tuningolást.

A tuningolás folyamán törekedni kell arra, hogy a rendszer minden része azon legmagasabb órajelen működjön, amin még stabil. SD-RAM-os rendszer esetén arra kell törekedni, hogy minél magasabb legyen a memória órajele. A Celeron 2 esetében állt elő az a helyzet, hogy nem feltétlenül a magasabb órajelűek voltak a jobbak. Adott például egy 733 MHz-es Celeron, és egy 600 MHz-es. Aki nem ért hozzá, az habozás nélkül a 733-asat választja, pedig nincs igaza. A Celeron frontbusza 66 MHz-es volt a 800 MHz-es szériáig bezárólag. A végső sebesség úgy jön ki, hogy a 66 MHz-et megszorozzuk a processzor beégetett szorzójával. A 600-as modell esetében a szorzó 9, míg a 733-as esetében 11. Tegyük fel, hogy mindkét processzort körülbelül 1000 MHz-ig lehet túlhúzni. Ekkor $1000 / 9 = 111$ MHz-es frontbusz lesz az eredmény, míg a 733-asnál $1000 / 11 = 90$ MHz-es frontbuszt kapunk. Ez azt jelenti, hogy a memória ekkora sebességgel fogja az adatokat továbbítani. Nyilván annál jobb értéket kapunk, minél ala-

csonyabb szorzójú processzort használunk.

A mostanában kapható PC-133-as SD-RAM-ok általában bírják 140-150 MHz-ig, egyes válogatott példányok még 160-170 MHz-ig is. A memória sebessége azonban nem csak az órajelétől függ. A másik lényeges kérdés a késleltetési idő. Ezt a biosban tudjuk állítani. Az alábbi kapcsolókat kell keresnünk. RAS delay, RAS to CAS delay, és a legfontosabb a CAS delay. SD-RAM esetében alából ezek a kapcsolók 3-as időzítésre vannak állítva. A tapasztalatok szerint a legjobban a CAS időzítés hat a memória sebességére. Ha ez az érték 2-esen van, akkor máris mérhetően 20-30%-ot dob a memóriasebességen. Ezt ki is lehet próbálni a Sisoft Sandra nevű program memory benchmarkjával. A CAS2-t nem mindegyik memória szereti, főleg 133 MHz felett, de mindenképpen érdemes kipróbálni. Közvetlenül ettől nem lesz sokkal gyorsabb a gépünk, de az ilyen kis apró optimalizálások összeadódnak, és így ugyanazzal a rendszerrel, akár másfélszer nagyobb sebességet érhetünk el.

Videokártyák

A videokártyákban is van bőven erőtartalék. Érdemes ezeket is egy

kicsit felpiszkálni, mert ez is eldönthet egy hálózatban vívott csatát. Nem mindegy ugyanis, hogy 30, vagy 80 képkockát vetít elénk a számítógép. Igaz az, hogy az emberi szem 25 képkocka/másodpercnél már folyamatosnak érzékeli a mozgást, de ez nem azt jelenti, hogy az agy nem képes többre! Megfelelő koncentrációval akár 100-150 képkocka/másodpercre gyorsítva is pontosan tudjuk követni az eseményeket. Egy-egy gyors Quake menetnél, aki mögöttünk áll, alig tudja követni az eseményeket, míg a játékosnak ez nem okoz gondot.

Szóval a videokártyák egyik legkényesebb pontja, hogy a memóriák elmaradtak a Grafikus processzorhoz képest, és alig tudják biztosítani a szükséges sávszélességet. A videokártyák memóriája lehet sima, és DDR-RAM. Amikor megvesszük a kártyát, meg kell nézni, hogy mi van a memória chipekre írva. Egyrészt a márka szempontjából, másrészt az időzítés szempontjából. Hyundai, Samsung, Infention — a jobb márkákat nem kell bemutatni. Mostanában találkozhatunk -6, vagy -5, esetleg -4 feliratú memória chipekkel. Ez azt jelenti, hogy hány nanosecundum a memória kiolvasási ideje. Minél

kevesebb ez az érték, annál jobb. 1 nanosecundum a másodperc 1 milliárdod része. Ha tegyük fel 6 nanosecundumos memória van rajta, akkor ez azt jelenti, hogy $1000\text{MHz} / 6\text{ ns} = 166\text{ MHz}$ -ig bírja hivatalosan. DDR esetében ez az érték kétszeres, tehát 333 MHz. Ha tehetjük inkább 5, vagy 5,5 nanos RAM-mal szerelt kártyát kérjünk. Ekkor már jó esélyünk van a 200-220 MHz-re.

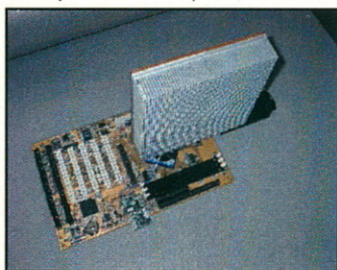
A videokártyák túlhajtására elég sok program áll rendelkezésre. Nvidia kártyák esetében például az Nvmax nevű programot, vagy univerzális megoldásként a PowerStrip nevű programot ajánlhatom. A grafikus processzor, és a memória órajelét külön a kívánt értékre állíthatjuk (kivéve a Voodoo3 esetében), de csak szép lassan, kis lépésekben haladjunk felfelé. Ha már nem bírja tovább a kártya, akkor nem fog lefagyni a gép, hanem szemetelni kezd a képernyőn. Ekkor állítsuk egy kicsit vissza. Azt mondanom sem kell, hogy ventilátor legyen a kártyán.

Overclockolni mindent lehet, ami órajelgenerátort használ, még az egeret is! És érdemes is. Ha PS/2-es egered van akkor a Windows alapból 80 Hz-re állítja a frissítési idejét. A PS2 Rate Adjuster nevű programmal ezt felül tudjuk bíráltni, és át tudjuk állítani 200 Hz-ig. Sokkal folyamatosabb és pontosabb mozgást érhetünk el vele, és ez szintén nem elhanyagolható dolog a játékok esetében. Egy gyors FPS megköveteli, hogy gyorsan, és pontosan lekapjunk az ellenfelet.

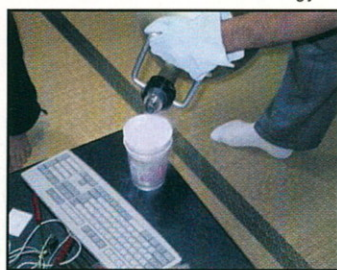
Legközelebb már jobban belemásztunk a gépbe, boncolgatni fogjuk a vízűtés előnyeit, és hátrányait is. Kellemes karácsonyt, és Boldog Overclockolást kívánok.

Ui: Nem találtam elég izgalmas képet a hagyományos overclockról, ezért itt van egy-két gyöngyszem, a japán tuningosok hűtési technikáiról.

Atilla



▲ Íme, a 10 kilós hűtőborda



▲ Óvatosan locsold a nitrót

SZERVÍZ!

MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK
GYORS JAVÍTÁSAI
BEVIZSGÁLÁS DÍJTALAN!

BP. 1083. SZIGONY U. 9-11.
TEL.: 323-0-323, 06-30-9-510-510

DJ AKAROK LENNI...

<http://www.e-jay.com>
<http://www.propellerhead.se>

Néha kapok e-maileket, vajon miért is nem foglalkozok többet a zeneszerkesztő és mixelő progik netes felfedezésével, esetleg kipróbálásával, ajánlásával. Na itt a pillanat, amikor eleget teszek ennek a kérésnek is. Megpróbálom a lehető legegyszerűbben bemutatni az általam két legjobbnak tartott szuper programot. Az egyik biztosan ismerősen cseng nektek is, hiszen a Dance E-Jay nevet majdnem mindenki hallotta már. Idestova öt éve fejlesztgetik az újabb verziókat belőle, és ennek meg is van az eredménye. A hivatalos weboldalon egy halom infót és kiegészítő anyagot szerezhetünk be róla. Több verziója is létezik, melyben egyaránt megtalálható a mixer, zeneszerkesztő (wav, mp3), és Dj mixerprogramok is. Ez utóbbiaknál komplett zenezámokat szabadhatunk fel, majd azokat saját készítésű, vagy a netről letöltött hangmintákkal turbózzhatjuk fel. Már meglévő zenéinket is átalakíthatjuk vele. Bár itt nem árt a jó fül, és némi zenei előképzettség. Az E-Jay legnagyobb előnye, hogy kezelése rövid idő alatt elsajátítható, és a beletanuláshoz sem kellene hónapok. Mindemellett, aki ennél is komolyabb dolagra vágyik, véletlenül se hagyja figyelmen kívül a REASON-t. Akinek ismerősen cseng az a két szó, hogy Propellerhead és Rebirth, már tudja miről beszélek. A REASON egy komplett hangmérnök felszerelését hozza a számítógépen keresztül a szobánkba. Egyszerűen is eldolgozhatunk vele, de az igazi munkához a komoly tudás és zenei múlt, igencsak elkél. Azt még hozzáténném, hogy mindkét program a manapság legdivatosabb house, trance és techno műfaj elemeit tartalmazza.



Az egyik biztosan ismerősen cseng nektek is, hiszen a Dance E-Jay nevet majdnem mindenki hallotta már. Idestova öt éve fejlesztgetik az újabb verziókat belőle, és ennek meg is van az eredménye. A hivatalos weboldalon egy halom infót és kiegészítő anyagot szerezhetünk be róla. Több verziója is létezik, melyben egyaránt megtalálható a mixer, zeneszerkesztő (wav, mp3), és Dj mixerprogramok is. Ez utóbbiaknál komplett zenezámokat szabadhatunk fel, majd azokat saját készítésű, vagy a netről letöltött hangmintákkal turbózzhatjuk fel. Már meglévő zenéinket is átalakíthatjuk vele. Bár itt nem árt a jó fül, és némi zenei előképzettség. Az E-Jay legnagyobb előnye, hogy kezelése rövid idő alatt elsajátítható, és a beletanuláshoz sem kellene hónapok. Mindemellett, aki ennél is komolyabb dolagra vágyik, véletlenül se hagyja figyelmen kívül a REASON-t. Akinek ismerősen cseng az a két szó, hogy Propellerhead és Rebirth, már tudja miről beszélek. A REASON egy komplett hangmérnök felszerelését hozza a számítógépen keresztül a szobánkba. Egyszerűen is eldolgozhatunk vele, de az igazi munkához a komoly tudás és zenei múlt, igencsak elkél. Azt még hozzáténném, hogy mindkét program a manapság legdivatosabb house, trance és techno műfaj elemeit tartalmazza.

TÉLI GONDOK, ELHÍZOK ÉS HURKÁSODOK...☺

<http://mitglied.tripod.de/recept/fogyokura.html>
<http://halovilag.korridor.hu/site/cikk.php?cikk=255>
<http://www.pro-patiente.hu/pp/tegy/lap/0009/16-17.html>

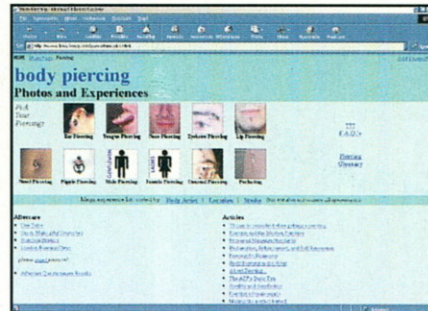
A lehető legnagyobb probléma minden egyes ősszel és tél folyamán. Megőrizni testsúlyunkat úgy, hogy egészségünk se szenvedjen kárt, mozogni is megfelelően mozogjunk, és mindemellett koplalni se kelljen. A segítség egy karnyújtásnyira van, csak el kell indulni és keresni egy szakképzett dietetikust, vagy hozzáértő (nem kókler) természetgyógyászt. Akadnak közöttünk olyanok is, akik saját maguk veszik kezükbe sorsuk irányítását. Tanácsot szívesen elfogadnak ők is, csak nem szeretnek bajukkal orvoshoz fordulni. Éppen ezért találták ki ezt a fránya világ-hálót. Némi keresgélés után még erre a bajunkra is találunk megfelelő segítséget. Mindjárt fellelhető egy tucatnyi jó tanáccsal szolgáló link, ahol kipróbált módszereket kapunk orvosoktól és hozzáértő szakemberektől. Az a szép az egészben, hogy tényleg nem kell koplalni, mindössze a testalkatunknak és anyagcserénknek megfelelő étrendet kell követni. A testmozgás is nagyon fontos, főleg azokban a téli hónapokban, amikor az átlagosnál is kevesebbet mozogunk a hideg miatt. Anyagcserénk lelassul, mi pedig vidáman tömjük magunkba a chipset. Nem csoda tehát, amikor az Interneten olvasgatva a tanácsokat, a lap alján egy felszólítás vár minket: „Kedves olvasó, most is csak a géped (576 KByte-od) előtt ülsz. Tehát most eljutottál a lap aljára, magadévá tetted a tudást. Nincs is más dolgod, állj fel mert vége a punnyadásnak, irány a friss levegő és fuss néhány kört.” Azt hiszem ennél vérepszítőbb szónoklatot nem is kaphatnánk, már toporog is a lábam.



Az a szép az egészben, hogy tényleg nem kell koplalni, mindössze a testalkatunknak és anyagcserénknek megfelelő étrendet kell követni. A testmozgás is nagyon fontos, főleg azokban a téli hónapokban, amikor az átlagosnál is kevesebbet mozogunk a hideg miatt. Anyagcserénk lelassul, mi pedig vidáman tömjük magunkba a chipset. Nem csoda tehát, amikor az Interneten olvasgatva a tanácsokat, a lap alján egy felszólítás vár minket: „Kedves olvasó, most is csak a géped (576 KByte-od) előtt ülsz. Tehát most eljutottál a lap aljára, magadévá tetted a tudást. Nincs is más dolgod, állj fel mert vége a punnyadásnak, irány a friss levegő és fuss néhány kört.” Azt hiszem ennél vérepszítőbb szónoklatot nem is kaphatnánk, már toporog is a lábam.

TESTÉKSZERELEM

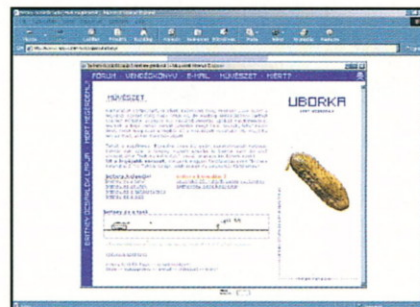
<http://www.bme.freeq.com/pierce/bme-pirc.html>
<http://www.piercing.org/index.htm>



Amikor veszélyes dologgá válik az úszás. Vajon miért van ilyen mottója egy testékszerrel foglalkozó weboldalnak?? Na, azt hiszem mindenkinek leesezt, bár annyi cuccot magára aggatni az embernek, szerintem kicsit beteges dolog. Bizonyára közöttünk is vannak olyanok, akik jelen pillanatban is vívódnak. Berakassak egy cannabist az orrlyukamba, hogyan néznék ki egy mellbimbókarikával? Akkor meg a másik feszítő kérdés, vajon hol rakassam be, és milyet rakassam be, ki rakja be? Nosza: néhány billentyűleütés, és máris megismerkedhetünk eme külön világ népes képviselőjével. Szuper történelmi levezetést kapunk a piercing múltjáról, hogyan fejlődött ki a szokás, honnan ered, hol tart jelenleg a fejlődése. Megannyi kép és rajz áll rendelkezésünkre, ha véletlenül nem tudunk választani. Az egyik oldalon még arra is vetemedtek, hogy megintérjülvöljék a frissen „lyukasztott” pácienseket. Az ő segítségükkel próbálják becsábítani az utcáról azokat, akik esetleg a fájdalomtól való félelmük miatt nem mernek ékszert rakatni egyéb nemesebb testrészükre. Mindent megtalálhatunk, az egyszerű fülbevalótól a húszdekács acélkarikáig. Mindenkinek a saját igénye szerint. Aki netalán jártas vagy éppen most szeretné tanulni, ugyancsak hozzájuthat némi szükséges információhoz. Kedves egybegyűltek, ne tétovázatok. Lyukasztassatok.

BRITNEY, VAGY NEM BRITNEY

<http://www.nap-szam.hu/szajmon/britney/>



A sztárok világa irigylésre méltó. Őszintén megmondom, jömagam véletlenül sem vágom erre az életre. Az biztos, hogy a sok pénz és hírnév nagyon sok kötöttséggel és gonddal jár együtt (gyanítom ezzel nem mondtam újat). Akármennyire is „szenvednek” szegény sztárok, egyikük jóval nagyobb mértékben kapja az érzést mostanában. Szegény Britney Spears annyira unszimpatikus lett néhány arcnak kis hazánkban, hogy megalapították a hivatalos magyar Britney gyűlölők szövetségét. Mindez azonban helyet kapott a lehető legnyilvánosabb helyen, az Interneten. Miért is gyűlölök Britney-t a tagok? Hát sajtt!!! Meg azért, mert megérdemli. Szerintük szende anygalkánk felelős minden rosszért, ami a világunkban történik. Ennél is érdekesebb, amit sikerült felfedeznem az oldalon, minden bizonnyal a fórum lesz. Három fő témakörben folyik, a néha kicsit „modortalán” szócséplés. 1: Britney kinézete (melle, arca, alakja). 2: Neked mi a zene? 3: Feketelista (avagy kit utálunk még). Bármelyik témakör folyamatos röhögő görcsöt okozhat az olvasójának, ezért nem árt odaállítani magunk mellé valakit egy fa-testápolóval, hogy a végső pillanatban segítsen nekünk álomba zuhanni. Komolyan mondom, nem olvastam az utóbbi egy évben ehhez hasonló baromságot. Mindenféleképpen érdemes bekukkantani. Ha másért nem is, legalább azt nézzétek meg, amint a Britney gyűlölő és imádó tábor összecsap az oldalon. Komolyan mondom: KÉSZ RÖHEJ!!



A sztárok világa irigylésre méltó. Őszintén megmondom, jömagam véletlenül sem vágom erre az életre. Az biztos, hogy a sok pénz és hírnév nagyon sok kötöttséggel és gonddal jár együtt (gyanítom ezzel nem mondtam újat). Akármennyire is „szenvednek” szegény sztárok, egyikük jóval nagyobb mértékben kapja az érzést mostanában. Szegény Britney Spears annyira unszimpatikus lett néhány arcnak kis hazánkban, hogy megalapították a hivatalos magyar Britney gyűlölők szövetségét. Mindez azonban helyet kapott a lehető legnyilvánosabb helyen, az Interneten. Miért is gyűlölök Britney-t a tagok? Hát sajtt!!! Meg azért, mert megérdemli. Szerintük szende anygalkánk felelős minden rosszért, ami a világunkban történik. Ennél is érdekesebb, amit sikerült felfedeznem az oldalon, minden bizonnyal a fórum lesz. Három fő témakörben folyik, a néha kicsit „modortalán” szócséplés. 1: Britney kinézete (melle, arca, alakja). 2: Neked mi a zene? 3: Feketelista (avagy kit utálunk még). Bármelyik témakör folyamatos röhögő görcsöt okozhat az olvasójának, ezért nem árt odaállítani magunk mellé valakit egy fa-testápolóval, hogy a végső pillanatban segítsen nekünk álomba zuhanni. Komolyan mondom, nem olvastam az utóbbi egy évben ehhez hasonló baromságot. Mindenféleképpen érdemes bekukkantani. Ha másért nem is, legalább azt nézzétek meg, amint a Britney gyűlölő és imádó tábor összecsap az oldalon. Komolyan mondom: KÉSZ RÖHEJ!!

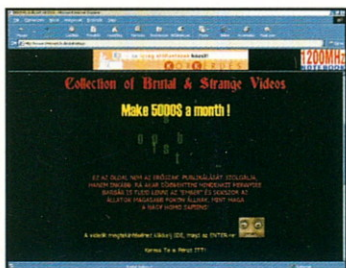


CSAK KAJÁLÁS ELŐTT! <http://www.freeweb.hu/brutalvideos/>

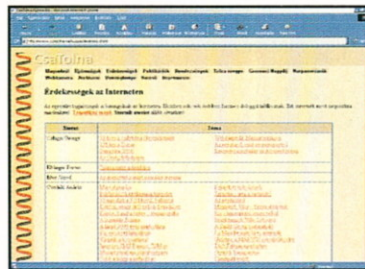


Világunkban, sok mocskos dolog üti fel a fejét. Politikában, közéletben egyaránt hallunk, látunk durva dolgokat. Elég csak megnézni a híradót valamelyik kereskedelmi csatornán, és máris elfeledhetjük az estére szánt horrorfilmet. A legjobb horrorfilmeket maga az életünk produkálja. Néhány pihentagú magyar élővas netbetyár, kigondolta a nagy

tutit. Ők majd tesznek róla, hogy széles körben terjedjen az a fajta mocskos, amire a fejlettebb országokban ráhányják a földet, vagy egész egyszerűen kidobják az anyagot, ne kerüljön ki a nép szeme „közé”. A brutálvideos oldal két nagyobb, és három kisebb kategóriába sorolható anyagot terjeszt. Gyengébb és ezen belül, gyenge és nagyon gyenge, valamint brutális és nagyon brutális. Megtalálható itt minden, az elmúlt évek szemétségeiből és szörnyűségeiből. Nem részletezném a pontos tartalmat, nézze meg aki szeretné. Ez a magyar verzió, de van egy amerikai testvérdoldala is, melynek címét már nem vagyok hajlandó közölni. Ami ott van, az már egy patológusnak is „sokk” lenne. **Én még egyszer szívolk, MALÉVÉS ZACSKÓ NEEDED!!**



HATALMAS MENNYISÉGŰ ÉRDEKESÉG, EGYETLEN OLDALON <http://www.csatolna.hu/hu/pool/erdekes.shtm>

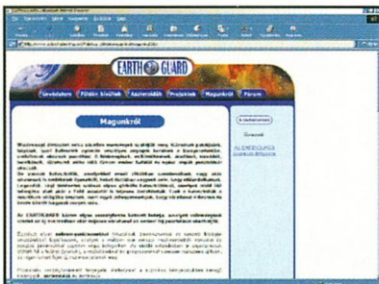


Ritkán találni olyan oldalakat, ahol egyetlen helyre besűrítve láthatunk érdekes oldalakat és írásokat. A mostani kutatómunkának annyira nehezen álltam neki, hogy majdnem úgy volt: kihagyom, és inkább valami mást keresek. Aztán az utolsó pillanatban linkeltem rá egy eldugott oldalra, ahol igazi csemegeként hatott a jobbnál-jobb írások

böngészgetése. A CsatoTolna oldala legalább egy hétre való érdekes témát tartogat számunkra. Hatalmas előnye az, hogy nívós irodalmi írások is fellelhetők rajta. Minden egyes link akár több oldalnyi szöveget is rejthet. Bármilyen téma is érdekelt, akárhová is kattintottam, mindenhol találtam valamit számomra érdekfeszítőt. Mint a címből már kiderült: Tolna megye hivatalos honlapjáról van szó, ami egyéb hasznos tudnivalókat is kínál. Élő webkamerát láthatunk Szekszárdról, az archívumban olvashatunk a megye régmúltjáról, híres városainak történelméről. A folyamatban lévő rendezvényekről is bő információ várja a látogatót. Aki kikapcsolódásra, és mindenekelőtt hasznos információszerezésre vágyik, feltétlen látogassa meg az oldalt.



EARTHGUARD, A FÖLD VÉDELMEZŐJE http://www.extra.hu/earthguard/Publikus_oldalak/magunkrol/magunkrol.htm

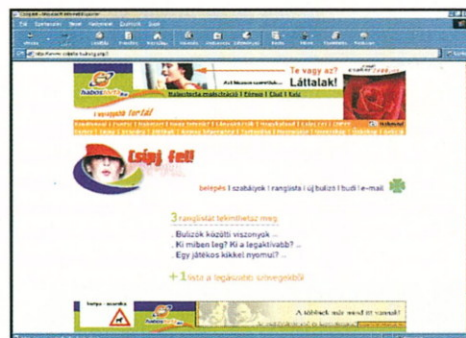


Vannak olyan veszélyforrások, melyeknek létezéséről nem is tudunk. Hihetetlen dolgokkal kerül szembe az egyszerű szemlélődő, miközben nyugodtan csekkeli a netet. Ilyen az Earthguard csapata is, akik egyszerű emberek lévén, maguk próbálnak bizonyos dolgokat kivédeni. Nyugodtan éljük életünket, miközben ki tudja, milyen borzalmas bacilusféleségekkel kerülünk kapcsolatba (legalábbis

az Earthguard szerint). Lehet, hogy éppen most is tesztelnek valakik egy szupervirust rajtunk, anélkül hogy tudnánk róla. Aztán itt van a világ másik legfelkapottabb problémája, mely annyira népszerű lett az elmúlt években. Ez a népszerűség még Hollywoodot is megfertőzte. Igen, a meteoritokról és az azok okozta láthatatlan veszélyről van szó. Honnan közeledik felénk a pusztító óriás? Mikor éri el földünket, és a kormánynak mi a terve? Vajon tudnak róla? És legvégül a legérdekesebb és legtitokzatosabb dolog. Időnként idegen civilizációk küldöttei jelennek meg bolygónkon, és a mi tudunk nélkül vizsgálják, vagy rabolnak el minket. Az Earthguard legfőbb feladatának tartja eme három témakör folyamatos kutatását, és az ebből befolyt adatok feldolgozását. Nagyon fontos a széleskörű adatgyűjtés mellett a lakosság minden szinten való tájékoztatása, és figyelmének felhívása a veszélyre. Sajnos azt nem tudom, hogy mikor alakult a szövetség, hány tagja van, és az egyetlen nyamvadt oldalon kívül hol lehet őket elérni. Azért szép próbálkozás, de ha csak humor, akkor annak is jó.



CSÍPJ FEL! <http://www.csipjfel.hu/>



Már régóta foglalkoztatott a téma, vajon hogyan lehet képes az ember a neten keresztül „felszedni” valakit. Légyen szó fiúkról vagy lányokról, szükséges némi kontaktus ahhoz, hogy összejöjjen a találkozó. Ha viszont van közöttünk olyan, aki szereti az abszolút meglepetéseket, utá-

nanézhet a Csípj fel! vagy a Habostorta oldalán némi partnernek. Hülyén hangzik, de mégis igaz, hogy sokan a lehető legextrémebb módon próbálnak párkapcsolatokat kialakítani. Légyen szó egy teljesen idegen emberekből álló buliba elmenni, vagy sosem látott emberekkel találkozni egy eldugott helyen. A már említett Csípj fel! éppen erre a célra alakult webes társaság oldala. Randi, buli, és partnerkövetítés minden mértékben és mennyiségben. Valószínűleg hallott már közületek valaki a habostorta.hu oldalról. Mindkét site ugyanazzal a témával foglalkozik, annyi kivétellel, hogy a Csípj fel! jóval multimédiásabb, és ember közelebb (szerintem). Kicsivel több a társasági szórakozási lehetőség itt, mint a másik linken. Ha randizni, vagy csak egyszerűen bulizni vágysz, ne HABOZZ!



- Uriel -



A HÓNAP DUMÁJA



Közel-Keleti konfliktus

Osama Bin trükkös egy csóka — bent lehet már vagy negyven perce, hiszen csatlakozásom pillanatában 41 — 0 arányban vezet a mezőnyt.

Úúúúú — gondolja magában az ember — ez a fickó vagy kegyetlenül játszik, vagy kegyetlenül csal. Jobb is lesz gyorsan takarásba húzódní, s a sötétség kebelén telepumpálni a shotgunt. Perdülök is meg a tengelyem körül erősen, lehasaladó a monumentális faasztal lába mellé — körültekintő üzemmód bekapcs.

PUKK! Halott vagyok — Osama Bin killed r00kie with crossbow. Nem a legszerencsésebb bemutatkozás, melyre még rá is tesz egy lapáttal Osama Bin rákövetkező kinyilatkoztatása: „42, r00kie, 42! Te vagy a Válasz, publi!” Naja, az eredménylistán egészen pontosan három másodpercig szerepel az Osama Bin nevével fémjelzett, 42 — 0-ás Álomarány — aztán kilő valakit megint. És megint. „Camper állat!” — közli egy elhalálozott szunya és respawn között.

„Szét***** a fejedet tussal, Osama!” — közli egy másik. Egyre inkább úgy fest, Osama Bin skalpja komoly respektet jelentene az azt megszerzőnek.

Respawn után egy etetőnél találok magam — lehet menni jobbra meg balra meg előre meg hátra, sőt az összes köztes irányba is, mint az efféle játékokban általában. Újra szembejön egy shotgun,

majd egy rakétavető arc is. Reflexszerűen ugrunk el egymás elől, de nem lő a fickó — csak ugrol felém, mint egy bakkecske. Mégsem járja sokáig 0 — 1 alapon mutatkozni, rezzenéstelen pófával mellbedurrantom. Lepadlózik.

Hő! Sirály!

Az Osama Binen túl itt található játékosok egy emberként árasztják el az üzenetablakot: „Osamát, r00kie! Osamára menj! Mind rá megyünk!” Osama Bin eszerint tényleg übertáp — hát megyünk.

Vagyunk vagy négyen, az egyik Gauss ágyúval — authenticál lámagán — a másik, Lory nevű játékos — feltehetően nőből van — MP5-össel, s még büszkén be is virít, hogy tíz gránát van a vásban. A harmadik Tauval jön. Én maradok a shotgunnál, az ugyan ritkán üt, de nagyot.

Aztán, mintha csak összebeszélünk volna: Lory a Gauss ágyús fickó oldalán megindul jobbra. Ahogy elindulunk a bal szélen partneremmel, szemem sarkából figyelemmel kísérem a másik osztag performanszát. Lory körözni kezd, s látszólag ötletszerű gránáthajigálásba fog.

„Hahaha! Jéghideg!” — közli Osama — aztán Lory teste ernyedten a földre esik. Az elzuhánás-modell révén világos: tuti fejlövés.

A Gauss ágyús fickónak ugyan volt annyi esze, hogy takarásba húzódjon — de sokáig pont nem örvendhetünk ennek sem a part-

nerem, sem én — először ő, aztán én is kapok egy nyilat — pedig mi bújtunk, araszoltunk.

„Hol vagy, Bin?” — próbálkozom a legelemibb trükkel. „Osama Bin Hiding!” — közli a kétes nyilas elem, mely kinyilatkoztatást annak aktuálpolitikai vonatkozásai okán, nem is fordítjuk.

Lory javaslatokat tesz Binnek, mit, s hogyan tegyen, majd kilép. Hárman maradtunk az übertáp ellen. Sacc fél órányi irányított alázást követően, a többiek is diszkonnektenek — Osamának, leszámítva matematikai precizitással kilőtt nyilait, nyomát sem látni.

S mikorra ketten maradtunk, a pszichológiai hadviselés eszközhöz folyamodom egy tutira Osama-Free övezetből:

— Bin, Bin! Egy béna, aimbotos lúzer vagy, valami láthatatlan skinnel!

— Osama Bin nem csal. Osama Bin rejtőzik, és uralkodik!

— Akkor gyere le!

— Lámcsak! Miből gondolod, hogy fent vagyok?

— Csak onnan láthatod be a terepet.

— Kitűnő észrevétel. Akkor? Miért nem jössz fel te ahelyett, hogy engem akarj leereszkedésre bírni?

— Nyilván azért, mert a jelenlegi 88 - 0-ás eredményed révén elég egyértelmű, hogy nem lehet téged megtalálni.

— Na! Csak ennyit akartam hallani! — aztán mosolyog, mint a vadalma, majd pillanatok alatt

előttem terem, amúgy a Semmiből.

— Honnan vagy? — kérdem tőle első megdöbbenésemben.

— Philadelphiából. Jó a technikám, mi?

— Hát, mondhatjuk így is... — És te?

— Magyarország, Budapest.

— Húúúú, akkor holnap nem jössz át egy LANra, mi? :-)

— Legalábbis még ne fixáljuk le.

— Ne is — a lányomnak szülinapja lesz, vagy tíz gyerekkel kell elbírom egy egész délután.

— Lányod? Hány éves vagy te, Bin?

— 40. De imádom a játékot. A lányomnak is tetszik.

— És a feleséged? Mit szól?

— Elváltam. Egyedül nevelem. Már mint a lányomat. Te! Jövő héttől két hónapig biztos nem fogok játszani — akarod, hogy megmutassam a helyet? Csak én, és két barátom tudunk róla!

— Persze — de miért mutatnád meg?

— Te voltál ma az egyetlen, aki nem küldött el az anyámba. :-)

És akkor Osama Bin megmutatta a helyet. Hátja — Sniper Paradicsom. Nagybetűs.

Első búcsúzásunk alkalmával Bin Boldog Karácsonyt kívánt, s lelkemre kötötte: adjam át ünnepi üdvözlését az 576 KByte olvasóinak is.

Úgyhogy egy Philadelphiai fickó üdvözöl titeket!

by GyZ





Monster Truck Rumble

— Csávó ílyét még nem láttál, fránkóba mondóm nékéd! T'od vannak észék a nádzs térépjáráuk ázókkál á nádzs kérékkéllé! Csávó, hállód? Vízgájád ézt mér éz nádjon bába! Nászá! itt is ilyen nádzskérékú áúttókkál vadjól dé ész' ném ám csak ólyán szókványós vérsényzós, dé ném ám áz ám! Mértmível ném csak ólyén vérsényzés ván benné mint ász' ólyén áúttáússókábán'á, háném ván benné ólyén más is'á.

— Ahhhhaaaa. Mi van benne mééééég?

— Áááá, émbérem vádzsól nékém, émbérem vádzsól! Nászá! ván benné á szókványós vérsényzósdi is, dé túd ólyén vréking vágy mijábáúbanát úzémmaúdot is.

— Ahhhhaaaa. Az milyeeen?

— Élmondóm nékéd csávókám, áttól ász tán létészed ász' ósszés hájádát, há' dé fránkóba mondóm nékéd ézt, ném ám csak hábisztiré. Ná' nézélődjéd: lászgyád, vánnák ász' éllénfélék még vádzsól té. Lászgyád ász'tátá' mütátáút is'é? Ász' mütássá nékéd hól ván á légkőzélőbbi áúttórákás, ámibé béllé kéll szállnód. Mérháthá élőbb belészállól mint á többiék ákkór kápól nádzs-nádzs sók póntókát. Ná dé ném is ész' benné á lényég, háném ász' izgálóm hogy élőbb ódáérsz-é vádzs ók érnék'é ódá



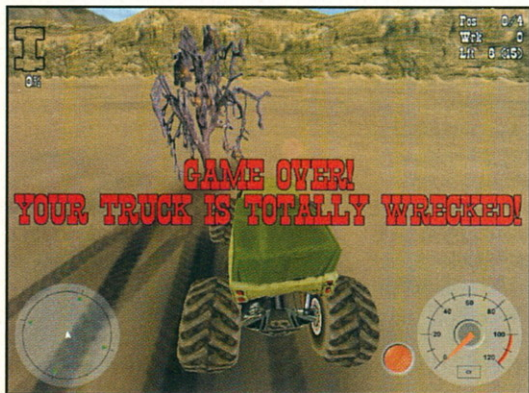
élőbb'é. Értéd'é, csávó?

— Ahhhhaaaa. Ááááá, elég sz'r a grafikájaaaaa.

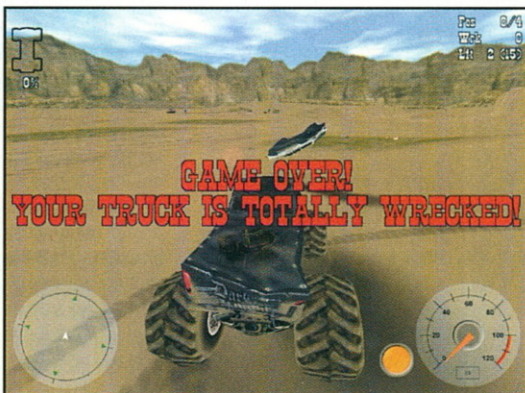
— Kicsávó, máradjá'lél! Kicsávó, fránkóba: máradjá'lél hirtélén! Mit vársz té ézektől á fórmáktól ákik öt pércc alatt nyomták még ász' égész'tét? Ész' benné á másik különlegésség: öt pércc alatt csinálták! Értéd'é, csávó? Ná hát márhógy ézt is túdód, ázért már ném mőndhátód hogy rőndá, hát émbérem vádzsól nékém, ném ígáz?

— Ahhhhaaaa. Hát ha öt pércc alatt csináltáák, ákkór süti. Ja.
— Ná údzsé, ná údzsé! Ász'tát mondóm én nékéd, tápádzsá'rájá érré á kőntrólpádrá ószt nyomjá' égyét vélé, csávó!

— Ahhhhaaaa.



— Ná, érzéd, milyen púp ász' irányításá néki? Úgy súvít á székér, ménétét vág á húzát a nyákádbá, 'é?
— Ahhhhaaaa. De ez gagyi!!!: a porban is lát-sanak a gumifoltook.
— Jáj csáváúkám, há'mán rám né hózzád á hōgútát

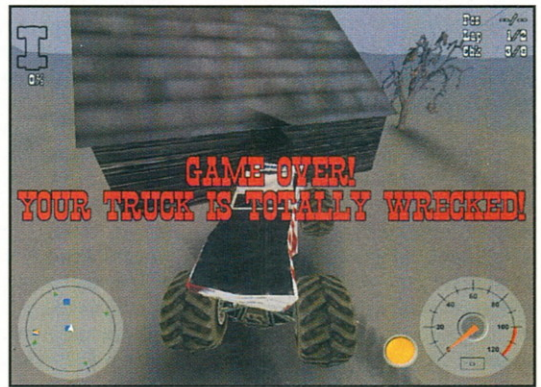
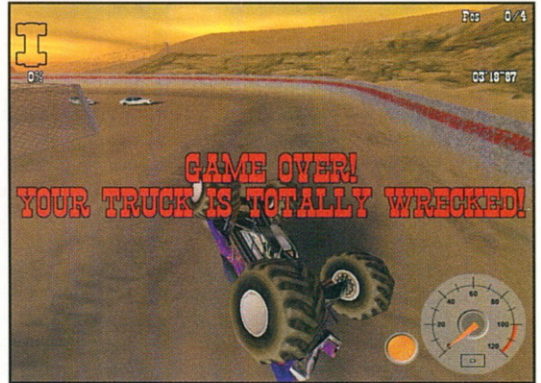


mínuszhuszban!

Há' válámi hibbánt tészter vadj té vádzsmi? Há' még mindéig jóbb há látszának mindénhol minthá ném lénnének — há ígázám ván vádzs nádjon?
— Ahhhhaaaa.
— Há' mőst látóm ólyén jól nyomód! Há' titékét égy másnak téremtették!

— Ahhhhaaaa. De van benne multiplayer?

— Hát mán' hōdzsné lénné benné múltipléjér, né sértsél már még! Némcsákhōdzs ván benné, dé égy gépén is játszhátók vélé éccérré! Hát hállóttál már ólyénról?
— Hō...?
— Ná íttén ván, é! Lászgyád? Szplitszkrín vágy mijábáúbanát. Hát há á Féri ász' élőbb szét ném tőri á másik kőntrólpádot, ákkó' nyomhátnánk égyét égyütt.
— Ahhhhaaaa. Istókucse van benne?
— Jáj hát mondóm nékéd, hát mondóm! Hát átvérlék én tégéd? Hát pátkány vadjók én? Hánémhát! Há' itt



száradjon lé ász' ósszés kézém há átvérlék!

— Ahhhhaaaa. Ú de durvi! Durvi ahogy borulnak a verdáááák! Hōhō-hōhō!

— Jájá, lászgyám ám hogy már kézdíték mégkévdvélni égy más't. Té csávó! Há' émbérem vágy, há' ódáádóm nékéd óccázér'é. Ná míccósz' hózzá?

— Ahhhhaaaa. Hō?! Ótszáááz? Áááá, egy céde csak három skila. Négy kiló?

— Négy?! Négy?! Hát támássz még Féri mér' dőlők éll! Négy skilá ézért á prógrámért?!

— Ahhhhaaaa. Hát hagyjál mááár, alig van valami adat a cédeééééén!

— Mit mádzsárázó' té itt nékémnek? Lászgyám csak. Háááát — hát ténylég nincs ráját válámi sók, jájá.

— Ahhhhaaaa. Ezért mondóm a nééégyet. Négybe jóóóó neked?

— Csávó, csávó! Csódbé ákársz té éngém jüttátni vágymi. Há' dé lászgyád kívül ván dōlgód: vigyéd, vigyéd míg jáú vágyók és még ném gondólóm!

— Ahhhhaaaa. Kőszí. Mikor lesz valami úúúúj?

— Há' nézzél bé jōvő szómbátón is, válámi új mindig érkézik.

— Ahhhhaaaa. Na csáááá!
— Istén áldjon, csávókám! Istén áldjon!

Csevegő

Szeretettel köszöntünk mindenkit, ez itt az év utolsó Csevegője. Most „gyézévalogatásválaszol” alapon működik a rovat, ám jövő évtől minden visszaáll a megszokott kerékvágásba. Kopp-kopp-kopp. Áááá, a jelexerint már itt is az első páciens. Kérdezzük meg tőle, mik a panaszai — kissasszony, a szikét lesz szíves.

Szevasztok, Renion vagyok ismételtelen! (azaz ha egyszer is találkoztatok a nevémmel; lényegtelen) Csak annyit, hogy kicsit elegendem van az egész rendszerből. Megveszem azt a játékot amit ti mutattok vagy éppenséggel a **** vagy akármelyik más, de már abban a pillanatban van egy jobb (ami nem is jobb). Kicsit tele van az egész játékiparral a tököm mint már mondtam. Tök jó volt régen kijött a Doom (még most is nyomom) nomen Tim amit ti kukluszjátéknak tüntettetek föl; és nagyon jól elvolt az ember. Nyugi volt és nem kapkodtak a boltokban. Áhh. Mindegy csak annyit akarok, hogy egy nagycsomó játékot kidobnak és istenemre esküszöm szarabbak mint a Lotus. Határidő meg minden és aztán nem forr ki a történet nem dolgozzák ki a situációt. Akkor már nyomom a Quake3-at mert ott nincs sztori. Na csak valami együztérzést akartam kicsikarni belőletek nem a gyárak s tervezők gyors lebombázását. De nem?

Helló Renion koma! Mindenkinek ott volt a szeme előtt — te rámutattál. Mindenkinek ott volt a nyelve hegyén — te kimondtad. Oké, hogy ezt a dumát is egy filmből szedtem, de tény: amióta a játékipar kőkemény üzletág, s amióta piacon vannak az igazán komoly elismertségre örvendő játékok, azóta valami büzlök. (Mindenkinek tegyen hónaljvizitet, hogy folytathassuk.) S hogy honnan is jöhet az ájer, arra te magad is rávilágítasz, mikor nem megfelelően kidolgozott játékokról beszélés. Itt már áttételesen rossz az egész — lényegét tekintve tökömindegy, pompásan kidolgozott sztori, avagy összecsapott sztori: a tiszta játékelményre áhítózó használnak bizony kényszerűen rá kell hangolódni az alkotók által kifundált történetiségre, hogy egyáltalán részt vállalhasson a későbbi játékból. S bizony nem szép ilyet mondani, ám bizonyos programok sztori-felhozatalával ismerkedni meg, esetenként legalább annyi energiát vesz ki a játékból, mint a sztori kiagyaltatásból. S akkor jön ugye a legjobb:

szegény pléjer lelkiismeretesen végignézte az intróanimot, sőt az első öt mondat információtartalmát még sansza is volt úgy-ahogy magába szívni — aztán kisül, hogy valami Red Alert klónnal dobták meg az üzletben, mely jószorival pusztán történeti kidolgozottsága okán vallja magát Forradalmi Megoldásokat Felvonultató Valós Idejű Stratégiai Szimulációnak, mint olyanak. Gút — akkor uninstall. Ne felejtjük azonban, hogy míg mi „már láttam, már láttam, oááá”-zunk, addig ezek a fejlesztő Hölgyek s Urak évek munkáját ölik bele egy-egy ilyen játék elkészítésébe. S jól tudják: ha lehet minden, de legalábbis egy területen jobbat kell alkotniuk, mint a konkurencia. Így persze csak kiagyalnak valami sztorit, mert ha sztori nem lenne — úgy a játékos valószínűsíthetően teljesen kiakadna. De nézd csak meg: pölő az Independence War II történeti alappilléreit, illetve annak prezentációját igazán nem érheti negatív kritika. Mégis, kaptunk már levelet, mely szerint a kutyát nem érdekli a játék története. Szóval, ma már nem a játékkal, hanem a játékra való ráhangolódási hajlandósággal kezdődik az újkeletű művel való ismerkedés. S ez, tudván tudva, hogy tizből hét-szer „már-láttam” típusú darabot kapunk kézbe, valóban borzasztó lehúzóssá válik. A megoldás egyik lehetséges alternatíváját te magad is említet: tolod a Quake3-at, mert ott nincs sztori. Azt tudom neked mondani: erről van szó, ezt kell csinálni. Azt nyomd, ami kikapcsol, amit élvezel. Hiszen, mint említettük: egy új keletű, s könnyen lehet, hogy éppenséggel középszerű játék új sztorija esetenként nem hogy ad, de el is vesz. Időt, s energiát. Mindkettő drága kincs ám. Egyéb-ként, a multiplayer alapon is nyomatható FPS-ek koncepció szintjén szerintem már közel állnak a Tökéletes Számítógépes Játékhöz: 1. egyszerre többen játszanak, így a lehetőségek száma mind filozofikus, mind gyakorlati szempontok szerint végtelen. 2. a játék tétje az életed. Mi kell még? No igen — kéne valami más játék is egy Quake 3 és Half-Life party között, könnyed levezetésnek. Barátkozz meg te is, és mindenki más is a gondolattal: ma jót nem fogtok játszani anélkül, hogy időt adnátok egy új programnak. Ne feledjétek, 2002-ben már kiemelten könnyű lesz haj-

tani valamit, mert: „áááá, a csókának nincs ajakszinkronizációja”, avagy „áááá, sprite-alapú a robbanás...” A szint az, hogy a ma programjainak 99%-a megköveteli a hosszabb ismerkedést, s így a nagyobb energiabefektetést is ahhoz, hogy érdemben nyilatkozhasunk arról, vajon most ez jó-e, avagy nem-e-jó-e. Sztréndzs iz — dö vörd of géjnz.

Hi again!

Most azért írok, mert meg akarok osztani veled egy érdekes történetet. (nosza!) Ma reggel a Vasi Volán Rt. szörnyszülőtt buszain jöttem suliba (ezekről a „buszokról” csak annyit, hogy 1 óra alatt tesznek meg 27 km-t), és természetesen az 576-ot olvastam. Egy nagyobb bukkanónál (amikor mindenki ugrott vagy 10 centit) egy pillanatra elvesztettem tekintetem a lapról, és amikor visszaneéztem, érdekes felfedezést tettem: ahol az előbb még a sima betűk voltak, oda vércseppek termettek. Ez egyébként a Pool of Radiance ismeretője volt. Mindenkit megnéztem/kérdeztem a körzetben, de senki sem lehetett az okozója. A tetőről se folyt le semmi. És csak egy kis területen lett olyan, és a kezem és minden más szervem is tökéletesen tiszta volt. nem tudom mi lehetett. Lehet, hogy az istenek figyelmeztettek, hogy meg fodok halZGHAEKZEWKVV „7klrewjtowz789öc6adnakfd casadta7d6úúüüU/=87ozrth f Láng Miklós

Szeva Miki! Ma már minden lehet — kiemelt érvényt élvez a megállapítás, ha jóhiszemű olvasó módjára Pool of Radiance kritikát olvasol egy Volán Busz Uniton. A probléma lehetséges magyarázatai: vagy kifogtál egyet a Stigmata Edition 576-okból — utoljára 91-ben jelent meg ilyen, úgyhogy kezeld a kérdéses számot Isteni Relikviaként — avagy a huppanás következtében elpatlant egy hajszálér valahol ott benned — mely, elpattanását követően a Szentséges Oldalakra történő vércsepegtetéssel hozta tudomásodra fanyarú Sorsát. Nem vicc ez — volt egy osztálytársam még általános iskolában, aki még jobban utált engem, mint Gamer kolléga — akit ezúton is üdvözlök — amikor a gyermek beszólt valami izészet, gyakorló férfiember módjára visszaszóltam — az évek során tucatször előfordult, hogy a feldühödött csóka orrából röviddel a szóváltás után vér kezdett szivárogni. A méreg

vére. Alkati kérdés. A fickóval nyolcadikban spanok lettünk.

Tisztelt szerkesztőség! Negativumnak írták hogy „1GB az install, a CD-t mégis kéri” A RedFactionnak 1.2GB, Commandos II- 2GB, Alien vs Predator II- 1.3GB az installja s mégis kéri a CD-t ezen nincs semmi meglepő manapság. Csak ennyit akartam elmondani.

Tisztelettel:

Hackera József

Kedves József!

Valóban nincs ebben semmi meglepő. Valószínűleg tartom, hogy egyfajta védelmi módozat ez, megakadályozandó a felinstallált játék merevlemez meghajtóegységről történő futtatását. Elvi síkon ugyebár elég egyetlen programot megvennie a brigádnak, aztán mindenki felinstallálja, míg a referencia kópia későbbi gazdájáról Shortest Straw alapon döntenek. Ender Wiggan valószínűleg a megoldás lohasztó volta okán tért ki erre, mint negatívumra — s tudod mit? Egyet is értek vele. Én is utálom a „Please insert the Corporal Machine CD into the CD-ROM Drive” feliratokat. Ki is szeretné őket...

Kedves Főszerkesztő!

(Magyarázat a megnevezésre: ilyen hülyeséget még senki nem írt, és én szeretek kitűnni a tömegből) (értjük.) Egyik barátom vicces megfogalmazása Főszer-főszer.He-he.

Levelem célja: Építő jellegű tanácsok megosztása, amit kreatívnak nem mondható elmém ötlött ki.

Levelem oka: A vágy kielégítése, hogy megosszam építőjellegűnek nem mondható ötleteimet.

Áttérve a kis bevezetőről, a cél kiteljesedésére.

Még mindig óhajtom döngölni a kapukat az ügyben, hogy miért nem lehet egy ranglistát felállítani az olvasók szavazatai alapján a játékok között. Már írtam egy levelet csak azt még az előző helyettes aszsem a Bagó tagadta meg.

Ez elképzeléseim szerint a gyakorlatban a következő képpen nézne ki: Kiadtok egy papírt, akár a pultokra. akár a borítékba csúsztatva, az előfizetőknek. Ezen egy rangsort lehetne felállítani stb. stb. Pláne az internetes szavazásról ne is beszéljünk. Elég lenne évente egyszer egy megszervezni egy ilyen akciót.

Simán lehetne szerkesztő ranglistát is állítani. Nem olyan fontosak ezek a dolgok, de már unom, hogy nincs változás a listán, persze ezeket se



vessétek el teljesen, csak a változottság.
Ezen kívül nincs különösebb észrevételem.
Talán picit sok a reklám, de nem vészes. A visszatekintő remek ötlet. Tarc�átok meg jó szokásokatok és folytassátok!
Nincs mit mondanom ezen kívül. Tehát búcsúzó.
Ugye milyen kreatív voltam!
U.l.: Tudom, hogy mintha ellenne vágva a levelem, de én már csak ilyen vagyok!
Volcz Zoltán
Hella Zoltán! Nagy para ám a toplista-inség, helyzetedet testületeleg átérezzük. Megvallom, nem én vagyok a kérdés „legilletékesebbike”, ám ha emlékeim nem csálnak, mintha már lett volna az általad körvonalazott metódus jegyében fogant szavazási mozgalom az 576KByte történelmében. Javaslatod így minden kétséget kizáróan ötleterő, VargaB meg úgyis csak ügyvel — úgyhogy asszonyok, ifjak, gyermekek! Ha ti is fantáziát láttok Volcz Zoli javaslatában, írjátok meg nekünk tíz legkedvesebb játékokot — aztán majd 2002 végén eredményt hírdetünk. Jó lesz? Jó lesz? Hja, Zoli: mint láthatod, valami áldott lélek minden hónapban mellékel a külföldi eladásokat az utolsó oldalon, mely kimutatás áttetelesen toplistaként is felfogható. Ennek tanulmányozása kiemelten javallott, míg az itt beérkezett szavazatok alapján össze nem gyűlik elég info egy 576 KByte-os listához is. Azt remélhetőleg mondanom sem kell, hogy természetesen tőled várjuk az első listát — úgyhogy ahogy egy IRC tündibündi mondta volt: „Igyekvés, Zozó, igyekvés!”

Hi!
Csak azt nem értem, hogy minek kell bevezető, ha egyszer nincs kedved írni, illetve ha nincs miről írnod, mert amit oda írtál az egy karakterkupac és semmi más. (csak azt nem értem milyen bevezetőt kéne írni, mert amit eddig írtál az csak balláb-szindrómá és semmi más.)
Másként ami bírzigálja a csőröm, a hardWAR vagy mi. Már SzJVC-nek is írtam, hogy tők fölőlesleges, igaz őccsém meg épp elenkezőleg volt ezzel, ha jól tudom, akkor a címe is tőle lett véve (levél tárgya ez volt: Hardware vagy HardWAR, visszakeresni már nem tudom, mert azóta újra lett rakva a rendszer, és backup meg nem lett mentve.) Ez még a rovat megnyitása előtt volt 1-2 hónappal,

amikor már a főszeri kiszivárogtatott néhány infót. Szóval, már akkor se tetszett az ötlet, mert mit keres az 576ban ilyen téma? Játéőrültek magazinja, ha jól tudom. (Címében legalábbis erre utal). Lenyeltem a dolgot, úgyis csak 2 oldal, erre mit látok egyre jobban növevix. Már a duplája. Tudom rendkívül népszerű lett a rovat, ezért mindegy, hogy mit írok, de nem ez az 576 profilja, vagy el kéne felejtenem a multat? Tulajdonképpen nem a színvonalával van a bajom, hanem a létével. Bár amit az indexen elejtett az atilla, hogy p4 tuning Oldman után szabadon, arra következtetek, hogy a konkurenciát kezditek másolni. És egy szép napon majd jönnek a filmajánlók, a CD és a magazin nevében is változás áll majd be: szórakoztató informatikai lap! Na jó abba hagyom a fikázást, mert még meg leszek kövevix, és úgy is még sokat kell a sz. gép házon csiszolni:)
Mielőtt elfelejtem: mi ez a magenta holdháttér spiderman giccs????? (az idióta Activison ezzel adja el az idióta játékat idióta vásárlóknak egy idióta világ idióta piacán.) Nem azt írtad, hogy több olyan mexpéjnes ill. kreatív borító lesz????? (nem kellett volna a nnetes dolgokat olyan komolyan vened, azok csak viccelődések voltak, szerintem a többségnek tetszett a fekete fehér piros.)
Alien™
Tsá Alien™! Lebuktál. Még hogy sokat kell csiszolnod a házon? Óh! Eszerint nem hagyott teljesen hidegen Attttila eddigi munkássága. Sőt, ha már gépcsiszolásra ragadtattad magad, úgy azt kell mondanom: lehetséges, hogy egyenesen lelkesítő hatást gyakorolt rád a rovat. Különbiben is, bevédem én ezt az Attttila csókát, de főfálanul: mint megfigyelheted, a kérdéses szerző nem csupán irányított Hardware ismertetőket, ám domináns kreatív tevékenységre sarkalló PC-fogásokat is publikál, melyek jelentős része minimális anyagi ráfordítás plusz kellő lelkesedés tükrében házi körülmények között is kivitelezhető. Attttila írásai ezáltal éppen azon szakköröserű, szinte már családiás nyomvonalat képviselik, melyet bizonyos levélírók menetszerűen hiányolnak az 576 KByte oldalairól. Kérdezem én: ez miért rossz neked?
(Dear Elitentém! Kedvem még van is bevezetőt írni, csak valahogy frapánsan nem olyan könnyű nekikez-

deni — ha már így félreértelmezted...
Hogy csak egy odavetett karakterkupacról lenne szó? Nézd, én nem óhajtok a bevezetőmmel indulni a Kortárs Irodalmi Országos Bajnokságon — mellesleg tördelési szempontból minden egyes cikk karakterek halmaza. Bebebeeeee;-) - VargaB.)

Szép jó estét kívánok!
... És ismét írok. Az utóbbi időkből utánajártam a dolgoknak, és egy-két megdöbentő dologra jöttem rá. Először is, egy használati utasítás a levélhez:
1. Nyomtasd ki
2. Vidd el a szozira
3. Kényelmesen helyezkedj el, majd kezd el olvasni.
Ez azért jó, mert senki nem fog zavarni olvasás közben, sőt, még két teendő is elintézted egy helyett (!).
Akkor jönnek az értekezések. Először is szeretném közölni, nem túl régi észrevételem, mely szerint már a középkorban is foglalkoztak gémmanipulációval. Ezt a Zrínyi: Szigeti veszedelem director's cut verziójából szűrhetjük ki:
„Nem is ébredt soha
Sziget vára másra
Mint a vörös hasú
Éneklő pakumadár...”
Más. Szeretnék visszahozni egy régebbi témát, amit CoVboy (én akkor is kiírom) hozott fel, nevezetesen a hat és a négy dolgot. Nos mint tudjuk kiderült, hogy a négy nagyobb hatnál. De! Ezt én egy ideig elfogadtam, amikor jött a „rendszer hibás” jelzés:
Ha

a négy nagyobb hatnál, akkor a négy értéke, ha, és a haté négy. Ebből következően, ha a négy nagyobb a hatnál, akkor mégis csak a hat nagyobb a négyénél nem?! De! Na ugye.
Es még ömlesztve az e havi felfedezést:
A kisöcs azért jobb, mint a hűg, mert az öcsöt könnyebben össze lehet hajtogatni, és így a szállítása is egyszerű.
Nemrég még úgy tűnt, hogy nincs márványbánya Magyarországon, de mégis van.
És végül e havi kérdéssor:
Tud — e repülni a nőstény imádkozó sáska?
Kik azok a cerbengócok?
Hány kéreg alatti dúc található meg Michael Jackson agyában?
Mennyi iksz, ha gyök alatt iksz minusz három osztva még mindig gyök alatt iksz plusz ötlet egyenlő fél nyolccal?
Szabadfogású sumo birkózásban legyőz né — e Torgyán József Lagzi Lajcsit?
Na cső!
Mr.Bush
Cső!
(1. Tud!
2. Cerbengócia lakói
3. Micheal Jackson AGYÁBAAAN?!
4. hagygyámá
5. Lajcsit?! Nincs az az isten... - VargaB.)

Greeting
Mikor lesz már Hozzáértő autószimulátoros cikkírótok?
Mikor lehet kellemetlen röhögés nélkül végigolvasni egy szemes cikket?
Mikor?
Mert ez így nem állapot.
Chewwy-be azonnal, hátha jön valaki, aki tudja, mi az az



autószimulátor.

Emberek, ti szimulátoros ebek
Hát senki sem koccint értem pohárt?
Majd csak elmegy, messziszáll,
mint autószimulátorok, mint komoly-
ság, holnap ez is messziszáll.

S szólt a Főszerkesztő: „Soha
már!”

-----> Black Rider <-----

Dicső Fekete Lovas! Amennyire tudom, az 576 KByte oldalai minden körülmények között nyitottak mutatkoznak az Igazán Tápos Szaktekintélyek felé. Így, ha te annyira kened-vágod az autószimulátorokat, illetve megközelítésük helyes módzatait — türelmetlenül várjuk pályamunkáidat. Mintegyek nélkül, ha lehet.

Szevasz Balázs!

ELTE TTK. Ma volt nyílt nap. Remélem felvesznek jövőre! Tök klassz hely. Elvannak, mint a befőtt.

Reggel (mint minden hónapban) megvettem a KByte-ot és nem tetszenek a játékok. 1ik sem! Én is ragaszkodom az 576-hoz és ezért veszem meg mindig. Megszokásból is. Mert régen imádtam (CoVboy). Aztán kiabrándultam a pc-s játékokból. Nem tetszenek! Starcraft, Quake, Diablo mind. Én nem komálom őket. De azért megveszem az 576-ot, mert PC van, konzol (PS2 v. GameCube) meg csak lesz. Hoppá! Van 1 Konzol Következő számunk tartalmából rovat is.:)

Mostanában snesemu-val játszok. Super Mario World! Lassan 11 éves játék, de kurtára élvezem:) Crono Trigger: akkora istencsászár, hogy azt elmondani nem lehet! Bárminél jobb! A Donkey Kong részei hétfőre meglesznek. Alig várom:) Lehet, hogy sík hülyének nézel, de a Mario nekem jobban bejön, mint akármelyik legújabb csillogó-villogó pc csoda. Háát, Ezek mennek, meg a felhők az égen.

Zalavári Peti

Naja, ezek az ódon konzolemulátorok nem rosszak. Létezik ott kint Ultra64 emu is, ám az általam ismert verzió sajna elég gyökér — a War Godsot próbáltam működésre bírni, meglehetősen mérsekelt sikerrel. Ám: adaptáció szempontjából kifogástalan darabokat rángathattok le a www.mame.dk címről. Mondanom sem kell, az itt tárolt ROMok csupán biztonsági másolatként használhatóak, így ugyebár mindegyikünk le fogja azokat törölni a letöltést követő 24 órán belül, hacsak nem rendelkezik a ROM gyári verziójával. S hogy milyen kínálatra számíthat az idelelato-

gató? Lévén, a MAME a Multiple Arcade Machine Emulator, a játéktermi gépek fénykorától át egészen a kilencvenes évek végéig keltezett coin-up automaták itt figyelgetnek. Nem csalás, nem ámitás: én sem hittem el, így főlényes pófával, szűrőpróbaszerűen kerestem rá pár általam klasszikusként tisztelt Kedvence, mint pölö: Marvel Super Heroes, Samurai Showdown sorozat, Cadillacs and Dinosaurs, West Story... aztán ne lepődjete meg, ha mindegyikből kaptok vagy 4 verziót. A neten fellelhető, egyik legimpresszívabb gyűjtemény.

Üdv!

Már majdnem négy éve veszem a lapot (nagyon kevés) és azóta is megvagyok vele elégedve! (nagyon helyes)(vajon hányszor hallottad....)Akinek nem tetszik az menjen nyaralni Afganisztánba!! Egy nagyon nagy hiba van vele! Amikor fürdök és gőzölög a víz, akkor a nyomdafesték erősen folyatós állagba kerül, magyarán a kezem tiszta tinta lesz!

Ez nem mehet így tovább kérem a hibát orvosoljátok vagy észrevételemet küldjétek el a nyomdába! Mivel decemberben fog megjelenni a lap, kellemes karácsonyi ünnepeket, a télapó hozzon mindenjöt csak antraxot ne.

Boldog új évet és mivel tavasszal tuti hogy nem írok kellemes húsvéti ünnepeket!!

Mélységes boldogulattal és örülettel: MADcat

Ezek a technikai jellegű problémák. Létezik egy fotó egy fürdőző nőről, aki túlvézérelt bojler mellett vett be hárommal több alátót mint kellett volna — elaludt, és megfőtt. Másra nem tudok gondolni, minthogy te is hasonló hőmérsékletű vízben hódolsz a habfürdő örömeinek. Ötven fokos víz, az már ugye jó. Hatvan vagy hetven, az már talán sok is a jóból — de hogy a nyomdafesték 100 fok alatt megfolyjon? Hm. Noha meglep, jóhíszemű Csevegő Szakíróként természetesen nem vonom, s nem is vonhatom kétségbe állításodat. Ám, legközelebb nem árt elolvasnod a legutolsó oldal alján található, egészen (!) apróbetűs figyelmeztetést!

Szia(sztok)!

A bevezetőt most hanyagolnám, inkább maradjunk a lényegnél:
Ad1: Pet-netnek üzenem, hogy nem is igaz! Én a multkor is kaptam az öthéthathoz rágót, meg Dzsiforsz

hármast, meg túrósbuktát, meg egy üveg sört, meg egy szőke cicúst. (namost akkor ne tud meg, milyen juttatások járnak egy újságírói példányhoz...)

De lehet, hogy ezt a postásnak kellene megköszönnöm? Vagy nektek kellene a postást színdnotok?...
Ad2: Az első levél írójának üzenem, hogy ezt a levelet mintha már láttam volna egy régebbi csevegőben.

Ad3:Töknek üzenem, hogy én is észrevettem a jubileumi szám borítóján a szöveget, csak elfelejtettem írni róla a levelemben.
Ad4:Töknek üzenem ismét, hogy szerintem ne Wc papír legyen a laphoz, hanem vmi hasznosabb. Mondjuk RAM. Most úgyis olcsó, és nem is kéne emelni az újság árát. :))))))

Ad5:reavennnek annyiban igaza van, hogy nem magatoknak csináljátok az újságot, hanem a népnek. Erre egy példát tudok mondani. Az alatt olvasható történetben van egy Dj. Egyszer ő mondta, hogy nem érdekli, hogy milyen számokat kér a nép, szakaggyanak meg! Akkor mondunk neki, hogy nem magának zenél, hanem a népnek, ha azt karja hallgatni, ami neki tetszik, akkor ne csináljon discot, hanem zenéljen otthon magának! Ezt csak azért mondtam, hogy elgondolkozzatok rajta, bár nem teljesen értek reavennel egyet. Továbbá üzenem reavennnek, hogy a poénok tényleg jók, csak nem mindenkinek jönnek be. Ez a dolog ugyanis úgy működik, hogy aki nagyon sokat olvas humoros cikkeket, történeteket, egy idő után minunissá válik az olyan humorra, amit sokat hallot már, és nem bír nevetni rajta.

Ad6:lcemannak üzenem, hogy egyrészt nagyon lusta (majdnem annyira mint én vagyok), másrészt részben igaza van, mert a régi értékelő dobozba bele volt írva a játék címe és hogy lehet-e MULTIPLAYERBEN játszani (!!!!!!!!!!!!!). Ajánlom figyelmetekbe. (ma már szinte minden játékban van multi, ha nincs, az számít különlegességnek... - VargaB.)
Ad7: ha már úgyis ennyire belemelegedtem, írok nektek egy történetet is, nehogy azt mondhattok, hogy csak az újságró nyomom.

Örtént tehát, hogy a haverjaimmal kitálaltuk, hogy csinálhatnánk egy diszkót, ha már úgysem tudunk mit csinálni unalmunkban. Így hát elkezdünk megszervezni a cuccot, elmentünk egy rakás helyre megdumálni az aktuális főmuff-tikat, hogy ugy már adják má' oda occsón a helyet, ha már ifjak vagyunk. Keszthelyiek vagyunk, de végül csak Reziben, K.helytől úgy 15 km-re találtunk nekünk is megfe-

lelő nagyságú!árú helyet. Tényleg egy muff volt a főmuff-ti. Egy szép kis 25 éves csajszi-val kellett tárgyalni, nem is esett nehezünkre...nem is tudom miér...

Aztán végül is meg tudtuk egyezni. Csináltunk plakátokat, meg minden, szintünk osztálytársaknak, vettünk kaját, piát (.nőt:)), mivel a büfét is mi működtettük, oszt nem akartuk, hogy vesszünk a dolgon. Már jóelőre kikönyörögtem anyáméktól a kocsi. Bár nem sokan vettek jegyet elővételben, mégis optimistán próbáltunk a jövőbe sandítani, így hát, mikor eljött a nagy nap, már jóelőre kivittük a cuccot. Két kocsi-val mentünk, mindkettő csurig volt, de még így is kétszer kellett fordulni...

Elméletileg hatkor akartnk kezdeni, de még így sem készültünk el fél hétig. Nanármost: nyolcig egy sánta cserebogarat sem láttunk a kultúr közelében, nemhogy egy részeg EMBERT, vagy neadjisten egy fiatal bulizni vágyót.

Csak üldögéltünk a hangfalak mellett, és meg persze a büfében, mer valakinek azt is kellett csinálni. Aránylag én voltam a legmegbízhatóbb, bár mivel magamban sem bíztam teljesen - az egyik haverral együtt nyomtuk a buffet-et.Volt burító is, meg minden. Egy nyakigláb csávó bár egy évvel fiatalabb volt nálam, de megtette...

Vége!!! Megjött az első vendég! Igaz, hogy egy valamirevaló nyomorgyedben jólöltözőtöbb egýénnel akadhat össze az ember, de már legalább befizette a belépőt. S nem is akármivel: egy ezressel...Mondjuk az érzés ebben is benne volt, mert természetesen nem tudtak visszaadni a pénztárnál, úgyhogy tőlünk kértek, a büféből.

Eztán az öreg nem sok vizet zavart, mondhatnók egy grammot se. Abból állt a ténykedése, hogy először odajött hozzánk egy ilyen beszélőossal:
- Mennyibé kérül az ott?

-A szendvicsre gondol? - kérdem tőle diszkrétem, egy kis mosollyal a szám szélén, s a haverra sandítok.
-Arra. - jelenti ki. Mennyi?
- 50 FT.

- Akkó kérek egyet. - s ezzel a lendülettel bele is tesz a markunkba egy köteg aprót mindenféle fajtából. Szépen kiszámoljuk neki, mire kiderül, hogy legalább háromszor annyit adott, aztán ahogy kell, elmagyarázzuk a bátyáknak, hogy egy pötytyet többet adott, ő meg könnyebbülve tette el a maradékot. A következő lépésként leült egy székre oda a büfé mellé, és, akár a légszár a szélvédőn, meg sem mozdult. Ecker csak látom, hogy mintha mozogna a szája, de egy szót nem értek belőle, meg is bököm

ME' NEM TESZTELTE AZ
TÖRTEMEN TET? HE? TA NIN
MI A KEMERHAJ? NODG
ME NINCS A CEVINEK

> Előtte mindenféle volt, de a végére teljesen rajongtam, hogy mi zavar. Eltűnt a régi hangulata.
> Igazából fogaimam sincs mi olyan idegesítő benne. Talán az, hogy MINDEN szöveg mögött NAGYON világos.
> háttér van Es hová tűnt az elejéről a NORMALIS kinézeti tartalom?? És miért kell nektek támogatni azt a hulye
> stílust, hogy félig angolul-félig magyarul írjátok?? Miért nem lehet az egyszerű dolgokat szép anyanyelvünkön kifejezni (pl. miért NEWS ?!)?
> Es ha már a Híreknel tartok, könyörgöm, miért FEHÉR a háttér? Miért nem volt jó SZINESEN?? Es hidd el nekem (most már tudom mi nem tetszik),
> hogy a többi szöveg is úgy nézett ki jól, hogy színes háttérre volt - szürkés-kék, sötét feketes-vörösés-barna, világoskék, zöldes-feketé, ...

a havert, hogy ugyanmá' próbáljuk kettem dekódolni az üzenetet! Annyit sikerült kibogoznunk, hogy valami sár-gát kér, meg hevesen mutogat. Mondom neki: A fantabó? - mivel arrafele mutogatott olyan nagyon - mire kiböki: -Ja!
Kiszolgáltuk, megin néma csend (perszemegin odaadta az összes aprót, ami nála volt, megincsak számolhattunk), a faszí ül, mint a szobor, már féltém, hogy defibrillálni kell az öregot, de aztán olyan éjfél körül - szóval gyöngö 4 órai szobrozás után - kiblatlyog a tánc-parketre, a sebtiben megvett sörrel a kezében, és egy olyan táncot produkált ott nekünk, amelyet, én még nem láttam...esküszöm, tanítani kellett volna! Közben persze profin sasolta a fiatal csajok dekoltázsát, meg popsiját - volt egy hatás! MAJDNEM rosszul adtam vissza, annyira megakadt a szemem, meg majd' lefordultam a székről. Aztán olyan kilenc óra körül megjött egy két haver, meg nem haver, de legalább volt nép. Tízkor meg megjöttek a Djosztálytársai. Úgy harmincan...volt egy kavarodás.
egyszerre harmincan tartották a kezüket a pecsételő csajnak. Huh! Mondjuk addig is voltak haverok, volt, akit már kettőkor kivittünk, mert egy-részt segített összepakolni, másrészt nem tudott volna mivel kijönni, úgy-hogy kivittem. Amikor jött még egy két haver, szépen közösen elkezdtek fogyasztani a vodkát, vodkanarancs képében... meg is ittak közösen vagy egy litert. A további hat órai bulira meg maradt féltém...aztán a haver úgy nézett ki mint egy benyomott tejbetök. Oda is adtuk neki azt ez egy szem aszpirinunkat, mer fáj a feje.
Olyan fél tízkor jöhetett egy gyerek, aki már alában is be volt nyomva, amikor bejött, de ott még jól rá is tett. Kezdett egy-két wiszkikólával, aztán egyszer csak jön, oszt megvesz egyben egy üveg wiszkit. A gyereket ki kellett vinni, akarom mondani: kellett volna, mer, amikor páran odamentünk (még a Djis, két szám között) elkezdett kötekedni, hogyszongya:
- Mi van?! Gond van, kötekszel?!!
Erre beszél a haver: - Ne bomolj má haver! Nem ismersz meg?
- Mer? Ki vagy?
- Há' te télleg nem ismersz meg? - mondja a haver, bár sose látta a csavót... - Há' együtt buliztunk a zlízibe!
- Télleg? Ja, ja, má emlékszem rád...jó van, jó van, haver!
- Na! Ott buliztunk együtt. Akkor is be voltál nyomva, mint most...
Aztán végül kivitték a gyereket. Két perc múlva vissza is jött. Leült, és egy

akkkkkkora rókát fogott, hogy ihaj! Csak a farka volt másfél perces. Aztán nagyot röhögünk, amikor a Dj lejött, ismét otthagya a pultot, és elkezdte feltörölni a cuccot. Olyan volt, mint a Bolognai mártás...**(gyz egyre lassabban örlí az Avanti féle Extraprontót Duplacsilivel, de azér' csak nyomjad...)**
Gyereket megin kivitték, aztán fél óra múlva megin visszajött. De aztán nem okult az semmiből. Úgy itta tovább a viszkikólákat, meg a boroskólákat, mint a kisangyal. De utána már nem kötekedet. Sőt: akkora haver volt neki mindenki, mintha egész életében ismerte volna mindenki. **(biztos tolt egy KEKSZet.)** Fízett fúnek fának 500, meg 1000 Ft értékben, egész végig ott állt a büfénél, nekünk nyomta a szöveget.
Legalább 100szor elmondta, hogy ő rendes csavó, nem akar verekedni. Aszongy:
- Figggyeljete! É-Én re-rene-reneccsavó vagyok, nem ve-vereksze', én megvédelek titeket. Aziss a barrátó mott, meggg a ziss, meg azissott azén barátommm. Ha belétek kötnek, megvéddlekek benetektet'. Minket megvernek, de titeket megvédelek!
Mi meg bólogattunk hozzá szorgalmasan.
Tyű, te, hogy milyen emberek voltak ott!!! Ha a mókusnak ilyen feje lenne, magára gyűjtaná az erdő! Egyszer csak bejön egy szkinhed csavó, és kér három sört.
Te, hogy annak milyen feje volt! Úgy nézett ki, mint aki aszpirinra itta a vodkát. **(Dedalonnal az igazi.)** Meg ronda is volt. Aszongya:
- Minegy, hogy ki fizet? mondom neki: - aha.
erre beszél: - akkor lsten fizesse meg!
Te, hogy akkor mekkora kedvem volt beverni a képét! Szóltam is neki, hogy ugyan má', jó lenne, ha esetleg perkálna, mer' nem szeretnénk szólni a burítottóknak... Erre a gyerek elkezd kötekedni, hogy ő aztán nem nyúlta le azt a két sört. Még szerencse, hogy ott volt a mi őrangyalunk, az a Miki, aki olyan nagy haver lett az előbb. A gyerek ilyet szól belefele:
- Te ezek a zemb-bereket nem bánccsad, mert ezek az én haverjaim!
Ő is az osztálytársam volt, meg ő is az osztálytársam volt. - mutat felénk a dobozos sörével a gyerek.
- Jóvan - nyomja a másik - de ezek akkor is kötekszenek:
ide figyelj kicccsavó: megkereslek - mutat felém, miközben egy félreérthetetlen jelét mutatja, hogy fáj a torka, mer' elhúzta előtte az ujját.
De aztán szerencsére nem lett belőle nagy baj, mer a végén a mi gardedá-

munk, meg persze pár haver segített rajtunk...
Ezt is megúsztuk. Természetesen még volt egykét kötekedő alak, de mindegyik próbálkozót sikeresen elhá-ritottuk.
Természetesen némi segítséggel... Ez volt olyan kettő óra fele, mikor az a szegény ember elkezdett kötögetni belénkfelé. Szóltam is a havernak ott mellettem, hogy ha fél óráig tart még a buli, akkor minket nagyon megvernek! Ő meg bólogatott szorgalmasan, szóval nem nagyon kételkedtem benne, hogy igazunk van.
Szóltunk is a Dj-nek, hogy mostában már jó lenne azért abbahagyni a bulit, mer' itt nagy gáz lesz!
Ekkor jött oda egy csaj a pulthoz, és mézesmázosan elkezdett kéregetni, hogy ugy menjek már táncolni velem egy picit. Egy kicsit kérttem magam, meg igazából nem is volt nagyon kedvem táncolni ilyen incidensek után, de végül mégiscsak belementem a játékba...
Úgy két perccel az után, hogy kimentünk a parketre, nem bírtam leszállni a szájáról (mármint a nyelvéről...)
Úgy három számon át tartó folyamatos szájmunka, meg persze taperázás után kezdett megfogalmazódni bennem egy kérdés, melyet két nyelvfordítás után ki is böktem: Hogy is hívnak ? :)
Még talán a pakolásnál volt egy olyan incidens, amit van értelme elmesélnem. Eredetileg ugyanis úgy volt, hogy ott alszunk, s csak reggel húzunk haza, hogy ne kelljen sötétben, meg tökfacsaró hidegben hazavezetni, amikor az ember amúgyis úgy néz ki, mint a tengerben tengődő hétnapos bálnafos. Abban viszon azonnal egyetértettünk eme pár 'majdnemverekedés' után, hogy jobb lenne, ha azonnal összecuccolnánk, és tűnnénk haza, mint a szélvész. Amikor a Dj olyan három óra körül bejelentette, hogy ugyan má', jobb lenne, ha mindenki hazahúzna a p'cccccába (természetesen egy picit árnyaltabb szavakat használt), két okostojás kitalálta, hogy ők, mivel most vettek jegyet, maradnának még egy picit. Ezután kezdődött csak a móka. Ott állt az a két manusz (egy negyven körüli, pedofil állat, meg a Miki, aki olyan nagy haver lett), velük szemben meg a teljes buliszervezőgárda, meg a közben, a pakolás miatt megérkezett DJ szülei. Mi lehetünk vagy tízen...
- Ide figy-gyelj ki ss barátt-tom - mondja a negyven éves pedofil, kezében egy sörrel - eznekem az énnekem a szülőházam, én vérbelli rezzii em-mber vagyok, és énnekem it nagyon sok barátom van, szóval

itt énnekem so-kkkaal több jogom van lenni, mint nektek.
- No de bátyám, mi szeretnénk hazamenni, mert álmosak vagyunk, meg fáradtak, úgyhogy legyen szíves kifáradni, mert nekünk össze kell pakolnunk, és nem tudunk várni.
- Ide figyelj kispajtás: megiszoma ső-söröm-sörömet, és u-utána megyek cs-csak el, j-j-jóvan?! te nekem itt n-n -nem p-pa-parancsolsz, mert én itt őshonos rezzii vagyok, és nekem több a j-j-jogom itt lenni, mint neked.
Így szórakoztunk az öreggel, meg a Mikivel még vagy háromnegyed órát, mire sikerült kitessékelní őket. Ehhez azért hozzátartozik, hogy ezzel a két enyhén részeg egyénnel a legjobban talán a Joe vitatkozott. Órára azt kell tudni, hogy legálabb 150 cm magas, ha nem kevesebb, fel van zselézve a haja, és olyan boxos egy képe van, hogy azt KoKo is megirigyelné!
Szenben vele meg egy két méter magas csavó, meg egy szakállas b*szottállat kétajátosszekrény.
Végül mégiscsak sikerült kipakolnunk, fél hatra meg haza is értem, bár így is kétszer kellett fordulnunk. De nam azért, mert olyan sok cucc volt, csak mert ha esetleg azok a nyomottak visszajönnek, legyen aki verekszik...meg persze rádumálja őket, hogy nem lenne jó ötlet, mivel én egy beszédcsavó vagyok, ha nem vettél volna észre... :))))))))))
Ez volt hát a történet. Ha akarod, vágd meg, mert egy picit megin megszaladt a klaviatúra...
Na szia! Találkozunk jövő hónapban (vagy héten... :)))!
Geronimo voltam, illetve maradtam tisztelettel...

Minden embernek van legalább egy története. Kérdés vajon el akarja-e, el meri-e mondani azt. A tiédén jókat röhögtem, így vágtalan formában tárom az olvasók elé. Továbbra is irjatok okosakat, sokat. Nekünk is. Szép karácsonyt, boldog új esztendő!

Gyalog Zoltán

Leveleiteket a vargab@576.hu e-mail címre várjuk.

Hát akkor jövő hónapban újra velem, ha az lsten is úgy akarja. Minden szíves olvasónak termékeny karácsonyt, és eredményekben gazdag boldog újévet kívánok a magam és az egész stáb nevében, ésatöbbi, blablaba...

Varga Balázs



Gothic

"Légy Üdvözölve a Gothic világában, jövevény! Háború súlytotta föld ez, ork hordák árasztanak el ember lakta területeket — a királynak sok vasércre, s sok dolgos kézre van szüksége, felfegyverezendő szeretett nemzettsége anyaföldért halni kész ifjait." Gothic sajtóközlemény. Amit ezen túl is tudni lehet az immáron csukott ajtón kopogtató műről: vérbeli RPG-nek ígérkezik, ráadásul nem is a csúnyábbik fajtából. Várjuk őt.

IL 2 Sturmovik

1940. december 18-ának Adolf Hitler parancsot ad az úgynevezett Barbarossa Művelet előkészületeinek megtételére. A Francia légierőt ízzé-porrá zúzó Blitzkrieg művelet diadaltól megittasult, önnön magát sérthetetlennek s megállíthatatlannak vélt német légierőt hagy az égi frontvonalakra, mely 1941 nyarán meg is szegi a Hitler s Sztálin által 1939. augusztus 23-án aláírt meg-nem-támadási szerződést, vagymit — s a Szovejtunio légtérébe lép. A Történelem egy ízben már elbeszélte a továbbiakat. 2002 első havában — te mesélsz.



Star Trek Armada 2

Jön a: sztartrekarmadadva. Tekintettel arra, hogy az eddigiek során keltezett, újabb keletű Star Trek művek alapvető színvonala még a legkritikusabb játékosok tetszését is képes volt megnyerni, várhatóan újabb, határozottan kellemes sci-fi alapú RTS érkezik — mindegyre garanciát jelenhet az eredeti epizód jelentős sikere, valamint a Star Trek is. Mint Star Trek.



Shadow of Zorro

Zorrooo...o-o-o-o. Zorrooo...o-o-o-o. Még jobb fej ő, mint Dennis Moore, ki rájzol through the night — s jobban vív mint Móricka — akinek ez fáj. S noha a szubjektivitás nem feltétlenül kell, hogy domináns szerephez jusson ezen oldalon, azért engem csak nem hagy nyugodni a kérdés: mit akar márméééég ez a Zorró? De most tényleg: mit — akar — már — méééég — ez — a — Zorro? Akárhogy is, jövő hónapban kiderül.



TOPIUSTÁK

ANGOL TOP 5

1. Harry Potter (EA)
2. Champ. Manager 01/02 (Eidos)
3. Civilization 3 (Infogrames)
4. Aliens vs. Predator 2 (Sierra)
5. FIFA 2002 (EA)

USA TOP 5

1. Harry Potter (EA)
2. The Sims: Hot Date (EA)
3. The Sims (EA)
4. Roller Coaster Tycoon (Infogrames)
5. Civilization 3 (Infogrames)

DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. Star Trek Armada 2 (Activision)
2. Return to Castle of Wolfenstein (id Software)
3. Soul Reaver 2 (Eidos)
4. Aliens vs. Predator 2 (Sierra)
5. Myth 3 - The Wolf Age (Take 2)

Várható megjelenések

- Mafia (Take 2)
- IL 2: Sturmovik (UbiSoft)
- Fighting Legends (Maximum Charisma)
- Morrowind (Bethesda)
- Star Trek Armada 2 (Activision)
- Europa Universalis 2 (Strategy First)
- Warrior Kings (Microids)
- C&C: Renegade (Westwood)

- Arx Fatalis (Fishtank)
- Beam Breakers (Fishtank)
- Grandia 2 (UbiSoft)
- Rayman Arena (UbiSoft)
- Destroyer Command (UbiSoft)
- Capitalism 2 (UbiSoft)
- Master Rallye (Microids)
- Darkened Skys (SSI)

MATRIX

AKCIÓFIGURÁK

Keresd az
576 Shopokban!



~~3999,-~~



1999,-/db

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

ISSN 0865-8226



9 770865 822000