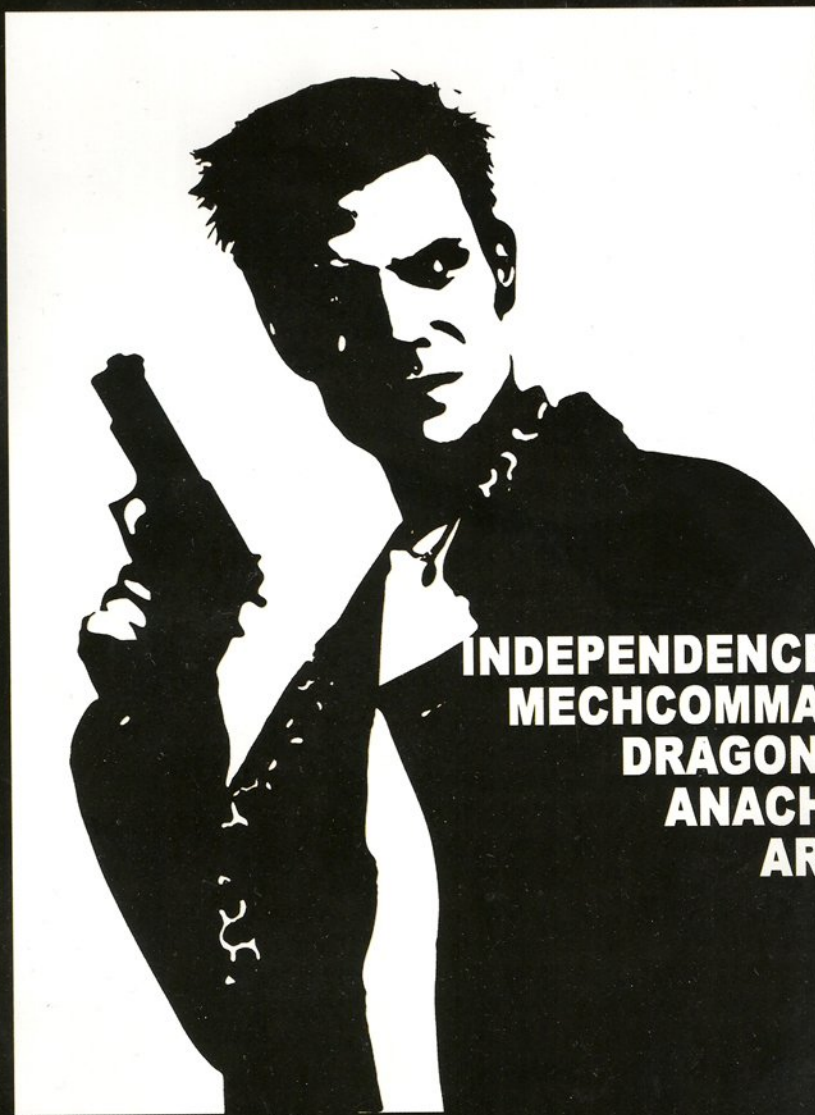


ZÁM 125. JUBILEUMI SZÁM 125. JUBILEUMI SZÁM 125. JUBILEUMI SZÁM 125.

# 576

**KByte**

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA



**INDEPENDENCE WAR 2  
MECHCOMMANDER 2  
DRAGONRIDERS  
ANACHRONOX  
ARCANUM**

*ha eljő*

# MAX PAYNE

**Ára: 796,- Ft**

ISSN 0865-8226

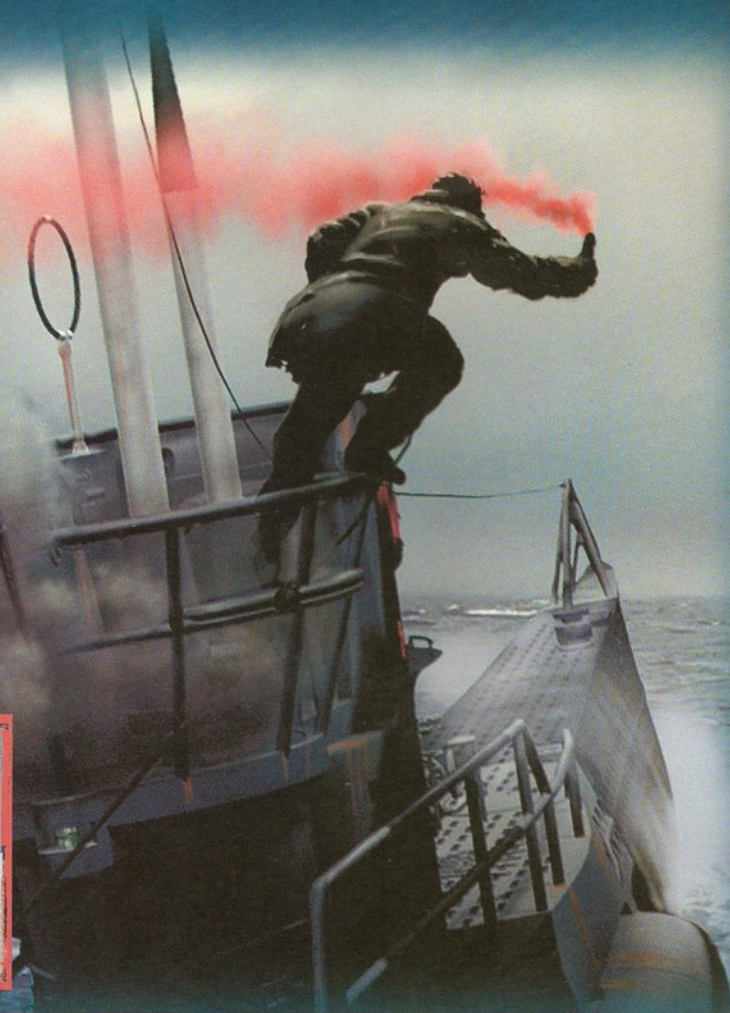


9 770865 822000

2001. SZEPTEMBER #125

| hírek | játékelőzetesek | segítségék | csalások |  
| letöltések | játékdemók | extrák |

# www.576.hu



Előzetesek	
WOLF: War Hunt ( ps )	6
Winning 21 ( ps )	9
The Wunder ( ps )	6
Worms: Madagascar ( ps )	10
Worms: The Last Gasp	11
WTF ( ps )	11
Wing of Faith ( ps )	12
Worms: Madagascar 2 ( ps )	15
Ty and the Magic Mirror ( ps )	15
Worms: Tournament ( ps )	17
Worms: Armageddon ( ps )	18
X-Wing: Battle of Planets	19
Escape from Monkey Island ( ps )	20
Worms: Madagascar ( ps )	20
Red Faction ( ps )	20
Red Faction 2 ( ps )	20
Red Faction: Guerrilla ( ps )	24
Rock Band ( ps )	24
Rock Band 2 ( ps )	24
Rock Band 3 ( ps )	24
Rock Band: Drum Only ( ps )	24
Rock Band: Music Pack ( ps )	24
Rock Band: Music Pack 2 ( ps )	24

**ink megjelenés előtt!**

**Letöltés: Ink**

**576 online**

**576 KByte**

**576 Konzol**

**576 Shop**

**Linkök**

**Impresszum**

**576 online**

**576 KByte**

**576 Konzol**

**576 Shop**

**Linkök**

**Impresszum**

**576 online**

**576 KByte**

**576 Konzol**

**576 Shop**

**Linkök**

**Impresszum**

**576 online**

**576 KByte**

**576 Konzol**

**576 Shop**

**Linkök**

**Impresszum**



HAMAROSAN MEG-JELENIK;



COMMANDOS  
GANGSTERS

CUTTHROATS  
THIEF

57E TESCO

MEDIA MARKT



Office DEPOT



CD GALAXIS



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-49-47

kínáltunk folyamatosan bővül  
www.evm.hu

**M**inden bizonnyal az 576 KByte új főszerkesztőjének bemutatkozására számítottatok e havi bevezetőnkben. Sz.JVC távozásakor sokan kerestek meg minket sokféle kérdéssel. Tudni szerettétek volna, ki veszi át az ő helyét, és micsi stábunk azon tagjainak sorsa, akiknek szerzői mivolta szorosan kapcsolódott János személyéhez.

Először az utóbbi kérdésre felelünk.

Uriel és KeFe™ továbbra is stábunk tagjai kívánnak maradni, és mi szívesen teszünk eleget ezen kívánásuknak, tehát továbbra is találkozhattok velük és cikkeikkel. E számunk elkészültében is jelentősen kivették részüket, mint azt tapasztalni fogjátok.

Internetes rajongói fórumunkon felmerült még Gy.Z. neve is, mint távozásra ítéltetett áldozat, de bármennyire is próbáltuk meggyőzni, hogy géplakatosként sokkal fényesebb karrierre tehetne szert, ő kategorikusan kijelentette, hogy továbbra is nálunk szeretne cikkíróként tevékenykedni, földelva ezzel azon álmát, miszerint növe operálatja magát, és a Bangkok-Budapest charter járaton stewardessként örökzöld slágereket előadva boldogítja a csillogó szemű utasokat.

Hosszas szakmai tanácskozás során úgy döntöttünk, hogy elfogadjuk tőle ezt az áldozatot — maradhat...

Most térjünk vissza az első kérdésre.

Hosszasan kerestük az alkalmas embert a főszerkesztői poszt betöltésére, de sajnálatos módon nem sikerült rátalálnunk az ideális jelöltre. Végül arra jutottunk, hogy továbbra is megtartjuk az előző számban bevezetett, sokat sejtető „576 Team” megjelölést. És hogy kiből is áll az 576 Team?

Azokból, akik eddig is készítették az újságot. A cég vezetőiből, a cikkírókból, és mindannyiunktól, akik az újság havi rendszerességű megjelenésén munkálkodunk. Tehát aggodalomra semmi ok, a kezeletben tartott szám mögött is ugyanaz a jól összehozott, lelkes csapat áll, mint eddig.

A fent vázolt helyzetből adódóan — főszerkesztő nem lévén — nekem jutott az a szerep, hogy az újság készítését felügyeljem. Hamarosan egy új embert is üdvözölhetek körünkben, aki arra hivatott, hogy megossza velem az újság nyomdai előkészítése közben rám nehezedő terheket, hogy a főszerkesztői teendőök ellátásának súlya átvehesse azok helyét.

Továbbra is mindannyian azon fogunk igyekezni, hogy hozzuk a már megszokott minőséget, és még annál is többet. Legutóbb feltámasztottuk hamvaiból a „Hónap bukása” rovatot, ami a pozitív visszajelzéseknek köszönhetően életképesnek bizonyult, így ezentúl minden hónapban olvashatjátok aktuális fikázásunkat. Keményen dolgozunk azon is, hogy minél több nyereménnyel örvendeztethessünk meg titeket. Végül még egy örömhírral szolgálhatunk nektek: újságírói keménymagunk is megszilárdulni látszik, bár ez nem jelenti azt, hogy ne lennének nyitottak újabb szerzőjelöltek felkarolására. Ha tehát elég ambíciót és írói vénát éreztek magatokban, ne habozzatok megkönyékezni minket!

A nyári uborkaszegen szerencsére a vártnál jóval erősebb felhozattal bírt, igazán ütős játékok leírásaival tölthetjük meg szűkös száz oldalunkat, amelyek között mindannyian találhattok kedvetekre valót. Az idei év egyik nagy durranásaként beharangozott Max Payne mellett olyan várva-várt anyagok érkeztek szerkesztőségünkbe, mint a Diablo 2 kiegészítő lemeze, vagy a tucat-szerepjátékok soraiból magasan kiemelkedő Arcanum. A stratégia megszálottak is örvendezhetnek, hiszen számukra a Mechcommander 2 hozza a megszokott Microsoft minőséget. Az Anachronox, John Romero legújabb üdvöskéje — a kissé idejétmúlt megjelenítés ellenére is — sikeresen kavarja fel a PC-s játékipiac állóvizét magával ragadó játékméletével.

Természetesen idén is meglátogattuk a londoni ECTS-t, így első kézből értesülhettek a tavaszi E3 óta nyilvánosságra került újdonságokról.

Megszokott rovataink sem maradtak el: a „Hónap dumájában” ezúttal Bazska remekel némileg más megközelítésben, mint ahogy ettől a rovattól megszokhattuk, a „Hónap bukásában” pedig a legutóbbi számban bemutatkozott Ender Wiggan engedti szabadjára indulatait.

Szóval ezúttal is akad olvasnivaló bőven — dőljetez hátra, és élvezzétek! Jó szórakozást!

Varga Balázs

Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

**Gangsters 2 PC CD-ROM**-ot nyert: Ifj. Micheller Károly (Szolnok)  
**Gangsters 2 posztert** nyertek: Földi Gábor (Budapest), Nagy Lehel (Pápa), Hegedűs Attila (Hajdúszoboszló), Hadady Gergely (Péteri), Tuska Gábor (Debrecen), Szilágyi Zsolt (Ecséd), Gutai György (Budapest), Kincsem Dávid (Kazincbarcika), Czuprik Gábor (Salgótarján), Hemesz Balázs (Budapest)

**Startopia PC CD-ROM**-ot nyert: Fojtylik Gábor (Csatka)

**Startopia posztert** nyertek: Gyöngyösi Gábor (Peremarton), Órári Bálint (Budapest), Meczer Katalin (Szekszárd), Pongó András (Dunaujváros), Bella Zoltán (Budakeszi), Bognár Árpád (Kartal), Takács Tamás (Püspökladány), Szabadi Gábor (Kiskunhalas), Vácsi György (Drégelypalánk), Forró Ádám (Komárom)

**Emperor: Battle for Dune plótát +3 kizűzött** nyertek: Ifj. Ötvös Tibor (Dorog), Elek Zoltán (Polgár), Mező Szabolcs (Budaörs)

Nyereményeiket postán küldjük!



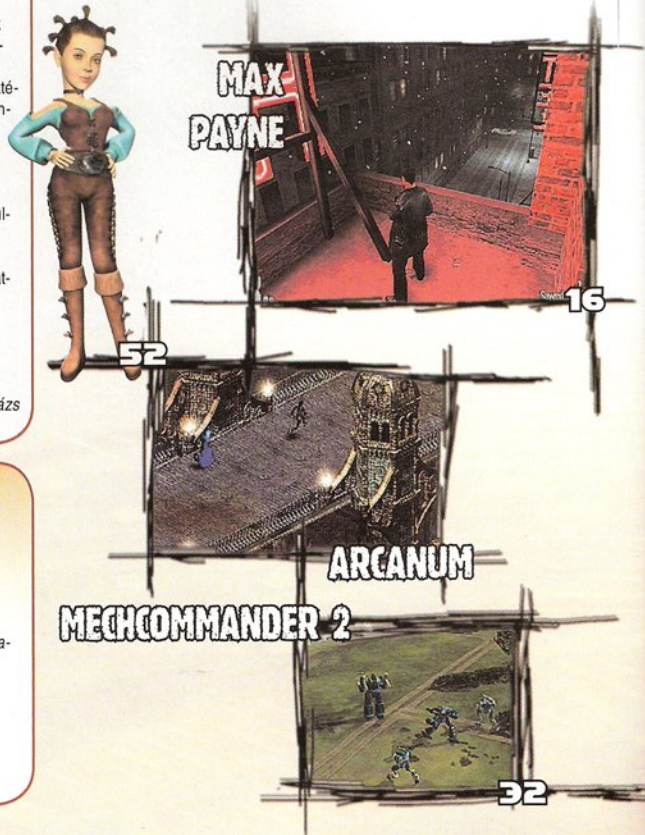
<b>Bevezető</b>	<b>2</b>
<b>Tartalom</b>	<b>2</b>

## HÍREK, ELŐZETESEK

<b>ECTS beszámoló</b>	<b>4</b>
<b>Counter-Strike: Condition Zero</b>	<b>10</b>
<b>Etherlords</b>	<b>12</b>
<b>Deus Ex 2</b>	<b>14</b>
<b>World of Warcraft</b>	<b>15</b>

## ISMERTETŐK

<b>Max Payne</b>	<b>16</b>
<b>Independence War 2: The Edge of Chaos</b>	<b>22</b>
<b>Anachronox</b>	<b>26</b>



# TARTALOM

Reckcommander 2	32	M - Alien Paranoia	78
Dragonriders - Chronicles of Pern	36	Jekyll & Hyde	80
Conquest: Frontier Wars	40	Legends of Might and Magic	82
Shogun - Total War: Warlord Edition	44	<b>CHEATEK, EGYEBEK</b>	
Arctanium	52	Hardverteszt: Freecom Beatman	84
Technomage	58	hardWARE	86
Warrior 2: Lord of Destruction	62	A hónap dumája	88
Golden Strike Forever	64	A hónap bukása: Sega GT	89
Green Berets	66	Cinkelt lapok	90
Primal Prey	68	SzösszeNET	92
Sega Bass Fishing	70	Csevegő	94
From Dusk Till Dawn	74	Szeptemberi ajánló	96
Smack	76	Visszatekintő	96

WARFIELD 2  
EXPANSION SET



ANACHRONOX



TECHNOMAGE



58

INDEPENDENCE WAR 2



22

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

Levélátítás: 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!



**N**yolc... nem, nem is, inkább kilenc vagy tíz éve történt... a Balaton partján töltöttem az idő távlatából azóta már végtelen hosszúságúnak tűnő nyári gyakorlatomat. Magam sem értem, hogyan, de olyan jól válogatott társaság verődött ott össze, amilyenben azelőtt, és azóta sem volt szerencsém huzamosabb időt tölteni. Igazi jó barátokká váltunk — olyanokká, amilyené csak akkor válhat az ember, ha még fél van vértetve a gyermekkor maradványaiból megérzőtt naivitással, és a világra, emberi értékekre irányuló rácsodálkossággal.

A mai napig is jól emlékszem mindenre és mindenkire abból a nyárból — de leginkább két emberre. Az egyiket Szilvinek hívták — egy csodálatos lány, telve szeretettel, szerelemmel, és olyan értékekkel, amiknek köszönhetően néha még ma is melegség önti el a szívemet, ha eszembe jut.

A másik embert Cser Árpának hívták. Ó olyan ember volt, aki mellett az ember könnyen hajlamossá vált az álmodozásra.

Volt egy nagy, közös álomunk. Közös volt, hiszen mindketten vágytunk rá, mindketten ugyanazt láttunk értékeseznek az életben és mindketten zenéltünk...

Kijutni Európa valamely nagyvárosába zenélni — ez volt a mi álomunk. Csak zenélni az utcán. Szórakoztatni az embereket a zenével, a mi zenénkkel. Átélni azt, hogy az általunk játszott muzsika megérinti az arra járókat — talán csak egy perc, talán csak addig, amíg felénk fordítják a tekintetüket, és aztán újra visszamérvük hétköznapi gondjaink tengerébe... De talán elvisznek magukkal valamit, valamit belőlünk, valamit a zenéből, amit mi oly sokra tartottunk.

Párizs vagy London — ez a két város jöhetett szóba. Ide akartunk kijutni, hogy valóra válthassuk álmunkat.

De az álom — természetünkkel fogva — sosem váltak valóra. A következő nyáron ugyanez a társaság ugyanott töltötte szünétét, de már semmi sem volt a régi. Sem az emberek, sem az álom. Szilvi sem volt a régi, már más értékek lebegtek a szeme előtt, és bár ettől nem vált kevésbé vonzóvá, valahogy mégsem alakult úgy a dolgok, mint egy évvel azelőtt.

Árpi is megváltozott, de nem csak ő — én is... és az élet kegyetlen folyama olyan messze sodort minket egymástól, amennyire az csak lehetséges...



**2001. szeptember 1. Anglia**  
Földet értünk. A mellettem ülő A. Péter időtlen és levakarhatatlan mosollyal az arcán nyugtatja, hogy végre megérkeztünk. Némi sorban állás, pár kérdés megválaszolása a reptéri „fogadóbizottságnak”, és már úton is vagyunk a szálloda felé. Elég fura: a metrón nem a jól megszokott férfibariton löki a södért, hanem egy kellemesnek egyáltalán nem nevezhető női hang — természetesen angolul. Persze emellett is hamar elsiklok, hiszen a repülőút fárasztó unalma ellenére is nagyon jó a hangulat, egyfolytában lökjük egymásnak a poénokat, és bár a többiek már nem először járnak itt, azért látom rajtuk, hogy ők is izgalommal tekintenek az előttük álló pár napra. Jómagam most járok először Londonban, immáron főszerkesztői árszióban — bár a dolog már majd fél évvel ezelőtt eldőntetett, amikor is a laptulajdonos közölte velem: szeretné, ha én képviselném magazinunkat a kiállításon, azért mégiscsak magabiztosabb érzést nyújt, hogy az 576 KByte első számú embereként lehetek jelen.

A kiállítás csak holnap kezdődik, így a mai délutánunk szabad, egészen estig, amikor is jelenésünk van az EA elszeparált bemutatóján. Némi shoppingolás, városnézés, fényképezkedés (hadd lássák a csatládogok is, milyen az a híres-neves London), aztán nagyon nehéz szívvel elindulunk az EA showra vivő busz felé. Utazás közben az előttünk lazuló 13-14 éves küllődi szakújságírókat figyelem, és arra gondolok, hogy hozzájuk képest már én is matuzsálemnek számítok — nem beszélve az ősoleg Martin bátyóról... Aztán odaértünk...

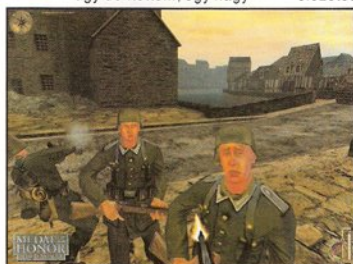
Az ELECTRONIC ARTS ezúttal is elhatárolta magát az ECTS-től, és saját székében tartotta meg bemutatóját. Mindezt olyan körülmények között, hogy méltán nevezhették ezt az eseményt shownak. Rengeteg ember, ingyen kaja-pia, a hangulat tetőfokán pedig már a hostesslányok is táncra perdültek.

Mi odaérkeztünkkor egyből oszolni kezdünk, hogy ki-ki felderítse az ő asztalát érintő érdekességeket. Jóllehet, az E3 óta nem telt el túl sok idő, és hely szűkében is komoly elhatározásom volt, hogy idei ECTS bemutatónkon csak az újdonságokat fogom felemlegetni, az EA esetében úgy döntöttem, egy nagy

találkozási pontot már a Freedom Force nevezetű játékkal. Akkor még kiadó nélkül állt, mostanra azonban az EA védő szárnyai alá került. Talán emlékeztek még: ebben a programban a 60-70-es éveket idéző amerikai szuperhős képregények világában találhatjuk magunkat, amikor is egy ütőképes csapat megszervezésével kell megmenteni a világot. Aki esetleg lemaradt korábbi előzetesünkről, az bányássza elő azt

a bizonyos számot — ha nincs meg neki, nyugodtan fizessen elő, és akkor megkaphatja ingyen!

Túl sok mindent nem lehet hozzátenni az ott már leírtakhoz, az csak azt nem, hogy a játszható verzió elnéve a program mindenképp sikervárományos — a grafikai megjelenítés példaértékű, és a kezelhetőség is igen egyszerűnek tűnt. Ha



▲ Medal of Honor - EA

névvél kivélt tesztek. Ez a Medal of Honor, amelyről már rengeteg lehetett olvasni, de sosem elegek... az E3 után láthattunk néhány in-game videót, de egész más volt így élőben látni! A monitor körül hatalmas tumultus volt, annak ellenére, hogy az ott álló pasi valószínűleg még életében nem látott FPS-t — elég az hozzá, hogy tényleg baromji jól fest a game, tuti befutó!

E kis kitérő után térjünk is vissza beszámolóink lényegéhez, az újdonságokhoz. Jól bevált szokás szerint még idén ősszel új kiegészítőt kap avilág legnépszerűbb emberszimulátora, amely The Sims Hot Date cím alatt fut. Segítségével felvirágoztat-hatjuk simseink szerelmi életét: új, a témához kapcsolódó lehetőségeket, tárgyakat kapunk, új karaktereket, sőt, egy egész új városrészt is, Downtown, ahol rengeteg parkot, éttermet, és shopot találhatunk.

Innentől kezdve már csak rajtuk áll, mennyi hölgyet-urat tudunk ágyba csalni kedvenc simünk legnagyobb élvezetére — per-sze akik a romantikus, gyertyafényes vacsorákat részesítik előnyben, ezzel a kiegészítővel szintén megtalálhatjuk számításukat.

Előzetesek rovatunkban



▲ The Sims Hot Date - EA

mindehhez sikerül valamivel jót használható karakterfejlesztési rendszer is csatolnunk, akkor semmi sem állhat a Freedom Force útjába — mármint ez év telőlé, amikor is megjelenik.

A Global Operations szintén feltűnt már a KByte hasábjain — egyike azoknak a programoknak, amelyek Counter-Strike verőnek lettek beharangozva. Ezzel az elhamarkodott kijelentéssel azonban már porfára estünk egyszer az Operation Flashpoint esetén, így most érdeklődve néztünk és próbáltunk ki



▲ Freedom Force - EA



▲ *Class Operations - EA*

...és az annyit ettünk-ittunk, amennyi csak belénk fért, fájó szívvel gondolva hostesslányokra visszaindulunk a szállodába. Másnap reggel korán kelés, kiadás reggeli, és irány az ECTS.

kor, a jövőbeli Berlin, és a Gonosz Városa... hmmm!  
Bár a game csak 2002. közepe táján jelenik meg, az már most elmondható, hogy a látvány valóban lenyűgöző — Real-Time időjárás, váltakozó napszakok, hatalmas terek, látványos effektek... mindez talán nem jön le annyira a screenshotokból, annál inkább érezhető volt a monitor előtt ülve

**FISHTANK INTERACTIVE**-os barátaink is kedveskedtek néhány új címmel az E3 óta, bár sok kiállítóhoz



▲ *Archangel - Fishtank Interactive*

hasonlóan ők is csak zárt ajtók mögött mutogatták játékaikat. Ott azonban lehetőségem volt végighallgatni a programozó srácokat, ahogy nagyon lelkesen fejtegették büszkeségeik ereit.

Itt van például mindjárt az **Archangel**, ami egy különleges akció szerepjáték. A progi három különböző időben játszódik — hősiünk egy autóbaleset után magához térve a setét középkorban találja magát: valami felfoghatatlan isteni erő által arra ítéltett, hogy arkan-gyaloként visszatérve a földre lesz-ájonjon a gonosszal.

A játék afféle 3<sup>rd</sup> person nézetű, Három specifikus karakterosztály közül választhatunk, ám ezek a választások kihatással vannak a történet alakulására is.

A már említett három helyszínen is igen szimpatikus, úgy mint: közép-

kor, a jövőbeli Berlin, és a Gonosz Városa... hmmm!

magát a shown, de az igencsak meggyőző volt. A sztori némi képp az Emlékmás című Svájcínéger opusra hajaz: a jövőben járunk, a Mars kolonizáció után nem sokkal. Chaser egy biztonsági ügynökség alkalmazottja — egy bevetés alkalmával megsérül, és részlegesen elveszíti emlékeit. És amint azon kapja magát, hogy a

gondoskodva a hosszabbtávú szórakozásról. Több mint 50 féle állatfaj tűnik fel a játékban, melyek mindegyikének megvan a maga igénye a megfelelő életkörülményekhez, de a készítők azért igyekeznek a kezelési lehetőség szerint nem túlbonyolítani. Az előzetes képeket elnézve azt kell mondjam, a grafika egész rendben van, engem némiképp a



▲ *Chaser - Fishtank Interactive*

hadserg kommandója vadászik rá, hogy a helyi bandák feketelistájára kerül, és hogy az emberek úgy hullanak körülötte, mint a legyek, elhatározza, hogy fényt derít a dolgok miéértjére.

A készítők egy saját fejlesztésű engine-nel prezentálják a gamét, ami állításuk szerint túlszárnyalja a Quake III és az Unreal motorokat is. Ennek köszönhető a sok nagyfelbontású, realisztikus textúra, és a már-már tökéletesség határát súroló

karakteranimáció.

A fejlesztő srákok nagyon futtatták az AI-t is, ami nem is árt, hiszen ebben a stílusban sok minden ezen áll, vagy bukik.

Természetesen lesz többféle multiplayer lehetőség is, de a játék igazi ütőerejét a rafinált sztóri egyjátékos módban történő felgöngyölítése jelenti. Majd 2002. őszi felgöngyölítjük.

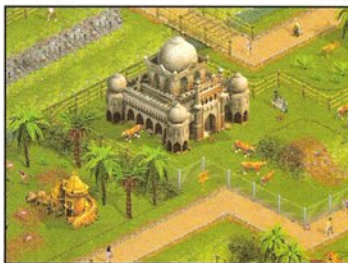
2002. közepén jelenik meg a **Wildlife Park** nevezetű program is, ami az igen hangzatos ökonomiai szimuláció műfaji besorolással bír. A játékban egy vadás park igazgatói, és egyben menedzseri bársonyszékében foglalhatunk helyet. A parkot ugyanis nem csupán felépítenünk kell, de folyamatosan igazítani is a látogatók igényéhez. Feladatunkat nehezíti az is, hogy a különböző egzotikus fajok beszerzése mellett meg is kell teremteni az életben maradásukhoz szükséges körülményeket. Ily módon parkunk folyamatos tökéletesítésre szorul majd,

gondoskodva a hosszabbtávú szórakozásról. Több mint 50 féle állatfaj tűnik fel a játékban, melyek mindegyikének megvan a maga igénye a megfelelő életkörülményekhez, de a készítők azért igyekeznek a kezelési lehetőség szerint nem túlbonyolítani. Az előzetes képeket elnézve azt kell mondjam, a grafika egész rendben van, engem némiképp a Tropicó által képviselt irányvonalra emlékeztet. Gyakorlatilag már azazal is el tudtam tőköröszni, hogy minden egyes screenshoton végignézttem az állatokat!...

A **UBISOFT** sem télenkedik, igazán megnyerőnek ígérkező címet vonultatott fel standján. Rögtön elsőnek itt is van a **Batman Vengeance**, amely Warner Bros. nevével fémjelzett rajzfilmsorozat képi világára és karaktereire épülő



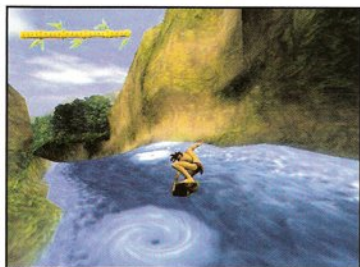
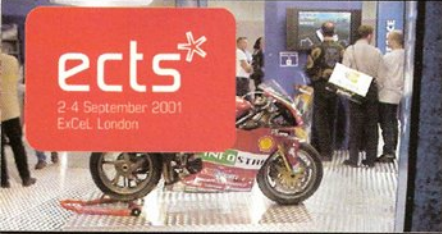
▲ *Harry Potter and the Philosopher's Stone - EA*



▲ *Wildlife Park - Fishtank Interactive*



▲ *Batman Vengeance - Ubi Soft*



▲ Tarzan Freeride - Ubi Soft

3D-s akció játék, melyben egyformán hangsúlyt fektetnek a kaland, ügyességi, és verekedős elemekre.

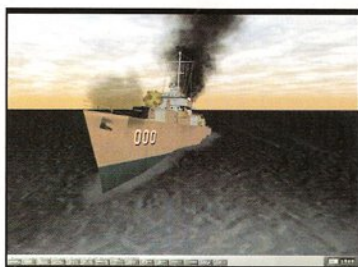
A készítő 22 pályát ígérnek, amelyek majd minden, a rajzfilmből megismerhetett gonosz felvonultatnak, úgymint Poison Ivy, Mr. Freeze, Harley Quinn, stb. Szándékosan hagytam ki mindenki kedvenc Jokerét, mivel ő különleges szerepet kap a történet alakulásában — és én nem akarom lelőni a poént... valamikor a jövő év elején úgyis megjelenik.

Ha már a rajzfilmeknél tartunk: ismét találkozhatunk egyik kedvenc Disney hőssel, a **Tarzan Freeride**-ban is. Edgar Rice Burroughs világszerte ismert hőse ezúttal is egy 3D platformjátékban tűnik fel. Afféle ugrálás, ügyességi játék ez, amilyen a PSX-en elhíresült Crash Bandicoot volt. Az előzetes képek, és a shown látott in-game videó mind nagyon ígértesnek tűntek, így minden esély megvan rá, hogy hosszú idő után a platformjáték rajongók végre gazdagíthatassák gyűjteményüket — majd valamikor novemberben.

Szintén novemberre várható a Crave Entertainment és a Liquid Entertainment gondozásában készülő **Battle Realms** is, amely egy távol-keleti alapokon nyugvó real-time stratégia lesz. A progiban négy féle klán irányítását vehetjük kezünkbe, amelyek természetesen mind más és más történelemmel, civilizáltsággal bírnak. Természetesen ez a játék is 3D-ben pompázik, és már most elmondható, hogy



▲ Battle Realms - Ubi Soft



▲ Destroyer Commander - Ubi Soft

karakterei nagyon aprólékos és megnyerő kidolgozást tudhatnak magukénak. A **Battle Realms** 36 scenariójával és több mint 50 féle egységgel — amelyek közt egyaránt megtalálhatóak a klasszikus japán (szamuráj, szerzetes), egzotikus (észa, druida), és a képzelet születe teremtmények is (farkasember) — várja a műfaj rajongót. Ehhez jön még a több mint 40 féle épület, a 16 oldalunkra állítható hős, és egy pályaszerkesztő is — csak hogy senkinek ne lehessen egy rossz szava sem.

Még mindig a kora téli megjelenéseknél tartva említeném meg a **Destroyer Commander** nevezetű szimulátort, amelyben a II Világháborús amerikai haderő tengeri egységeinek irányítását vehetjük kezünkbe. Természetesen a tenger lemodellezése, a hajók viselkedése, az időjárás, a fegyverzetek használata mind-mind rendkívül realiztikus lesz — ígérik a készítő. Ilyet azért már

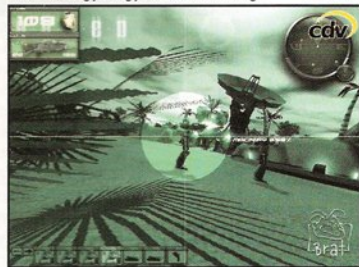


▲ Rayman M - Ubi Soft

hallhattunk egy párszor. Az viszont mindenképp üdvözlendő ötlet, hogy a **Destroyer Commander** multiplayer módja kompatibilis a **Silent Hunter II**-vel. És még mindig novemberben tartunk, ugyanis ekkora ígérik a **Rayman M** megjelenését is. Mint azt már sokan tudják, a játék legújabb epizódja a multiplayer opcióra lesz kihegyezve — platform-

játékról lévén szó, elsősorban a csapdák elkerülése, a bónuszok begyűjtése ellenfeleink orra elől, ügyességünk, és reflexeink szükségeltetnek ahhoz, hogy mindenkinél jobbak legyünk. A grafika nagyon látványos, a shown látottak alapján nyugodtan mondhatom, hogy a készítő tényleg kitettek magukért — a pörgős akció mindenképp garantált.

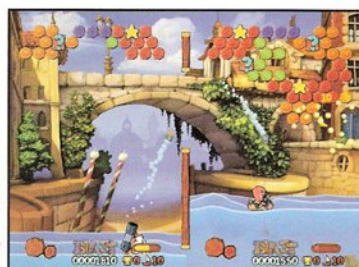
A játékban kétféle módon nyomulhatunk, négy-négy különböző világ-



▲ Breed - CDV

ban, azon belül is 3-3 szinten. Mindenképp ígértes anyag, platformrajongóknak kötelező!

Karácsony környékére ígérik a **Worms Blast** nevezetű játékot is, amely ismét kedvenc kukacaink világába kalauzol el minket. A progiféle ügyességi játék lesz, amely valójában nem igazából haladja meg egy kvarcjáték szintjét — de látunk mi más olyat, hogy a primitív játékmélet, és az egyszerű megvalósítás világsiker szült, így hát vigyázó szemünket a **Worms Blast**re vetjük majd decemberben. Hogy azért mégis tudjátok, miről van szó: adott egy pálya, ahol fentről mindenféle cuccok potyognak, ezeket kell lerakéttávetőzni, miközben alulról is mindenféle gonosz támadások érnek minket — és vannak persze elmaradhatatlan extrák is, amelyekkel megkönyíthatjuk, vagy éppen megnehezíthetjük ténykedésünket. A dolog



▲ Worms Blast - Ubi Soft

multiplayer vonatkozása még érdekesebb, hiszen mi lehet izgalmasabb annál, amikor egy erős vasárnapi délután barátunkat/testvérünket szívatjuk a monitor előtt...

A **CDV** igen sok programmal képviselte magát, amelyek között valóban jónéhány újdonság akadt.

A **Breed** egy futurisztikus 3D lövöldözős game, amelyben külső és belső nézet között váltogatva

kell megakadályoznunk a föld leigazásáról törő lényeket, és megmentenünk az emberiséget. A játék egyébiránt már csak azért is igen figyelemfelkeltő, mert igazi műfajjegyesítő hibrid: egy kis járművezetés, egy kis hent fűszterpazon nézetben, egy kis osztályirányítás, ide minden belefér, amit csak egy játékban el lehet képzelni.

Az előzetes képek és videók alapján a játék látványvilága nem hagy maga után kíváncsivalot — a táj, az egységek, a karakterek kidolgozása mind nagyon jól megmunkált. A progiféle különlegessége azonban főleg abban rejlik, hogy a huszonötlet is több singleplayer küldetés mellett igazi multiplayer mókára is számíthatunk. Kooperatív módban akár hatan is nyomhatjuk egyszerre — míg egyikünk a járművet vezeti, a másik a jármű ügyvezetést elvégzheti, így ténylegesen megoszlanak a feladatok, és lelkes jűzer sokkal inkább megtapasztalhatja az „egy csapat részese vagyok” életréztést, mint bármely más team-alapú multiplayer játékban — de csak majd jövő nyáron.

Számomra a CDV egyik legígéretesebb anyagának tűnik a **Core** nevezetű fejlesztés. Ez egy 3D akció/ügyességi játék, amiben külső nézetből kell hőseinket navigálni. Ami igazán megfogott benne, az a karakterek eszméletlenül jól megdizájnolt külseje, ami leginkább Tim Burton





▲ Core - CDV

...villágot ide. És ahogy azok megvannak animálva! Tiszára, mint egy rajzfilmet néznél. Minden karakter, olyan dolgokat csinál, hogy attól leesett az állam. Amikor például az egyik játékos karakter bevert egy hasas lénynek, az utána megéledése közben az animációk meggyőzőek voltak, az már biztos.

...és aztán egy szép napon idegen lények megjelennek a földre, és a városba most bécik át akarják venni az irányítást. Rendkívül meggyőzőek voltak, az már biztos.

...és aztán egy szép napon idegen lények megjelennek a földre, és a városba most bécik át akarják venni az irányítást. Rendkívül meggyőzőek voltak, az már biztos.

...és aztán egy szép napon idegen lények megjelennek a földre, és a városba most bécik át akarják venni az irányítást. Rendkívül meggyőzőek voltak, az már biztos.

badították a Gonoszt a világra. A bölcs mágusok nagy nehezen tudták csak megfékezni azt, majd visszazsorították az univerzum sötét bugyraiba. Am kétezer év elteltével a Gonosz új erőre kapott, és újabb támadásra készült Rovellon ellen. A próféciaik szerint akad majd egy ember, aki képes szembe szállni vele. Ez lennénk mi...

Grom tábornok akadályozhatja meg őket ezen ténykedésükben; az ő bőrébe bújva kell ténykednünk ebben az akció/szerepjátékban, 2002. nyarán.

A **Heaven and Hell** nevezetű real-time stratégia, a CDV aktuális istenszimulátora valamikor jövő év végén kerül a polcokra. Túl sokat még nem lehet tudni róla, de annyi már most biztos, hogy négy féle



▲ Project Nomads - CDV



▲ Grom - CDV

A játékban három karakterosztály bőrébe bújhatva kalandozhatunk végig Rovellonon, hogy helyreállítsuk a világot felborult egyensúlyát. A készítő több mint 100 szörnyrel, 100 NPC-vel, majdnem ugyanennyi megtanulható skill segítségével gondoskodnak róla, hogy ne unjuk magunkat halálra. Ehhez járul még a speciálisnak ígért játékmenet, amelyben mi dönthetjük el, hogy a Diablo-s hack 'slash'-t részesítjük előnyben, vagy inkább a Baldur's Gate-es módszer szerint szeretnénk játszani. A Divinity látványvilága is szimpatikusnak nevezhető, jóllehet, nem feltétlenül korszerű. De ez legyen a legkevésbé...

népet próbálhatunk meg hívóvé tenni, és gonoszságunk ugyanúgy hatással lesz környezetünkre, mint ahogy azt a Black & White-ban megtapasztalhattuk.

Karácsony táján jelenik meg a cég on-line használatra készülő szerepjátéka, a **Neocron**. Mint minden MMORPG-ben, itt sincs konkrét végcélja a játéknak, de ennek ellenére



▲ Neocron - CDV

valószínűnek tartom, hogy sok játékos szívét megdobogtatja majd a cyber/sci-fi univerzum, valamint Neocron kaotikus városa. A progiban járműveket vezethetünk, lakást bérelhetünk, meggyás, és valami fűdenagyon-használható skillrendszer is beigérték. Ami biztos, az az, hogy a játék nagyon izmosan fest — lásd screenshot. Nagyon karakteres figurák, és Blade Runner utánézés gondoskodnak a megfelelő hangulatról

— lásd screenshot még egyszer.

A **Project Nomads**ról már szintén olvashattak nálunk, de a CDV standján már játszható verzió állt, így érdekes néhány szót áldozni rá — főleg, hogy sokan a show egyik legígéretesebb darabjának titulálták. A Nomads ötvenzini igyekszik az akciójátékok, szerepjátékok, és valós idejű stratégiák minden előnyét. A progiban hatalmas, lebegő szigetektől álló világban játszódik, ahol egy „várszó-mérnököt” kell alakítanunk. Gyárakat, erőműveket kell építenünk,

és persze megvédeni azokat — erre mindenféle repülő alkalmazás áll rendelkezésünkre: zeppelek, duplaszárnyú repülő, de akár magukat a szigeteket is felhasználhatjuk afféle csatahajóként. Ebben a világban jól megfér egymással a Vernéi idéző utopisztikus technológia, és a természetfeletti mágia is.

A készítő gondoskodtak a real-time időjárásról is, és igyekeznek minél látványosabb effektek implantálni a játékba, és egy igazi, élő világ illúzióját megalkotni, amit mi magunk is kipróbálhatunk 2002. nyarán.

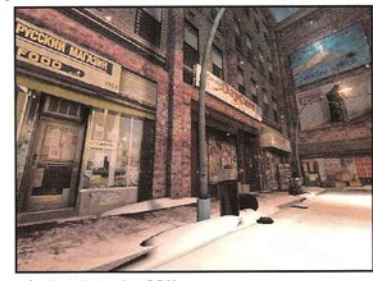
2003. elején jelenik meg a **Psychotoxic**, amely egy egyjátékos módon alapuló First Person Shooter lesz. A helyszín New York, 2020. Az apokaliszisz négy lovasból három már a Földön jár, járványokat és



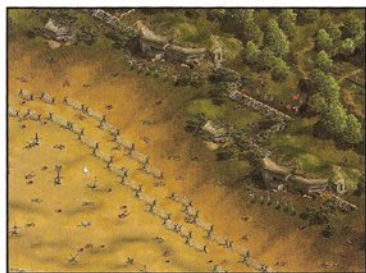
▲ Divinity - CDV



▲ Heaven and Hell - CDV



▲ Psychotoxic - CDV



▲ **Warcommander - CDV**

pusztulást okozva mindenfelé — a negyedik is eljövend hamarosan... Egy Angie Prophet nevezetű hölgyemény (szakmájára nézve őrangyal, immár kétezer éve) hivatott legyőzni őket Max nevű társával vállaltva.

A progi saját fejlesztésű engine-t használ, amely lehetővé teszi, hogy több poligont kezelhessenek sebességsökkenés nélkül, és neki köszönhető az atmoszférikus és realiztikus megjelenítés is. Várjuk, nagyon!

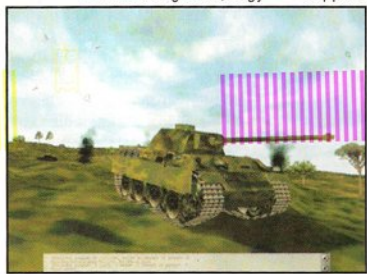
Év végére várható a **Warcommander** nevezetű RTS, amely szintén II. Világháborús hadszínterekre invitál minket. Az időpont 1944, nem sokkal a németek kapitulálása előtt. A kissé idejét múlt megjelenítéssel bíró progi 40 missziót ígér, még ennél is több irányítható egységet, dinamikus időjárás és napszak váltakozásokat, de semmi extra... a képeket elnézve nem ez lesz a műfajt megreformáló játék, de annyi baj legyen, azért mi majd jól leteszteljük nektek.

És persze ott voltak a Philos-os srákok is az **Imperium Galactica III**-mal, és az **Alcatraz**sal...

A **JOWOOD** is előrukkolt néhány újdonsággal, amiket nem áttalott a nagyközönség elé tárni a show keretei között.

Itt van mindjárt a **Gothic**, ami egy 3D akció szerepjáték hibrid, és letűnt korok fantasy birodalmába kalauzol bennünket — egy olyan világba, ahol a túlélés a cél. A programban

négy karakterosztály közül választhatunk, aztán lehet izmosítani; persze társaink is lesznek, meg ellenségek is dögvél. A külső nézetes megjelenítés valahogy nem tűnik túl szépnek, de ezt igyekeznek ellensúlyozni a gigantikus méretű bejárható területekkel, az egyszerű kezeléssel, és a több mint 250 Non-Player karakterrel. Ezekről annyit érdemes még tudni, hogy



▲ **Panzer Elite - JoWood**

mind külön étellel rendelkeznek, emlékeik, napi bevett rutinjaik vannak, így igen életszagú anyag sühlet ki a Gothicból, majd valamikor év vége felé.

Szintén ekkorra várható a **Panzer Elite** is, a cég II. Világháborús tank-szimulátora. A készítő ultra-realiztikus látványvilágot ígérnek, nagyon aprólékosan kidolgozott tereppel, járművekkel. A saját fejlesztésű engine biztosít lehetőséget arra, hogy a térképek topográfiailag is megállják helyüket, és hogy a tereptárgyak, épületek egyaránt lerombolhatóak legyenek. A játék során történelmi vonatkozású kudarcsokat is végigjátszhatunk, ha úgy kívánja kedvünk. A PE különlegessége, hogy lehetőségünk lesz nem csak egy járművet, hanem egy egész osztagot is irányítani, amely lehetőség eddig a műfaj hasonló darabjaiból többnyire kimaradt. Mindehhez 24 féle navigálható tank áll rendelkezésre, úgyhogy minden

adott az öneledt világháborúztársra.

Gyakorlatilag már a boltok polcain kéne leledzenie a **World War III** — **Black Gold** nevezetű anyagnak, amely egy full 3D valós idejű stratégia hivatott lenni. A játék a közeli jövőben játszódik, amikor is a politikai helyzet fokozódása miatt világszerte harcok robbannak ki. Mindeközben a világ olajkészletei végzetesen alacsony szintre apadnak, és a nagyhatalmak civódásának eredménye képpen kirobban a III. Világháború.

Jóllehet, a játék a jövőben játszódik, a készítőik igyekeznek minden tényezőt a lehető legrealisztikusabbra kódolni: így a járművek például gyorsabban haladnak betonon, mint homokon. A program választható nagyhatalmai az amerikaiak, az oroszok, és az irakiak (?) — mindegyikhez külön kampány dukál. Külön ficsór még a



▲ **Necrocide - Novalogic**

napszakok folyamatos váltakozása, a fejleszthető egységek és fegyverek, az egységek harci tapasztalatának halmozása gyűjtése xp formájában, a kamikázsegységek, a terep rombolhatósága, és az olyan hasznos lehetőségek, mint az ellenség kommunikációs csatornáinak megbénítása.

A **NOVALOGIC** zárt aítai mögött végre találkozhattam Chris Clarke barátommal, akivel hosszas elcse-

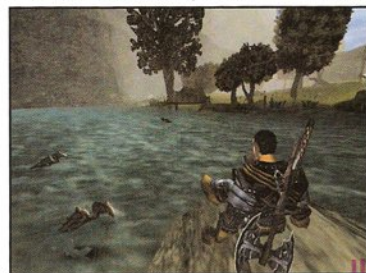
vegtünk arról, miért is nem kaphatom meg a falon függő nagy Bróm posztert — kiderült ugyanis, hogy ő is nagy rajongója a művészek. És hogy mit kerestett ott az a nagy Bróm alkotás? A Novalogic Bromot kérte fel arra, hogy némi sötét dizájt teremtjen legújabb horror játékkukhoz, a **Necrocide**-hoz (keresve sem találhattak volna hozzáértőbb embert).

A **Necrocide: The Dead Must Die** elnevezésű First Person Shooter valamikor 2002. márciusában kerül majd a polcokra: a játék története szerint a világ sorsa egy renegett női vámpír kezében van, aki arra hivatott, hogy legyőzze a sötétség hordait. A Brom által megalkotott képi világnak köszönhetően a Necrocide valóban rémisztő anyag lesz, talán csak az Undying hasonlítható hozzá, ha már a műfajon belül akarunk maradni.

A Novalogic másik projectje a cég legnagyobb címének, a **Comanche-nak** 4. epizódja: aki esetleg nem tudná, egy helikopter-szimulátorról van szó. A

**Comanche 4** még az idén megjelenésre kerül. Az előzetes képek alapján nyugodt lélekkel kijelenthetjük, hogy a játék hozza a megszokott szintet: a járművek kidolgozottsága nagyon aprólékos és realiztikus, nem is beszélve a screenshoton is látható vízfodrozódási effektőről, ami gyakorlatilag egyedülálló...

Az **ARXEL TRIBE** igen szerény körülmények között, de legalább saját standon fogadta az érdeklődőket. Kicsit kolbászoltam a monitorok előtt, majd szóba elegyedtem az egyik fickóval — kiderült, hogy ő (és a testvére, akivel szintén megismerkedtem) a **Death Bowl** nevezetű RTS fő projectvezetői. A játék maga egy nagyon ígéretes 3D RTS győngyszem, hihetetlen grafikával, karakteres figurákkal. A prog-



▲ **Gothic - JoWood**



▲ **World War III - JoWood**



▲ **Comanche 4 - Novalogic**



Death Bowl - Arxel Tribe

...munkásságát... minden él és lélegzik, megvilágított növény is. A fickó... egy kis bemutatót, ahogy csak essett állal néztem, ahogy... techn. legyverekkel felhasználhatók, és a hatalmas... mikros óriás misz... ellen. Az előzetes... nem igazán képesek... tapasztaltak,



Blablalblal blablalbla

...egymással. Gondolom... nem megszokott módon az épületek belsejében... Négy választható... és természetesen... gondoskodik majd a... mutatóról — jól... nemléte... kor követelményeinek. ...kalandjátékok... Hitchcock — The Final Cut című játékot. A... munkássága inspi-



Hitchcock's Final Cut - Arxel Tribe



Incoming Forces - Rage

ráta, így — elméletben — a borzongás garantált. A játék előre rendezett helyszíneken játszódik, ahol is egy magánynyomozó bőrére bújva kell kiderítenünk, ki és miért gyilkolja le a Hitchcock halálával félbe maradt forgatás stábját. A műfajtól már megszokott módon a képi világ nagyon kimunkált — az igazán döntő sokkal inkább a sztori szövevényessége, a játék izgalma lesz — kis szerencsés-



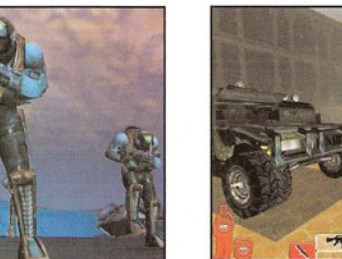
Gun Metal - Rage



Gun Metal - Rage

vel nem gyalázzák porig a „Borzongás Mesterének” nevét és munkásságát...

A RAGE mostanában egyre inkább az új generációs konzolokat részesíti előnyben, de azért minket, PC tulajdonosokat sem hagynak cserben. A shown három újdonsággal örvendeztettek minket. A Gun Metal megjelenése jövő év elejére



Mobil Forces - Rage

tehető. Ebben a külső nézetes akciójátékban egy robotszerű lényt irányíthatunk, a la X-Com Enforcer — azzal a különbséggel, hogy hősünk különböző extrák begyűjtésének folyamánként akár még repülővé is hajtogathatja magát, ahogy azt a Transformers nevezett rajzfilmsorozatban is megismerhettük. Pure Action — ahogy a Rage-es srácok nevezték a stílt...

Mindenképp a progi mellett szól a grafikai megjelenítés milyensége: ha vetünk egy pillantást a valahol nem messze innen leledző screenshotokra, láthatjuk, hogy a készítőik bizony nem spóroltak a tükröződő felületekkel, meg a robbanáseffekkel — azt is le merném szögezni, hogy a játék által mutatott horizont az egyik leglátványosabb, amit valaha is láttam. A dolog külön pikantériája: miközben mi óriásrobotként vivjük a magunk harcát, addig körülöttünk a kis emberkék is vivják a magukét az

ellenséges emberkével — hogy el lehet-e őket tiporni, nem tudom, de egy próbálkozást megér majd... Szintén 2002. elejére tehető az Incoming Forces megjelenése is, ami egy stratégiába oltott akciójátéknak ígérkezik — ám legyen. A sztori a szokásos, jönnek az idegenek, mi meg nem akarunk menni, tehát harc.

A játék során egy rakás különböző légi, földi, gyalogos egyiséget irányíthatunk akár közvetlenül is négy különböző bolygón. A képeket elnézve gyakorlatilag semmi spéci — majd meglátjuk. Ja, a fejlesztők azt ígéri, hogy eddig még soha nem látott bázikus méretű robotbanásokban lehet részünk majd — majd meglátjuk azt is. A Mobile Forces (jóllehet, ez még csak munkacím) 2002. közepén kerül majd piacra. Ebben a First Person Shooterben nem elég a gyors reflex és a pontos célzás — a küldetések

sikeres végrehajtásához bizony taktikázni is szükségeltetik. A jelenlegi divat szerint járművekbe is beülhetünk majd.

A játék az Unreal Tournament által már bizonyított motort használja, melynek segítségével mind a single-, mind a multiplayer jó mókának bízonyulhat. Igaz, a képek még nem mutatnak valami eget rengető látványt, azért reménykedjünk, hogy a fejlesztők a hátralévő időben kellő figyelmet fognak fordítani a progi részére is... már ha szeretnének felzárkózni a műta legigéretesebb darabjai mellé.

Fáradtan, a sok látnivaló befogadásától zsbibatt aggyal hagytuk el Londont. Jóllehet, az ECTS nagyságrendekkel elmarad az E3 monumentális mivoltához képest, azért még így is elég meggyőző. A repülön hazatele végig azon gondolkodtam, elég lesz-e a rendelkezésemre álló hat oldal a shown látottak bemutatására? Úgy látszik, elég lett. Ez már csak azért is így van, mert a nagy kiadók többsége távolmaradt. A kisebbek azonban még így is elég szép lelhozatalal bírtak, nekik köszönhető, hogy a konzol-innvázió ellenére derüs arccal tekinthetünk a PC-s játékipiac jövője felé. Ámen.

VargaB.

Még egy dolgot hadd mondjak el: akkor, ott kint, Londonban, a Leicester Square-en láttam pár utczenészt. Volt, aki hatalmas bábészködő tölcsér közepén állva játszott a azongász dalokat, elemi erővel énekelve. És volt ott egy öreg fickó is, aki jóval szerényebb közönség előtt nyomta egy harmonikával, és egy tizenéves srác gitárkíséretével a tradicionális blueset. És én nagyon irigyeltem ezért.

# Counter-Strike CONDITION ZERO

Csak kiadnák már...

**T**essék? Te nem tudod, mi az a Counter-Strike? Honnan jöttél, Afganisztánból?

Na jól figyelj, elmondom még egyszer. A Counter-Strike tulajdonképpen egy multiplayer kiegészítő (ún. mod), amely a Half-Life alapjaira épül. A játékosok két csapatra (terrorista és anti-terrorista) oszlanak, és reális körülmények (fegyverek, sérülésmodell, stb.) között igyekeznek borsot törni egymás orra alá.

A mod első bétaváltozata 1999-ben jelent meg az interneten, és az azóta eltelt időben a világ legnépszerűbb online FPS-évé vált. Amikor ezeket a sorokat írom, a tömegek még az 1.1-es verzióval játszanak, de már mindenki tükönn ülve várja 1.3-as patch-et.

Két év hosszú idő egy ennyire sikeres program „életében”. A játékosok egyre gyakrabban morfondíroztak a jövőn. Szerették volna tudni, hogy mi lesz a fejlesztők következő lépése. Kézenfekvő (és kényelmes) megoldás lett volna például a Counter-Strike 2.0 piacra dobása. Erre a programra sajnos még várni kell, mert a Valve Software mást eszelt ki. Ők ugyanis szerették volna az „alaplum” légkörét és feszültségét átültetni egyjátékos üzemmódba is. Eddig úgy fest, ez sikerülni is fog nekik.

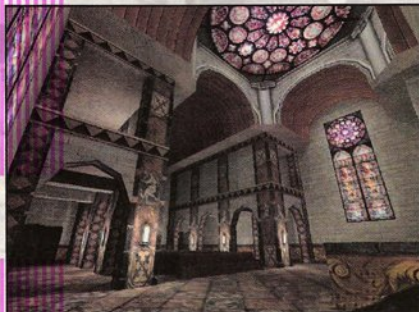
A Condition Zero fejlesztését még a Rogue Entertainment kezdte meg, de a project nemrég átkerült a Half-Life specialista (ők fogják elkészíteni a Playstation 2-es konverziót is) Gearbox Software-hoz. A váltás oka: a Valve bizalma megrendült a cégben, amikor a Condition Zero project menedzser (Jim Molinet) váratlannul „átigazolt” a Sony-hoz. A

Rogue ugyan váltig állította, hogy ők nem tudtak semmit Jim tervairól (tényleg így volt), és hogy képesek az elvárásoknak megfelelően befejteni a programot, de hiába. A Valve „elárvulva érezte magát”, és attól félt, hogy Molinet távozása olyan elvádorási hullámot fog elindítani, amely végül a Rogue bezárásához fog vezetni.

A játék alapkonceptiója szerint ellenfeleinket és csapattársainkat is mesterséges intelligencia (AI) fogja irányítani. Hogy ez miért sarkalatos pont? Csak azért, mert a legtöbben az élő emberek elleni harc miatt szeretünk online játszani. Ebből az következik, hogy a Valve egyetlen esélye a sikerre egy olyan fejlett AI, amelyet még nem láttunk számítógépes játékokban. Lehetetlen küldetés? Nem biztos.

Ha visszaidezem azokat a napokat, amikor először nyomtam végig a Half-Life-ot, beugrik egy kép. Anyu és én az ágyam alatt keressük az állam, ami akkor esett le, amikor megtapasztaltam a Black Mesat „felszabadítani” kívánó tengerészgyalogos-alakulat intelligenciáját. Ugye ti is emlékeztek? Osztag felsorakozik, fedezéket keres, rádióüzenetek hangzanak el, majd egyszer csak azon veszem észre magam, hogy a néma csöndet egy felém guruló kézigránát semmivel össze nem téveszthető hangja törí meg. Egy szó mint száz: ha valaki képes a fent említett feladatra, az a Valve.

A Condition Zero 16 új térképen teszi próbára képességeinket. Néhány helyszín kedvcsinálónak: az Atlantai Járványügyi Központ, egy stadion Spanyolországban, a Louvre (!), a Casalagut, a Kowloon-öböl Hong Kongban, egy Tájfun osztályú orosz tengeraltjáró és a NORAD (!). Azt hiszem, elég impresszív a lista. Mielőtt bemutatnám az új fegyvereket, megemlíteném azokat a szempontokat, amelyeket a fejlesztők szem előtt tartottak akkor, amikor eldöntötték, mi is fog bekerülni a Condition Zeroba. Egyrészt szeretnék volna fenntartani a fegyverek közötti viszonylagos egyensúlyt. Másrészt



ügyeltek a „csúszlik” valóságú lemodellezésére. Harmadrészt arra törekedtek, hogy olyan cuccokat pakoljanak bele a játékba, amelyet mindenki szeretne kipróbálni. Negyedrészlet olyan fegyvereket implementáltak, amelyek elmélyítik a program stratégiai aspektusát. Most már jöhet a feketetelevél! Az M-79-es gránátvető (csak CT veheti meg) ideális eszköz szobák és szellőzők megfeszítésére. A lövedék a detonáció bekövetkeztéig a fizika törvényeinek engedelmeskedve fog pattogni. Szakavatott kezekben hihetetlen pusztításra lesz képes.

Valljuk be, a jelenleg használatos HE gránátoknál nincsen sok köze a valós élethez. Hiába robban fölünk akár csak két méterre, a HP drasztikus csökkenésén kívül más nem jelzi, mennyire pusztító fegyverrel is van dolgunk. Ennek a Condition Zero megjelenésével vége! Az új kézigránát (CT és T egyaránt megveheti) eldöntötték, mi is fog bekerülni a Condition Zeroba. Egyrészt szeretnék kívül el fogják ejteni fegyvereiket és az sem lesz ritka, hogy a légnyomás

hatására több méter repülnek.

A kemper terrorok életét a Bouncing Betty (CT) névre hallgató taposóakna fogja megkeseríteni. Az okosan letett BB-k jelentősen be fogják határolni a rosszfiúk lehetőségeit.

A következő fegyver a kedvencem. A robbanoszerrel töltött öv (T) azoknak a terroristáknak lesz ideális választás, akiknek fontosabb az ÜGY, mint rongyos életük. Ha belegendolok, mekkora királyság lesz, amikor egy óvatosan közeledő CT-csoportot darabokra cincál egy soraik közé berohanó öngyilkos merénylő. Zseniális ötlet!

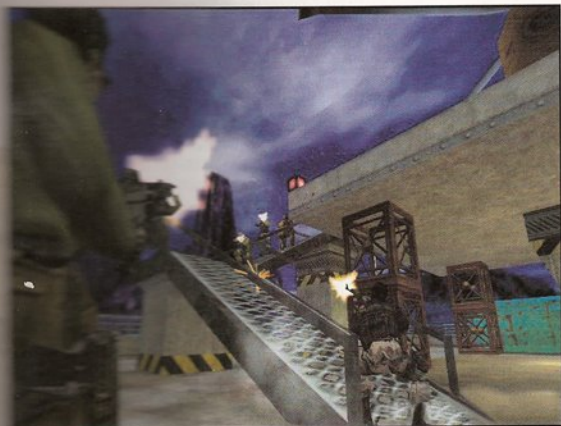
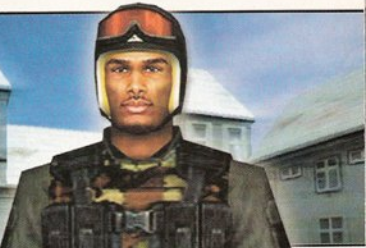
A Jackhammer puskát (CT és T) a Max Payne-ből már jól ismerhetjük. A másodpercenként 12 lötlény kivésére alkalmas shotgunnal képesek leszünk villámgyorsan átrendezni az erőviszonyokat.

Az M-60-as (CT) géppuskát használva meg tudhatjuk, hogy milyen lehetett Charlie Sheennek a Nagy Durranás második részében, amikor herezacskóig áll a töltényhüvelyben. Az M-60-as fűrge, viszont használata fülűketítő zajjal jár.

A utolsó bemutatásra váró fegyver igazi unikum: egy automata nyílpuska (T). A nyílvevő, amelyet kilő, mérgezett. Akit eltalál, annak onnantól fogva folyamatosan csökken a HP-je, sőt, a hírek szerint egy bizonyos idő eltelte után az áldozatnál látászavarok is fel fognak lépni. Sűti!

A térképekről és a fegyverekről már beszéltünk, már csak a választható modellek vannak hátra. A Gearbox ígérete szerint legalább egy anti-terrorista (Szpechnaz kommandós) és egy terrorista (az USA-ban játszódó térképek kedvéért) model-





Mindezt követően a választék a Counter-Strike-hoz képest. Az orosz csapatok egyénre egyén érdekesebbek, mint az amerikaiak. Amellett, hogy a "jól" titulum átlalnak, még az is látható, hogy a katonák vissza semmitől. Ha a csapatok maradtak a teljesítésük érdekében a fellegűk a törvények által megszabott határokat, hát...

A Condition Zeroban az egy-egy karaktert a különböző szerepvezényelőkhez jól passzoló karakterek lesz. Ezen kívül, ha a játékosok a sajtóközleményekből, a sajtóközlemények lesz megkülönböztető karakterek a ellátó katonáinkat. Minden egy-bevehető összesen 160 karakterrel (karakter) modell áll a rendelkezésünkre, ami valójuk be, elég soknak tűnik.

A multiplayer játékmóddal kapcsolatosan meg lehetőséget sok a lehetőséget. Ami biztos: lesz. A játék legfontosabb újítás a Counter-Strike patch-csel egy időben debütáló voice over IP (VoIP) funkció tulajdonképpen

a már jól bevált Roger Wilco névre hallgató programot fogja (?) felváltani. Kipróbálni még nem volt alkalom, de a hírek szerint elég lesz egy gombnyomás az aktiválásához, és máris mehet a vakar. Nának elképzeléseim arról, hogy mi fog zajlani a magyar szervereken. ☺

A másik újdonság — ha jól tudom — az Alias Binder fellelőítését fogja szükségtelemé tenni. Miről is van szó? A Condition Zeroban képesek leszünk összeállítani bizonyos felszerelés-konfigurációkat, és azokat hozzárendelhetjük majd egy-egy gombhoz, vagyis a vásárlás folyamata pillanatokra fog csökkenni. Ha nem is túl jelentős, de mindenképpen dicséretes és persze kényelmes újítás.

A Condition Zero megjelenése után már nem csak a fragek és a győzelmekek száma lesz a mérvadó egy-egy játékos, vagy csapat megítélésében. Megjelennek ugyanis a kitüntetések. A program minden menet után pelesnival fogja jutalmazni a legeredményesebb, és a legtöbb "fejleszt" kiosztó játékost.

Ezek az információk majd az „eredményjelző tábláról” lesznek leolvashatók, ahol ezentúl a játékosok neve mellett fel lesz tüntetve az általuk használt fegyver ikonja is.

Ugye veletek is előfordult már, hogy szeretetek volna egy jó hentesni a helyi hálózatban, de a kevés résztvevő miatt a játékélmény elmaradt az interneten megszokottól? Persze a világhálóról le lehet tölteni botokat, de az ő intelligenciájuk hagy némi kíváncsivalót maga után. A Condition Zeroban a tökéletes AI (remélhetőleg) adott lesz, így mindenféle külső segítség nélkül pár pillanat alatt létrehozhatunk majd olyan LAN-partikat, ahol mondjuk az összes CT bot, míg a terrorok csapatát a marketing-osztály alkotja.

Ezeket a többjátékos üzemmódot érintő újításokat közel sem érzem annyira „ütősnek”, mint például az új választható fegyvereket. Túlnyomórészt tulajdonképpen nem más, mint már eddig is létező programok implementálása. Ennek ellenére a Valve minden tettén látszik, hogy a játékosok igényeinél és érdekeinél semmit nem tartanak fontosabbnak.

A Condition Zero megjelenésével a Counter-Strike jövője meglehetősen bizonytalanná fog válni. Egyelőre azt hiszem, még a Valve sem tudja, hogy a két program hogyan fog viszonyulni egymáshoz. Annyi biztos, hogy valamilyen formában kompatibilisek lesznek egymással, és az is kiderült már, hogy a Condition Zero nem ingyenesen letölthető add-on lesz, hanem a boltok polcaira kerülő teljes árú szoftver. A hírek szerint valamikor lesz Counter-Strike 2.0 is. Hogy a köztes időben hogyan fog reagálni a piac a két hasonló programra, rejtély. A biz-



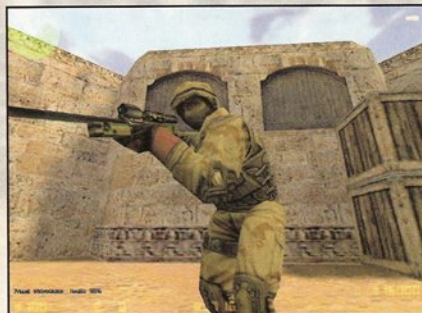
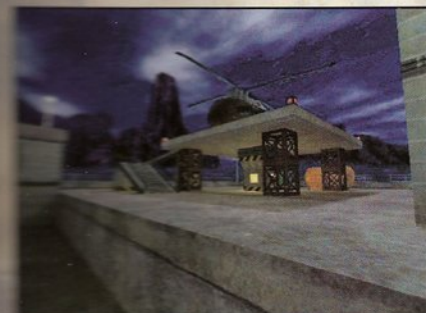
tosnak látszik, hogy a Condition Zero multiplayer újításainak egy része (voice over IP, spectator mód) be fog kerülni a Counter-Strike-ba és a hírek szerint az új térképek is játszhatók lesznek a „nagy öreggel”. Abban viszont már nem bízom, hogy ugyanez lesz a helyzet a friss modellekkel és a fegyverekkel is.

De azt hiszem, ezen majd ráérünk akkor igazolni, amikor a kezünkbe fogjuk a CZ dobozat, és először lépünk be egy olyan szerverre, ahol a 'Condition Zero' feliratot olvashatjuk. Nagyon bízom abban, hogy a Valve és a Gearbox munkáját semmi nem fogja hátráltatni, és sikerül olyan kiforrott programot (itt főleg az AI-ra gondolok) írniuk, amely méltó folytatása lesz a Half-Life single- és a Counter-Strike multiplayer hagyományainak. Az előjelek mindenesetre több mint biztatók.

Sajnos a program megjelenési időpontjáról nem tudtam pontos információkat szerezni. Reméljük minél hamarabb merevlemezünkön tudhatjuk a Condition Zero-t. Annyi biztos, hogy én már most tövig rágom a körömöm az izgalomtól.

Bazska

web: [www.sierrastudios.com](http://www.sierrastudios.com)  
fejlesztő: Valve  
kiadó: Sierra  
megjelenés: 2002



# ETHERLORDS

## Az oroszok már megint a spájzban vannak...

Ulla régi jó barátom. Segítőkész, kedves, elbűvölő hölgyemény, aki szereti éreztetni, hogy komolyan veszi üzleti partnerét — mindezt teszi annak ellenére, hogy a magyar piac bizony még kelet-európai mértékkel nézve is igencsak kicsiny. Talán ennek köszönhető, hogy mindig vegyes érzelmektől mentesen tudok hozzá fordulni, ha szükségem van valamire...

Kapcsolatunk akkor vált szorosabbá, amikor az Evil Islands kapcsán először kerestem meg őt úgy, hogy nem csupán infókat, válaszokat kértem, hanem elé tartam abbéli tervemet, hogy csinálhatnánk egy közös játékot: ő adja a hozzávalót, én a felületet a lapban.

A dolog végül is összejött: gyakorlatilag a fent említett játék sikerének köszönhető, hogy azóta is igyekszünk minél több nyereményjátékot olvasóink elé tárn.

Azóta az 576 Kbyte és a Fishtank Interactive között már-már barátnak nevezhető viszony alakult ki, és a német hölgy továbbra is komolyan vesz minket. Hála neki, és annak, hogy tisztában van vele, mennyire

kíváncsian is várom az Etherlords megjelenését, augusztus végén nagy nehezen kiharcolt nekem egy béta verziót tartalmazó CD-t. Én persze nagy lelkesedéssel vettem meg magam az anyag tesztelésébe...

### A veszély kelet felől érkezik...

Már az Evil Islands kapcsán is könnyen rá lehetett jönni, hogy a Rages of Mages sorozattal debütáló Nival Interactive kezdi kinőni magát. Pár hónappal ezelőtt a játék — egyáltalán nem érdemtelenül — elnyerte a Hónap Játéka kítüntetést, és mindenki biztos lehetett benne, hogy hallani fogunk még az orosz fejlesztőcsapatról.

Hamarosan egyre több helyen olvashattuk, láthattuk az Etherlords nevet feltűnedezni. A Nivalra oly jellemző „cyber-fantasy” alakok egyre többször fordultak elő a különböző internetes magazinok hasábjain — de hogy pontosan miről is szól ez a game, arról talán csak az interjúkból lehetett képet alkotni.

Most végre megadott a lehetőség, hogy magam is elmerüljek a játék

mélyseibe — és természetesen, hogy megosszam veletek a tapasztalataimat.

### Az éter urai

Körökre osztott stratégia-szerpjáték. Valahogy így határozhatjuk meg az Etherlords műfaját. De hogy mit is takar mindez? Vegyünk hát egy

felülnézeti térképet, ahol hőseink kalandoznak, épületeink virágoznak, gazdaságunk fejlődik. Különböző taktikai megfontoltságú lépéseink után szépen ki kell várniuk, amíg ellenfelünk is megteszi azokat. Eddig tiszta. Amint azonban hőseink összetűzésbe kerülnek az ellen képviselőivel, átváltunk a battle screenre, ahol is körökre osztott harc következik, rengeteg varázslattal és idézéssel.

Valljuk be, mindez talán nem is annyira különleges, mint ahogy az a lelkes beharangozások alapján gondolhattuk volna. Azonban ne legyünk földhözragadtak, és vigyázz szemünket tartsuk még egy darabig az Éter Urain.

A játék ugyanis jócskán többet nyújt annál, mint azt elsőre gondolnánk. A körökre osztott harcra például gondolkodni ráhúzzhatjuk a játék-a-játékban jelzőt...

De ne szaladjunk ennyire előre! Inkább lássuk szepen sorban, mire is van szükség ahhoz, hogy elboldoguljunk az Etherlords világában.

### Körökre osztott stratégia

Melyek is azok a tényezők, amelyeket minden stratégiában megtalálhatók, és alapvetően meghatározzák a játék mivoltát? Épületek, egységek, erőforrások. Az Etherlordsban, hasonlóan más stratégiákhoz, különböző erőforrások birtoklásáról kell gondoskodnunk. Ezek a térképen megtalálhatóak, és belátásunk szerint elfoglalhatóak, de estenként a legyőzött ellenfelektől is begyűjthetők — így módon körönként gyarapodhat adott erőforrás általunk birtokolt mennyisége.

Pontosan hét erőforrás az, amelyet ezen kulcsfontosságú helyek elfoglalásával és uralásával gyarapíthatunk — minden egyes nap elteltével automatikusan növekszik az általunk birtokolt készletek mennyisége. Ezekből aztán varázslatokkal, rúnákat vásárolhatunk. Persze, hogy a helyzet mégse legyen ilyen egyszerű, shoppingolásunkat erősen befolyásolja azon tényező, miszerint minden egyes

varázslat megvásárlásához legalább négy erőforrásból birtokolnunk kell az adott mennyiséget. Az igazán nyérő erőforrás kombinációkból olyan varázslatokra tehetünk szert, amelyek tökéletesen választott népünk arculatához igazodnak — így értelemszerűen halálos fegyverré válhatnak kezünkben.

A maradék három erőforrás némileg eltér az eddigi taglaltaktól, és jóval nehezebb is hozzájuk jutni. Azonban ezeket ugyanolyan fontos gyűjteni, hiszen a későbbi küldetések végrehajtásához gyakran elengedhetetlen egy-egy olyan varázslat, amely csak ezen erőforrások birtoklásával szerezhető meg.

Legutolsó erőforrásunk maga az Éter, amely kastélyaink és hőseink fenntartásához lesz elengedhetetlen. Ez a forrás nem halmozható — mennyisége



csak annak a függvénye, hogy mennyi lelőhelyet tartunk uralmunk alatt. Ez határozza meg, hogy mi az a fix éter-érték, amit napról napra megkapunk — ez az érték azonban nem változik a napok elteltével, nem gyűlik össze, mint egyéb erőforrásaink, hanem állandóan azon a ponton marad, amit az általunk birtokolt lelőhelyek száma meghatároz, ha elhasználjuk, ha nem.

### Körökre osztott szerepjáték

Kissé meglepődtem, amikor először kerültem összetűzésbe az Etherlords univerzumában egy ellenséges hőssel. X-Comon edződött játékos



...készen állunk arra, hogy a harc végéig, de leg-  
kevesebbig oldalunkon fog küz-  
delni. Amennyiben ellenfelünk nem  
...készen állunk arra, hogy a harc végéig, de leg-  
kevesebbig oldalunkon fog küz-  
delni. Amennyiben ellenfelünk nem

...készen állunk arra, hogy a harc végéig, de leg-  
kevesebbig oldalunkon fog küz-  
delni. Amennyiben ellenfelünk nem  
...készen állunk arra, hogy a harc végéig, de leg-  
kevesebbig oldalunkon fog küz-  
delni. Amennyiben ellenfelünk nem

...készen állunk arra, hogy a harc végéig, de leg-  
kevesebbig oldalunkon fog küz-  
delni. Amennyiben ellenfelünk nem  
...készen állunk arra, hogy a harc végéig, de leg-  
kevesebbig oldalunkon fog küz-  
delni. Amennyiben ellenfelünk nem



...készen állunk arra, hogy a harc végéig, de leg-  
kevesebbig oldalunkon fog küz-  
delni. Amennyiben ellenfelünk nem  
...készen állunk arra, hogy a harc végéig, de leg-  
kevesebbig oldalunkon fog küz-  
delni. Amennyiben ellenfelünk nem

### És hogy fest?

Lássuk tehát néhány szóban, hogy a napjainkban oly fontosá vált látvány és megjelenítés milyen értékeket tud felmutatni az Etherlords esetében. Nos, a stratégiai képernyő némiképp idejét múlt, ez egy percig sem vitás. A stratégiák azonban sosem arról voltak híresek, hogy túlzott követelményeket támasztottak volna kedvenc műfajukkal szemben, lássuk be hát mi

is, hogy a gazda-  
ság irányításához,  
és a hősök koordinálásához ez a felül-  
nézeti megjelenítés tökéletesen megfelel.

Ami azonban valóban hozza a Nivaltól elvárt látványbeli színvonalat, az maga a harc. Jóllehet, pont a napokban kaptam ígéretet rá, hogy a következő generációs béta verzió már sokkal szebb lesz, én úgy gondolom, hogy a textúrák felbontásának kivételével a progiz ezen része tökéletesen rendben van: a figurák határozottan karakteresek, egyediek, és hozzák a stílt, amit már az Evil Islands kapcsán is oly sokat emlegettünk — az orosz srákok ugyanis nem félnék egy-egy fantasy körkben jól ismert lényt saját egyéni elképzelések alapján ábrázolni, ami számomra külön élvezetet jelent. Már az El esetében is nagyon bejötték ezek az újhullámos szörnyek, de most rátehető még egy lapáttal, ugyanis néhány lény teljesen cyber külsőt kapott, ami gyakran érdekes kontrasztot hoz létre... ami — legalábbis számomra — mindenképp sokat dob a játék hangulatán.

A kamerakezelés is igen jól sikerültnek tűnik: harc közben zoomolhatunk, forgathatunk, de akár automatára is kapcsolhatjuk az egészet — ilyenkor a kamera tisztas távolságból igyekszik követni az eseményeket, míg az egy bizonyos személyre irányuló varázslatokat mindig premier plámban közvetíti — igencsak meglepődtem, hogy milyen jól használható...

### Végül is

be kell fejeznem ezt az előzetest, hiszen oly kevés a hely, pedig még



rengeteget lehetne írni, elárulni olyan részleteket, amelyek igazán csak játék közben jönnek le a lelkes júzer számára. Hála a progiz közeli megjelenésének, hamarosan már egy teljes ismertető keretében vesézhajjuk ki azt, ami ide nem fért be. Talán jobb is ez így, hiszen a Nivalos srákokat ismerve nem lepődnek meg, ha még ez alatt a majd két hónap alatt is előrukkolnának valami meglepetéssel.

Egy azonban biztos: az Etherlords már jelenlegi állapotában is sziklaszilárdan megállná helyét a játékpiacon — egy oly mostohán elhanyagolt műfaj kései gyermeke ez, amely méltatlanul sülyedt az emlékezés mélységcsöves mosarának bugyraiba. De ha csak arra gondolunk, hány meggyőzőnek ígérkező program tűnt fel mostanában (Freedom Force, Dreamland Chronicles, Paradise Cracked), nagyon is úgy tűnik, hogy a műfaj újra feltámad hamvaiból.

Az Etherlords pedig a lehető legjobb bizonyíték lesz erre.

Varga B.

web: [www.etherlords.com](http://www.etherlords.com)  
fejlesztő: Nival Interactive  
kiadó: Fishtank Interactive  
megjelenés: 2001. november

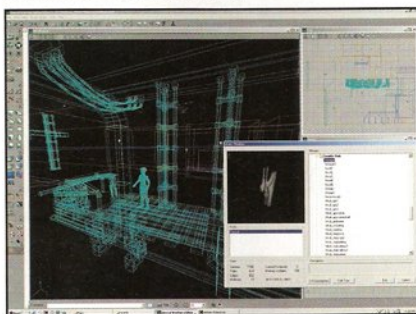
Az alig több mint egy éve keltezett Deus Ex képeiben mind a szakma, mind a játékos társadalom egyöntetű véleménye szerint a 2000-es év egyik legelőrejutottabb FPS szemelvényét köszönthetjük. A benne életre hívott sötét, klasszicista cyberpunk jövőkép, s az RPG hagyományokat idéző karakterfejlesztés az akkori csúcstechnológia jegyében fogant grafikus kidolgozással — a darabot az Unreal engine fűtötte, sőt fűti máig is — párosulva örvendeztetette az új ízekre fogékony kritika, s a játékosok köreit. Mint az ismeretes, a sikersztori tetemes része a legtöbb esetben folytatást nyer — egy Deus Ex kaliberű FPS darabra pedig kiemelten igaz lehet ez. S noha a soron következő — spoiler: második — epizód munkálatai már gőzerővel folynak, a fejlesztés sejtethetően még meglehetősen korai fázisban leledzik. Am lévén, a projekt főbb irányvonalai már tisztázottak, feltérképezzük mindazt, amit a Deus Ex 2-ről ezen idő szerint tudni lehet, kvázi: illik.

### Alapok

Az eredeti darab játékméletét illető legüdvözlendőbb megoldás a világ lehetőségeinek relatív korlátansága volt. Adott szituációban többféle képpel is kísérletet tehetünk elgondolásaink megvalósítására. Így az árnyékok takarásában araszolgatva éppen úgy eljuthatunk egyik pontból — nos hát — a másikba, mintha a rambold megközelítést részesítvén előnyben, kísérletet tettünk volna a két pont közötti ellenséges érzületű humanoidok likvidálására. Sőt,

üdvözlendő módon tucatnyi relatív személyiséggel megáldott karakter is mozgólódott a programban, akikkel lehetőség nyílt szocializálni, nyomokban egészen elegáns formában. Jó példa, mikor kezdeti munkálató intézményünk, a Unatco főhadiszállásának feltérképezését végezzük. Mikor az ember beéri a retyó-szekciót, óhatatlanul is felvetődik: érdemes-e bevizsgálni a női toalettet is? Simán... és akkor jön a meglepetés, mikor az eligazítást követően Herr Direktor azzal búcsúzik tőlünk: — Es Denton! Kérem, a jövőben használja a férfi toalettet — a viselkedése zavart kelt az itt dolgozók körében. Viszlát!

Szóval, már az első Deus Exben is mutatkozott valami abból az intelligens karakter és világmodellből,



az új generációs Unreal motor, a Warfare sűvölt majd. A játék lelkét ellenben továbbra is a még az Epic által megalkotott, s természetesen alapos továbbfejlesztés, finomhangolás tárgyává vált rutinok s kódhegyek tartják folytonos mozgásban. Mint az elvárható, a

megnövel van. És aki nőből van, és cyberpunk is, aligha nevezhető érdektelennek. A sztori eszmeiségeért s nivójáért gyakorlatilag egy emberként felel mind a designergárda, s mind az a Sheldon Pacotti, akinek nevéhez az első epizód dialógusai, s gyakorlatilag a komplett forgatókönyv megírása is fűződik. Ő, jelzem: továbbra is ezen területen kamatoztatja az eddigi munka során szerzett tapasztalatait. Az új grafikus motor lehetőségeinek, s az eredeti alkotócsapat gyakorlatosságának hála, esély mutatkozik, hogy a Deus Ex 2 elődjéhez méltó



elragadtatást teremt a piacon. Egyedüli fájdalom, helyesebben: egy nem-annyira barátságos, ám belátható körülmény, hogy egy ilyen fajsúlyú darab megalkotásához rengeteg energia s idő szükségesletik. Az alkotók így legkorábban



2002 végére saccolják a munkálatok befejezését, s a kész játék piacra dobását. Várjuk őt olyan melegséggel, melyet megérdemlünk....

by GyZ

web: [www.ionstorm.com](http://www.ionstorm.com)  
fejlesztő: Ion Storm  
kiadó: Eidos  
megjelenés: 2002. Q4

### Technológia, Történet

A játék grafikus megvalósításáért továbbra is az Unreal technológia felel, ám a project volumenéhez méltóan, a Deus Ex alatt már



# World of Warcraft



## Ork on-line

Az utóbbi hetek során felröppent hírek, valamint megcáfolhatónak vélt értesülések szerint multiplayerre optimalizált RPG készítéséről írt le a Blizzard. S hogy a megcáfolható értesülések hátterében működőszónak, ami az idei ECTS — azaz: European Computer Trade Show — megrendezése során fény is derült: William A. Blizzardot képviselő William Roper beszámolt, a cég nem tervezte, mint egy éve dolgozik már a Blizzard Warcraft névű projecten, mely — igazán — a köztudat pletykáinak megdöntését — valóban a MMORPG-brodalomba kalauzolja a játékot, s mint az a készülő mű címe is megmutatja: „World of Warcraft” címen. Azaz: annak szerepeltetésében, a Blizzardnak látna az idei ECTS-en, ezáltal meg a készülő játék bemutatását, s noha a program jelenlegi fejlesztési dátumát — jó közelítéssel — csupán a „World of Warcraft” definíció jegyében való, a Blizzardot deklarálni a cég emberileg teljes ére felőli munkálatok mellett a „World of Warcraft” bemutatott vizuális megjelenítés látvány mind, amennyire is megvár, illetve a játékosok majdani arculatát, illetve a játékhoz tartozó áttekinthetőség.

generációs RTS-ét. A Blizzard tehát elszánta magát a harmadik dimenzió meghódítására, sőt, a még szintén készülő Warcraft III mellett belekezdtek több mint ígéretesnek tűnő MMORPG-jük készítésébe is. Az alkotók az eredeti Warcraft-kból megismert, rajzfilmszerű képi megvalósítás jegyében fogant Azeroth-világmodell lehető legfontosabb implementálására törekedve igyekeznek kihasználni a 3D-adta lehetőségeket, az itt mellékelt sreenshotok láttán pedig nagyon úgy tűnik, hogy a Blizzardos emberek az új modell használatának tükrében is hozták a tőlük szokott munkaszínvonalat.

### Karakter Kultúra

Azeroth földjén ugyebár léteznek orkok, és emberek. Ám, magukat jól

játszható karakterosztályt is ork és ember után. A darab szabály-rendszerének lelkét a lépcsőzetes módon elsajátítható s fejleszhető képzettségek, s per-se az XP gyűjtögetésből, s teljesített questekből adódó egyre magasabb szintek jelentik. A harc-rendszer Mark Kern producer állítása szerint sajátos átmenet, ha úgy tetszik: a lehető legpraktikusabb alapon nyugodt komp-



dinamizmusára. Idézet Mr. Kern-től: „Egyik legalapvetőbb célkitűzésünk, hogy a játékvilágban jelenlévő karaktereket folytonos mozgásban tartsuk. Nincs lehangolóbb a felhasználó számára, mint egy könyvet olvasva várakozni tíz-húsz perceket, míg karaktere adott esetben felgyógyul, avagy megszűnik az őt súlytó átok — ezért olyan világmodell megalkotásán fáradozunk, mely egyetlen pillanatra sem kárthatja a karaktert tétlenségre, mely minden esetben lehetőséget biztosít a kialakult szituációk hatékony kezelésére, legyenek azok bármely természetűek is.”



romiszsum lesz a Diablo II, s egyéb, más

érintsülnek valló források szerint a harmadik epizódban új faj debütál majd a Warcraft univerzumban: a Tauren. A Taurenek evolúciós szempontok szerint valahol a bika és az ember között ingáznak, s míg a Warcraft III-ból közelebről is megismerjük majd őket, személyükben köszönhetjük a harmadik

MMORPG-kben ábrázolt fight-modellek között. S lévén a World of Warcraft vérbeli kereszteszövedésnek ígérkezik az RPG és akció játékok legüdvözlenebb sajátosságai között, kiemelt hangsúly fettetik a darab

Valamely sreenshoton ott figyel a játék határozottan kényelmesnek tűnő kezelőfelülete is, mely ugyan még most is folytonos finomhangolás tárgyat képezi, ám funkcionálitása, s a benne rejlő lehetőségek átgonodolt felépítése végett esély mutatkozik, hogy az alkotók ezen fronton sem fognak bukást produkálni. Létezik egy ablak, mely specifikusan a karakterek egymás közötti kommunikációját teszi lehetővé — social, sőt szó van arról, hogy a darab izomból támogatja majd a mikrofon alapú kommunikációt is.

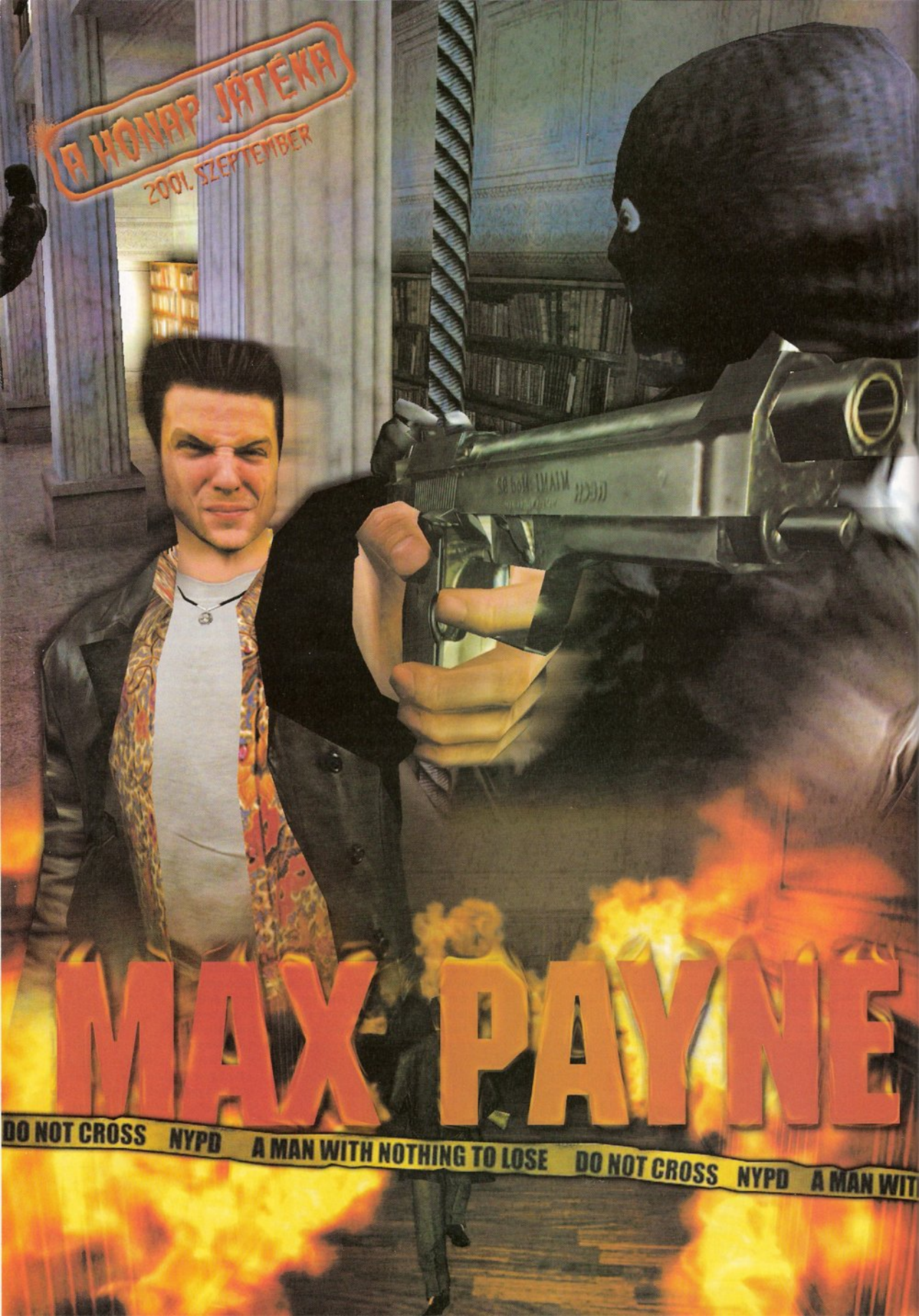
Azeroth földje már most monumentális méretű, s hogy majdani kiforrott arculata minőségi MMORPG élményanyagot ígér, a Blizzardra jellemző precizitás, s a műfajt illető nagyfokú tapasztalatuk is biztosítani látszik. A játék bétatesztje hamarosan megindul, így aki közvetlenül is megosztaná észrevételeit, esetleges ötleteit az alkotókkal, azonnómó száladjon a Blizzard honlapjára a részletek végeit!

by GYZ



**web:** [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)  
**fejlesztő:** Blizzard  
**kiadó:** Sierra  
**megjelenés:** majd ha kész...

A HONAP JÁTEKA  
2001. SZEPTEMBER



# MAX PAYNE

DO NOT CROSS NYPD A MAN WITH NOTHING TO LOSE DO NOT CROSS NYPD A MAN WITH

# MAX PAYNE

Ismerető

...csak EGY arathat...

**H**oztak voltak mind. Az utolsó óra magyarázat volt minden, ami ehhez a ponthoz vezetett. Lassan elengedtem a kezét — és vége volt.

Az egészmelett hallásra is levonni lehetett legelőbb tanulságot a fenti mondatból, hiszen új évezredünk legnépszerűbb akciójátékát alkotó alkotója Max Payne-nek elnevezte. Péntek tizenháromkor — mely derűs nap is volt — kezdtek a MaxFX névre keresztelt grafikus motor egyes verzióinak munkálatait, így Max Payne esetében a percekben már látni lehetett utcákat és sikátorokat. Jött az élettel egyetlen, borzító látomásomra tevő érdekeket, valamint minden lelki jogosságának megvédését.

Mr. Payne valamikor eljövételét már látta, s nem, míg erkölcsös szövegében, rettegni lehetett. A bemutatott előzetes videók mindent megmutattak a filmvilágban alkalmazott technikákkal, s szájreklámokra emlékeztető jelenetek felvonultatásával, amelyek a mind az újdonságok, mind a vérbő akcióra szokottak sorát. Világos volt, hogy Max Payne történetét már csak az egyszerű megoldások végett is megérthetjük a közönség előtt, majd meg — így a történet. S most, hogy — csak a szöveg merem — Mr. Payne megismerését, ideje megtudnunk mily meglepetésből is dönt úgy, hogy a történet mily kényes minden New Yorkban történés csirkéfogót, aki a legelső legkorábbi éjszakáin is az utolsó órák közötti ósvényre kerültek egyre.

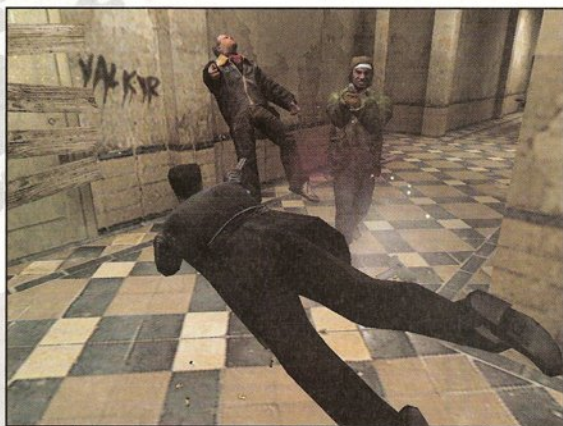
## Rémképregény

Hogy a filmvilág nevével fémjelzett alkotásunk már az első percekben

kiemelkedik a 3<sup>rd</sup> Person stil képviselői közül, a játék történeti nyomvonalának prezentálásakor is világossá válik. Igen komoly az ötlet: a Max Payne beiktatásához vezető, majd későbbi cselekedetei hatására bekövetkező eseményeket egy a játék végére több mint 80 oldalas képregény mutatja be, mely meglehetősen súlyos, elborult képi világgal tökéletesen alapoza meg az egész játékra oly jellemző, hamisítatlan Max Payne érzetet. Csak szép sorjában: a Payne képregény által megidézett atmoszféra minőségéről ugyanis nem csupán az aktuálisan elérhető oldalak lapozgathatósága — ez aztán a szép szó — kezeskedik: a play gombra kattintva lejátszhatjuk az egyes kockákhoz tartozó dialógusokat előszóban is, mely mód mellé természetesen éppúgy dukálnak a sztereó hangeffektek, mint a maxipara zenei támogatottság — az összhatás kifejezetten erőteljes. S kicsoda öröm: a képregény narrátorának, valamint sejtetően önmagának szerepében is Max Payne jasszít be. Nem túlzás ez — a főhőst megszemélyesítő figurához, illetve a képregényben, avagy akár a játékvilágban ábrázolt karakterek mellé is hívós, kristálytisza szinkronhangok dukálnak. Így nem csupán a sztori, ám Max Payne fanyar személyiségének bemutatása terén is jeleskedik a — szaktekintélyek szerint — Noir Comicok (lett légyen úgy...) képi világgal idéző Payne rémképregény. Nagyszerű ötlet, remek kivitelezés — ám vajon rendben van-e minden, ami mögötte áll? S lévén, hogy mögötte a sztori áll, fel is térképezzük a cselekményszál eszmei tartalmának értékeit. A történet első, s második számú előnye: egyrészt hozza a jobbara tengerentúli keltezésű akció-thrillerekben ábrázolt tartalmiságot, fordulatokat is — ugyanakkor a sztori előreláthatóval, bizonyos pontokon kellően kellően szövevényessé válik az egész ügylet ahhoz, hogy készletét érezhessünk a játék többszöri végigtolására. S mivel a történet sejtetően szervesen kapcsolódik az érdemi játékhoz, sőt annak révén folyamatos ada-

.....New York város, Bronx: a Valkyrt forgalmazó bűnszövetkezetek szakadatlan összcspasái folytán továbbra is teljes a krízis. Max Payne rendőrtiszt, aki után a rendfenntartó szervek nagy erővel nyomoznak a ma holtan talált DEA ügynök kapcsán, információink szerint ezekben a percekben is egyszemélyes háborút visel korábbi, feltételezett bűntársai ellenében. Eddigi áldozatai között szerepel a maffia köréből Ismert Joey és Virgilio Finito, valamint a büntetés-végrehajtás elől szökésben lévő, a Chicgo negyedben elkövetett gyilkosságok okán körözött Rico Muerte is. Az NYPD képviselőiben Jim Bravura hivatalosan is megerősítette a Max Payne elleni országos elfogatóparancsot, valamint leszögezte: minden lépést készek megtenni annak érdekében, hogy a rendőrtiszt a törvény színe előtt feleljen tetteiért. Az NYPD ezirányú intézkedését még vártnak magukra

- NCC TV Híradó, Kyra Silver: "



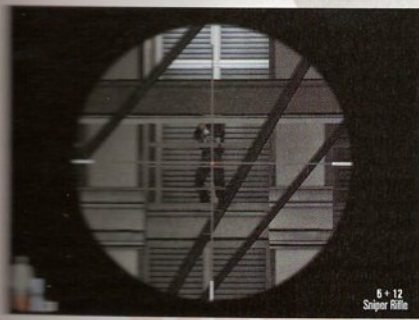
▲ Ha Max Payne lö - togy a munició.

lékokkal egészül ki, a komplett cselekményszál ismeretése helyett álljon emitt a Max Payne ámokfutásához vezető főbb körülmények ismeretése.

## Amerikai Álom

Mr. Payne nem volt mindig oly ingerült alkat, mint mostanában. Életének, Michelle nevű felesége révén szerves része volt a szerelem, sőt a játék kezdetét megelőző harmadik év telén főhősünk megismeri az apasággal járó örömeiket. No és a felelősség? Bizony, az is jár egy gyermek mellé — ám ennek gyakorlati meg tapasztalására Max Payne-nek ekkor nincs lehetősége. Vannak ugyanis ezek a kemény drogok: némi utánaolvasást követően is kiderülhet hogy meglehetősen alattomos szerek ezek, melyek jobbara ugyan igen magasatos gondolatokat s képzeteket idéznek elő a használó elméjében. Ám az ennek fejében fizetendő ár ismeretében — hazavágot szervezet,

atomjaira hullott, torz személyiség, meg-amit-akartok — könnyen belátható, hogy célszerűbb lehet tartózkodni az efféle cuccoktól, s más eszközökkel kutatni a transzcendens kéééptelen magaslatait — Tipp Szekció: lehetőség szerint szín józanul. Mindez szép, ám egy dolog a tudás, másik a kivitelezés. Fenti gondolataink koherencia-terhes mivoltuk ellenére sem igen hathatják meg azt a tucatnyi junkiet, akik egy mindaddig ismeretlen, Valkyri nevű drogon pörögve törnek be Max Payne házába, hogy aztán végezzenek a főhős szerelmével s mindössze pár napot látott gyermekével. S noha az esemény sor önmagában is meglehetősen kiakasztó, erre még rátesz egy lapáttal a határozottan erőteljes rendezés — egyébiránt az a furcsa helyzet áll fent, hogy a sokkolt nyitó képsorok hatására oly szívesen enged a jüzer szabadjár az „álatot”, hogy kifejezetten üdítő az összes junkie drogtól rontott agyvelejét a tapátára kenni.



6 + 12  
Sajnos 60%

...és kicsit fájni fog...



A Remedy által megalkotott, Max-FX névre keresztelt grafikus motor felelős a játék megjelenítéséért, matematikai struktúrájáért is. A kifejezetten ezen projekthez készült engine legüdözlendőbb lehetőségei között csokornyí, újszerű technikai kivitelezés jegyében fogant megoldás debütál — ilyen az Exit Optimization, portál alapokon nyugvó világmodell. Ennek használatára révén megoldható, hogy a processzor csupán az aktuálisan megjelenített tér geometriáját tárolja el a pillanatnyi számításokhoz. Az eljárás révén jelentős erőforrásokat kímél meg a programot futtató vas, mely tartalékok azonban nem sokáig maradnak kihasználatlanok — a Max Payne-ben ábrázolt részecskerendszerek — füst, por, robbanások — s egyéb különleges effektusok megjelenítéséért is egy, az engine-ben leledző ügyes kis szubrutin a felelős, melynek sejthetően szintén elkél az energia.

Érdekes módon három hosszú éve teltek, míg fordulat áll be az új drog eredetét kutató, ám rendre zsákutcákba vezető nyomozásokban — ja, mert ha még nem mondtam volna, úgy időszérű lehet megjegyezni: Max Payne alapkiosztás szerint a New York-i rendőrség kötelékéit erősíti. A játék kezdetekor főhősünk már, mint beépült alvilági elem kutatja a Valkyr legnagyobb volumenű terjesztőit, remélvén, hogy azok közelebb juttatják őt a drog értelmi szerzőihez is. B. B. nevű kollégája s bizalmasa egy nap telefonon keresi fel Max Paynt, s közli: rendkívül fontos fejlemények adódtak a Valkyr ügygel kapcsolatban. Alex, főhősünk második számú bizalmasa ezekben a pillanatokban már a Roscoe Street-i metróállomáson vár Mr. Payne-re, hogy „ápdételhesse” a megszerzett információkkal. Ezen ponton, a metróról való leszállásunkat követően veszi kezdetét az érdemi játék. Örültek? Imigyen szöla, alakulá’ — bocss

— a Max Payne sztori első fejezeteinek összegzett tartalma, ám mint azt már jeleztük: a történet kellően összetett s kidolgozott ahhoz, hogy poengyiloknak minősülne a folytatás ismeretése. Ehelyett immár a Max Payne — mint informatikai jelenség — által kínált játékélmény, esztétikum tanulmányozásának szenteljük a teret.

## KIKKIKKIKKIKKIKKIL... és KIL

A térképeken fellelhető elemek leírásán, illetve a kijárat felkutatásán kívül más feladat gyakorlatilag nem vár ránk. Max Payne ámokfutásainak azonban kellő tartalmat szolgáltat a kidolgozott cselekményszál éppen úgy, mint a változatos helyszínek

felvonultató pályarepertoár. A már említett metróalujárótól a Half-Life képi világát idéző kutatólaboratóriumig is eljutunk majd végzős utunk során, sőt az első fejezet vége felé még csipetnyi okkult behatással is számolnunk kell. Utóbbi hozadékot érdekes módon többen is méltatlankodva fogadták, mondván: az alkotók minden bizonnyal kifogytak a fantáziából, s végső elkeseredésükben alkotkált meg az első epizód végjátékát — ha azonban tudatában vagyunk a stuffot fejlesztő cég Finn mivoltának, úgy már érthetővé válik a Skandináv mitológiai elemeket felvo-

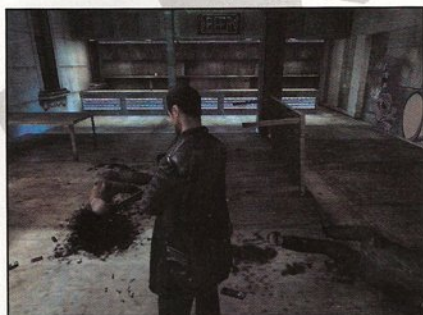


▲ *I did it - MYYYYY WAAAAAY!*

ultató, egyes számú Végső Leszámulás. Így érzésem szerint csak a sznobéria jegyében lehet elmarasztalni az alkotókat azért, mert merszük volt — egyébiránt kifejezetten érdekes — nemzeti örökségükkel fűszerezni a stuff első epizódját. Felfigyelhetünk rá, hogy az itt ábrázolt New York komplett lakossága gengszterekből s junkiekből áll, sehol egy véletlenszerűen leszedhető civil elem. Ezt az alkotók a játék egész

alatt folyamatosan tomboló ítéletidő szerepeltetésével igyekeztek kimagyarázni, sőt a képregény során Max Payne is jelzi, mekkora jó ez a hóvihár, mely otthon maradásra készíti az emberek jelentős részét — szám szerint 100%-ukat — kevesebb ártatlan ember kerülhet a tűzvonalba. Naja — szám szerint 0 darab.

Max Payne irányítása meglehetősen egyszerű: a kurzorgombok, avagy izlés szerint „was” használatával deklarálhatjuk lépéseink irányát, míg az egér moz-



▲ *Az asztalért bocss*

gatásával fejük forgatása, és a kívánt nyomvonal meghatározása is kivitelezhető. Space és shift ugrik, „r” újratölt, bal egérgomb lö. Ha rendelkezünk mouse wheel-el, úgy annak többszöri megnyomása révén ciklikusan végigmazsolázhatjuk fegyverrepertoárunkat — ekkor Mr. Payne bal egérgomb hatására kezébe veszi az aktuálisan kijelölt eszközt.

A játék felépítéséhez, történetiséghez szervesen hozzátartoznak az interaktív elemek, melyek közelsége esetén egy villogó felkiáltójel dominálja Max Payne feje búbját. Ha kellően közel kerülünk a tárgyhoz, úgy főhősünk automatikusan részegzei tekintetét — á lá Manuel Calavera — jelezvén az eszköz interaktív mivoltát. Ez lehet egy levél,

kulcs, avagy az éppen aktuális TV közvetítés, egyebek: minden esetben az entert használna aktiválhatjuk azokat, sejthetően profiljuk szerint. Így, kulcs esetében Max Payne magához veszi a tárgyat, míg levelek, TV közvetítések tartalmáról rendszerint a képregény újabb oldalai révén kapunk képet. Entert használna aktiválhatóak a bezárt ajtók kinyitását, lifttek aktiválását lehetővé tevő gombok is, az újabb fegyverek, munió felvétele pedig automatikusan történik.

## Stukker Kultúra

Nézzük a Mr. Payne által használtba vehető fegyverek komplett sorát. Baseballütő: a helyi fa testápoló segítségével két-három, avagy némi gyakorlással követően egyetlen csapás révén is harc-képtelenné tehetőek opponenseink. Előnye: sohasem fogy ki belőle a munió. Hátránya: hosszú távon viszonylag kevés sanszuk lehet egy baseball ütő innessó végén fegyverek garmadájával szemben. Lead Pipe: a fémcső mind profilját, mind használhatóságát tekintve hasonló a baseballütőhöz. Előnye: ez már fémből van. Hátránya: van neki. Desert Eagle: viszonylag gyors, jelentős tüzérről képviselő löfegyver. Előnye: mondom, löfegyver. Hátránya: nem létezik Desert Eagle akimbo mód. Beretta: egy igazi klasszikus. Előnye: két megszerzett darab esetén választható akimbo mód. Hátránya: tüzereje alul marad a Desert Eagle-el szemben. Jackhammer: igazán kedves darab, melynek Előnye: jó nagyot üt. Hátránya: ezt a gengszterek is jól tudják — olyannyira, hogy csak tőlük szereshető be ez a típus. Pump Action Shotgun: a Doom óta alapvetésszámba menő, jó öreg „csik-csik” típusú darab itt is befegyél. Előnye: hét betárazható sörét. Hátránya: hosszadalmas újratöltés. Sawed-Off Shotgun: a csak e típusra jellemző

„– Kanyi?! Itt Angelo Puchinello.  
– Angie baba! Mondd csak, mennyibe került neked ez a gyermek itt?  
Többre, mint a neve sejteti, hm?  
– Max Payne?!  
– Rögön elsőre – talál, sülyleszt.  
– Halott ember vagy, Payne! Halott ember!  
– Igen: ezt mondja nekem mindenki egy ideje. Mondd csak – biztos, hogy nem keversz ezzel a hullával? Nyugtasson a tudat: hamarosan beszélni fogunk. Csak te és én.  
– Te... –! telefonlecsap! –  
Puchinellot felhívni veszélyes játék volt. Ám a felhúzott ember hlbákat követ el. Tudhattam volna előbb is – így akartam látni Puchinellot: eléggé felhúzza ahhoz, hogy megbotojlon a saját lábában. Hogy megbotojlon – s egyenest a sirjába zuhanjon.”



...karakter  
...a kértől  
...a min-  
...a tar-  
...Előnye:  
...Hátránya:  
...a töltés  
...a réven  
...a célpontok  
...a szor-  
...a "hevidu"  
...a szor-  
...Előnye: mi is  
...használjuk.

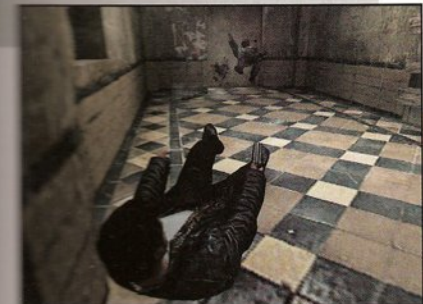


▲ Ha Max Payne ég - szorítok neki.

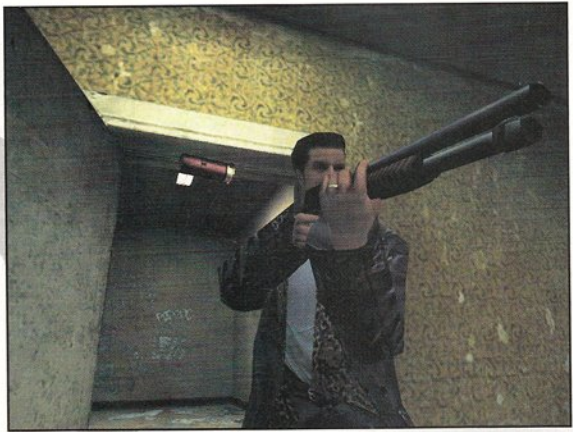
Hátránya: meg ők is. Ingram: a klasszikus UZI-val nagyfokú hasonlóságot mutató célszerszám. Előnye: két darab esetén akimbo most. Hátránya: nem jár mellé "közönyös M79: a "visszatérések" típusú, megengedő szakberendezésnek ellenállni lehet, de ügyselegünk. Előnye: nagyot pukkan. Hátránya: velünk együtt, ha nem használunk más. Hand Grenade: kézi gránát. Előnye: eldobható. Hátránya: általában is robban, nem csak a kezében. Molotov Cocktail: az olytípusú ismeretlen forró folyadék itt a töltés a töltés elvárható attitűdöt. Előnye: ég a bácsi ég. Hátránya: sok komot csinál. Sniper Rifle: mesterlövészpuska melynek Előnye, hogy mesterlövészpuska. Hátránya: ha jól használjuk, nincs neki. Apropos: a jobb lőgyver esetében az „e” gombot folyamatosan nyomvatartása mellett nyílik lehetőségünk a dinamikus zoomolásra — hajrá!

**A jobb Egérgomb**

Mindehki szegesse tekintetét a monitorral való sarkába — ott figyel az elterjedt megjelenítő sziluett, mely, ha teljes egészében elvörösödik, úgy jobbra szenderülünk. Itt kell szorítanunk a Painkiller gombot, melyek csinos kis színekben adagol a program, s rendszerint a falakon található táblákra nyílik, elvértve a lekaszált

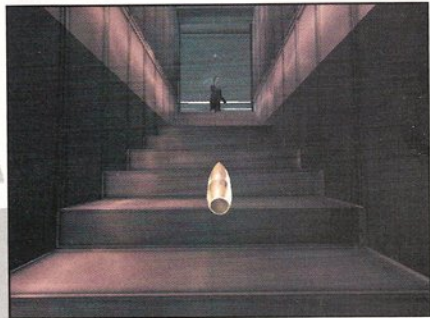


gonosztevőktől vehetjük magunkhoz őket — mekkora mák, hogy a gengszterek immúnisak rájuk. Egy-szerre 8 téglény lehet nálunk, ám tárolókapacitásunk határértéke csupán eszményi performansz esetén bír jelentőséggel. Egy téglényre való tablettát a TAB segédelmével nyelhetünk el. Vissza a bal sarokba: a szilűett melletti homokóra kiemelt jelentőségnek örvend — itt kapunk tájékoztatást a rendelkezésünkre álló Bullet Time mértékéről. Ez az a mód, melyet a jobb egérgomb határozott lenyomásával tehetünk aktívá, felfedvén s egyszersmind megtapasztalván a Max Payne legkiemelkedőbb újítását. Mi is a Bullet Time? Ebben a módban az idő jelentősen belassul, nevéhez híven kellő mértékben ahhoz, hogy még a kilőt golyók pontos útját is nyomkövethessük. Ólomlabakam cammogó másodpercek jegyében persze könnyebb kordában tartani az akciót, ugyanakkor Max Payne bizonyos specialitásai is csak Bullet Time-ban válnak aktívá — ezekről később, előbb szenteljünk figyelmünket a Bullet Time effekt kivitelezésének. Az alaphangulatot Mr. Payne szivdobogása, illetve a környezetből beérkező hangeffektusok messzi, felmorajló mivolta hivatott meglepíteni — ezek mellé dukál a lassított felvételek sebességére üto időskála. Az effekt által képviselt összhathatás színvonalát aligha érheti komolyabb szó: a golyók által húzott kondenzcsíkok (?), az elhasznált töltényhüvelyek, sörétek kirepülésének modellezése is rendben van, míg a lassított időskála végett egészen élményszerű látványeffekteket szűl a falak, ajtók



▲ Most Dave Gahan Max Payne rajongó, vagy Max Payne Dave Gahan rajongó?

lőfegyverekkel történő amortizálása. Ez egy példa volt. Egyébiránt voltam oly precíz s lemeríttem a Bullet Time módban tölthető időegység pontos hosszát, mely 16 másodpercben határozható meg. Ez, noha nem tűnik túlzottan hosszú időnek, bőven elegendő lehet négy-öt opponens kilyuggatására is. Felmerül a kérdés: hogyan tölthetjük fel újra a Bullet Time-homokórát? Egyszerű a képlet — ha valós időben végzünk valamivel, úgy pár másodpercnyi Bullet Time is üti markunkat, melyet aztán szükség szerinti időben hasznosíthatunk.

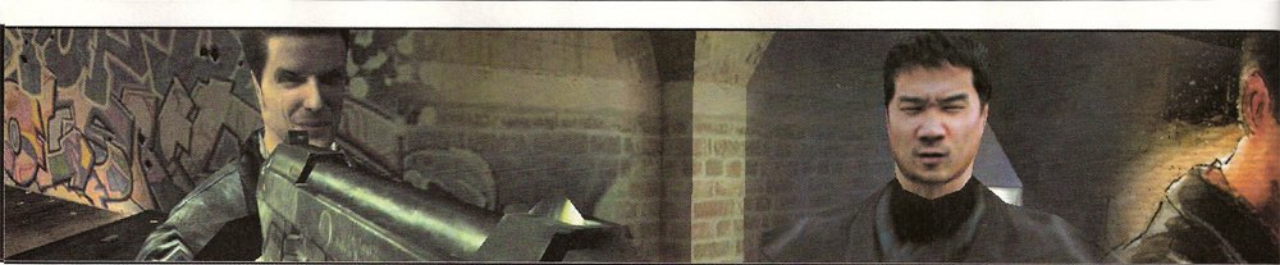


▲ 8:00:00:333

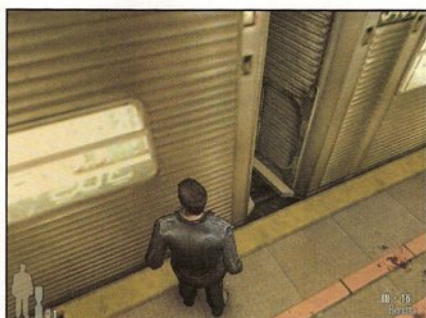
A mód révén igénybevehető lehetőségek közül legfontosabb a hatékony dodge-olás, illetve a dodge-olás közbeni tüzelés elsajátítása. Dodge-hoz csak nyomjuk egyszerre a Bullet Time aktiválására is szolgáló jobb egérgombot valamely kurzorbillentyűvel — Max Payne így a megadott irány szerint képes jobbra, balra, előre és hátra — sőt az összes köztes irányba is — hosszas légtűznek örvendő vetődést produkálni. Bullet Time módban egyébiránt másképp néz ki, sőt „viselkedik” is a vetődés: csak lassított módban van lehetőségünk egyszerre dodge-olni és löni, a valós idő jegyében történő vetődés közben — melyhez célszerű a shift plusz iránybillentyűket használni — löni nem tudunk.

**Magnifikáns Makszefiksz**

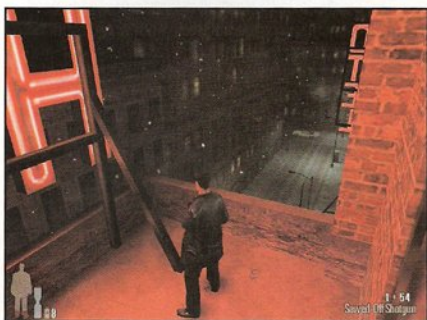
Grafikus megjelenítés terén az alkotók valóban igen agresszívre vették a figurát. Az életre hívott helyszínek, karakterek modellezése is gondos munkára vall, ám a MaxFX által ábrázolt képi világ legfőbb erényeként a megalkotott textúrák részletességét tekinthetjük. A skála, mely révén ezek élésségét, illetve emínt említett részletességüket szabályozhatjuk, maximális beállítások mellett csupán a renderelt állóképek színvonalához fogható grafikus megvalósítást láttatnak. Mindez szép, ám azzal számolnunk kell: ugyan a lehetőség adott, hogy kihozzuk a MaxFX-ből kizhozható jelenlegi maximumot, ám ehhez gépünknek rettentő erőteljes perifériákkal kell rendelkeznie. A játék elindításakor bejelentkező dialógusablakban a program létező összes főbb jellemzőjét gépünk képességeihez igazíthatjuk, tájérszletlenségétől át egészen a részecskekerendszerek megjelenítésének finomságáig. Ezek között is kiemelt jelentőségnek örvend a Detail Textures pont — itt engedélyezhetjük a legmagasabb felbontás,



▲ Azt hitted, ennél rosszabb már nem történhet?



▲ Hiba volt...



▲ A Háztetős Screenshot, 8 Painkellerrel.

részletesség jegyében alkotott textúrákat, melyek csupán High állásban válnak aktívá. Ez az a pont, mely kiválasztásának tükrében minden további nélkül sanszunk van rövid időn belül porig alázni egy GeForce2-essel, 256 MB RAM-al, valamint 850-es procival szerelt konfigurációt is, mely azonban közepes textúrárszletesség, s minden más periféria maximumra állítása mellett, abszolút bőcsülettel futtatja a játékot. Konklúzió: a nagy részletességű textúrák alkalmazása révén ugyan kocsányokon lógnak majd a használó szemei, ám játékelmény tekintetében meg kell elégednie egy módfelett csinos screenshotokból

Elkeseredésre azonban ezzel együtt sincs oka senkinek — az alkotók által értelmezett medium beállítások jegyében már egy középkategóriás Pentium 2-esen, első generációs TNT-vel is süvít a darab erősen. Tudom, mit beszélek: öcsém is tolja a stuffot, láttam.

### Ami finom

A játék egészére jellemző nyomtasztó, borús atmosféra végett Max Payne a legkarakteresebb arcualatú stuffok közé is bebocsátást nyer, míg a szórakoztató informatika köreiből elegendő példa nélkül álló lehetőségeinek hála, kitűnően vizsgázik a 3rd Person stílt illető

„Valami szinte már zavaróan ismerős volt a levélben: a betűk ritmusa, az elegáns, lendületes cirádák. Ismertem az írást. „Max! Egy számítógépes játék főszereplője vagy!” – olvastam. Az állított igazság lángoló, zöld hasadékok vajt tudatom kellős közepébe. Levegőben lógó ígyverstatistikák, melyeket szemem sarkából kísértek figyelemmel szüntelen, a szakadattan tűzéses repetitív, vég nélkül mivolta, letassuló idő, óráknak tűnő mozdulatok – egy paranoid képzet, mely szerint minden lépésemet s rezdülésemet valaki más kontrollálja kedve szerint. Egy számítógépes játék főszereplője vagyok? – egy számítógépes játék... – Ne engedj, Maxey íté! A Valkyr az, amivel meglótték! A drog! Próbáld legyőzni s térj vissza! Térj vissza, Maxey íté!” Rossz vonal, rossz idő, furcsa és idegen szavak. Egy szót sem érték. De a hívó hangja – bárki is ő – megnyugtató. Ismerős.”

álló Max Payne slideshow-val. S noha számos pont, mint az anizotropikus szűrés is jelentősen igénybe veszi grafikus kártyánk agyacsáját, a legrészletesebb textúrák jegyében történő játékhoz egyértelmű alapkövetelmény a 64 MB RAM-al szerelt gyorsító.

alapvető elvárásaink tükrében is — így a Bullet Time révén a darab képes olyan újdonságokat felvonultatni, melyek bármely, a stílus nyújtólése iránt elkételeztséget érző játékos tetszését is megnyerhetik. A játékvilág szereplőinek is megvan a maguk „filing-emelő” tulajdonságai. Így határozottan őrnek az olyan kis aprócska, ám módfelett figyelmes rezdülések, mint a jöttünkkel érzékelő jómadarak gyűlölettel s félelemmel vegyes „Payne az!” s egyéb felkiáltásai, sőt a zenei aláfestést sem érheti komolyabb szó, tegyük hozzá: az esetek 90%-ában. Az utolsó térképek valamelyikének háttérben prezentált kompozíció ugyanis sokkal inkább idézi az Amerikai Nindzsa 45 zenei felhozatalának gyakorlati értékeit, ami az első, második fejezet mesteri



▲ Hát sosem olvasol...? „Vigyázz, lépcső!”

para-loopjainak ismeretében kiemelten bosszantónak mondható. Grafika terén, mint az eddigiek során már arról szó esett, Max Payne kellően erős konfiguráción dübörögve képes bármely, a piacon ma fellelhető stuffot sarkba szorítani — értendő ez a megjelenített kép minőségét, és semmiféleképpen sem annak eszméiségét méltatva. Egyébiránt mindenképpen üdvözlendő, hogy a stuff alkotói nem áttalották implementálni a horribilis

géperőt igénylő textúra-csomagokat, hiszen így már annak esélye is fennáll, hogy Mr. Payne más alkotókat is hasonló megoldásokra kényszerít a jövőben.

Kiemelendők a MaxFX által megjelenített részecskerendszerek is — füst, por, a golyók, ezek nyomai, a falakról lepattogzó vakolat, sőt az ezekhez társuló, következetes hangeffektek is mesteri munkára valának. Így, ha a szloin keverednének összetűzésbe, — precedens lesz rá — a csempézet amortizálásának jellegzetes hangját hallhatjuk, míg a dokkoknál bonyolódó tűzharok során a kilőtt golyók súlyos konténereken, hajótesteken gellert kapott fémcsapódása örvendeztetni életszerű hangeffektek iránt minden körülmény között fogékony hallószerveinket.

### Ami nem finom

Érdekes módon éppen a játék esszenciájával kapcsolatban merültek fel bennem bizonyos kételyek — nem, nem a Bullet Time-ot fogjuk cinkelni, mert az tényleg nagyon jó, mondhathatni: tők jó. A gondok ott kezdődnek, mikor eltalálunk valakit — vagy, ha éppenséggel minket találnak el. A param tárgya a következő: a golyóknak nincsen erejük, míg a karaktereknek nincsen semmiféle érdemi kultúrájuk arra nézve, miképpen is viselkedjenek, ha netán eltrafálják őket. A két aggály gyakorlatilag szervesen összefügg — találat esetén a

karakter produkál egy béna, szánalmas kis vonaglast, míg ha elfogy az alkotók által rábizott HP érték, úgy következő találatnál, találati zónától függetlenül is gyönyörű szép hátast dob, de akkorát, mintha a mellszörzetét csiklandozó duplacsövvel terítettük volna be

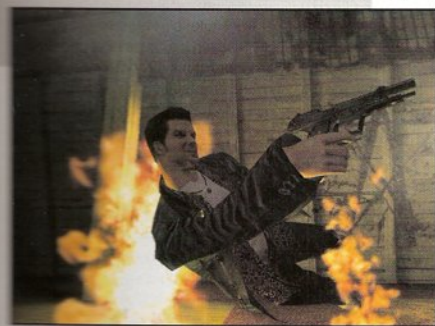
az arcot. A golyók tehát nem bírnak dinamikával, csupán „életerő-amortizálási-készséggel”. Ugyancsak jó példa, mikor vetődő opponensre adunk le célzott lövéseket: ha még az ugrás pillanatában képesek vagyunk elfogyasztani a csúka életerejét, úgy akár a vetődés csúcspontján is egy pillanat alatt haptákba vágja magát az emberke, hogy aztán demonstrálhassa nekünk az ímént már tárgyalt Hollywoodi Hátast. Ez kérem, elég gagyi. Van itt még ugyan egy másik



— Látod ezt a puskát? Képzeld: nem is az enyém.  
— Ááá, ezért fogod fordít...!BUMMI!

modell is, mikor a csóka érdekesítő  
történeti képzetét keltvén leheli ki  
romlott lelkecskáját, ám ennek hát-  
terében is ugyanaz az érdemben  
gyenge rutin áll, mely sajnálatos  
módon alapjaiban jellemzi a Max  
Payneben ábrázolt karakterek s golyók  
ütközésvizsgálatát. Láttá mindenki a  
House of the Dead-eket?! Na csak  
szóvalami hasonlót illet volna meg-  
alkotnia a Max Payne fejlesztőinek is,  
széles zónákkal, dinamikus karakter-  
animációval, és igen, igen: lerepülő,  
széltirányított, szanaszét lött vég-  
tagokkal s lestekkel. Ja, sérülési  
zónák. Történt, hogy Sniper Rifle-al  
lelőszakítottam a módfelett gyanús vidé-  
ket, s meg is pillantottam egy kétes  
arcú srác mögötti kilógó, fegyvermarko-  
lást szorongató kezét. Könnyed  
cavet, majd pudingpróba: egyetlen,  
keze feje leadott célzott lövés hatására  
esték a fickó. Haha. Ne felejtsek  
szemben, hogy az imént felsorolt  
hiányosságok mind-mind a játék  
egyszerűségeiből származ-  
hatnak, ezek pedig az ütközésvizs-  
gát, illetve sérülési zónák. Illetve,  
ezek szemtellenül leegyszerűsített  
váltak.

Agróbb, ám kellően bosszantó hiá-  
nyosság Mr. Payne ugrás közbeni  
lehetetlensége — főhőstünk a létező  
széles égtáj felé képes egyszerre  
vetődni és löni, ám az irányított  
ugrás közbeni tüzelés elsajátítására



eddig praxisa  
során nem nyílt  
lehetősége.  
Karakter árnyékok  
tekintetében a  
MaxFX-től sajnos  
csak „inkább-  
ne-lenne” típusú  
megoldásokra  
számíthatunk.  
Hiába is  
parametrizálható  
az árnyékrészle-  
tesség négy (!)  
fokozat szintjén,  
ebből az alsó  
egyenlő

„nixárnyék”, míg legfelső egyenlő  
a 90-es évek közepét idéző,  
„kétfoltcsókaalatt” színvonallal.  
Nevetséges. Ahhoz képest pedig  
kiemelten az, hogy éppen a közelmúlt  
során láttunk olyan anyagokat, melyek  
már szájításra sarkalló módon model-  
leztek a karakterek árnyékait, gondol-  
junk csak a Blade of Darknessre, avagy  
a felejthető Giftra.

Van jobb is, ez pedig a játék által  
értelmezett nehézségi fokozatok meg-  
valósítása. Én balga, azt gondoltam,  
most majd biztos többen jönnek

rám, ez már igen  
komolyan ingerke-  
zik — ehelyett  
minden marad a  
régiben, már, míg  
bele nem kezdünk  
első érdemi  
tűzharcunk lebo-  
nyolításába az  
aluljóróban.  
Vetődők jobbra,  
durr! — találat  
szegsontra.  
Vetődők balra,  
durr! — találat  
fejre — és még

mindig képe van  
élni az embernek.  
Mit lehet tenni?  
Bullet Time bekapcsol, kikerül  
ponnens golyói, majd hosszas  
durrdurr! fejszerkezetre. És akkor a  
fickó végre kegyeskedett hátaát dobni  
a metróaknába, lásd screenshot.  
Nehézségi foko-  
zatos címén  
tehát nem több,  
avagy intelligen-  
sebb, hanem  
golyóálló ellen-  
felekkel szá-  
molhatunk, akik  
garantáltan sza-  
vatoltak az első  
pársorozatbenye-  
lésére.  
Ez viszont egye-  
nesen bővíl.

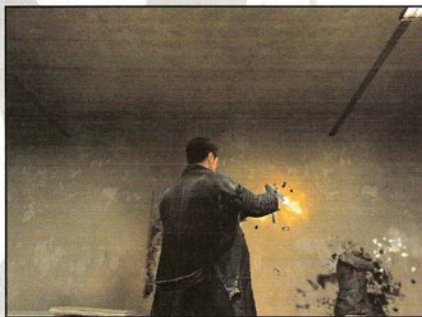
„-Ááá, már kikapcsolt monitorral is végigyalázom az egész stuffot!” -  
s noha ez a mondat nagy valószínűséggel nem a programmal történő  
intenzív foglalatosság kezdetétől számított harmadik napon hagyja majd  
el a Max Payne lényével mielőbbi azonosulási hajlandóságot mutató  
használó száját, azért csak tessék örövend: a játék igen magas fokú  
szavatosságát biztosítandó, az alkotók extraként mellékelik a Max-FX  
eredeti, minden főbb komponenset magában foglaló szerkesztőjét. Ezek:  
MaxED: térképtervező, térképtervezésre. ParticleFX: egyedül különleges  
effektusok megvalósítására is kvalifikált effektszerkesztő, míg az ActorFX  
lehetőséget biztosít, hogy a már elkészült, csontváz alapú modellekre  
általunk alkotott mesh objektumokat applikálva, merőben új karaktereket  
hívjunk életre a Max Payne univerzumban.

### Max Payne ezúttal csak bemutakozott

Ez derül ki a  
kreditlista végét  
záró egysorosból.  
Az összhatás  
nemhogy  
bemutakozáshoz,  
de mítosz-váromá-  
nyoshoz is méltó-  
nának mondható.  
A játékkal kapcsola-  
tos aggályaim  
gyakorlatilag ki is  
merülnek a fent



▲ Nem rád...



▲ ...csak biztosra megyek!

tárgyalt hiányosságokban, melyekért  
alapjaiban kárpótolhat minket mind a  
hamisítatlan Max Payne fling, az igen  
komoly grafikus részletesség, avagy  
a Bullet Time. Max Payne minden  
valószínűség szerint aktív részese

lesz a jövő szórakoztató informatiká-  
jának, hiszen a programmal érkező  
MaxFX komplett szerkesztői segítsé-  
gével lehetőség nyílik új térképek, új  
módk elkészítésére is. Annak esélye  
pedig, hogy Max Payne rajongói nem  
élnék ezekkel a lehetőségekkel, gya-  
korlatilag zéró — és akkor még  
nem is szóltunk az eredeti alkotókról,  
akik szintén nem valószínű, hogy a  
közeljövőben hanyagolni fogják Mr.  
Payne-t — ahogy ő sem fog hanyag-  
olni minket. Egy tipp a végére: már  
első nekifutásra is jó heccnek tűnik  
összeszámolni, hány emberkét fosz-  
tunk meg életétől a Max Payne  
végigjátszása során. A feladat nem  
is olyan egyszerű, mint amilyennek  
tűnik: én például 89-nél, majd  
következőnek — 232-nél is belezava-  
rodtam. Értelmetlen...

by GyZ

www.maxpayne.com

Take2 Interactive / Remedy  
PIII 700 (PII 450), 128 MB RAM (96 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	10
LÁTSZATHÓSÁG	8
SZAVATHÓSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ -várható  
modok,  
térképek tucatjai  
-fejleszhető platform

X -jelen formájában  
mégsekélyes,  
rövidke tartalmifelhőzatal  
-nyomokban gyenge  
lightmodell

90

Edge  
of CHAOS

Jól hallok...? Flux Engine?!

Az 1997-es szezon utolsó negyedévében keltezett, I-War című úrszimulátor bombaként robbant azon a piacon, mely kiélezteltségéért már a mű megjelenésekor is oly nevek feleltek, mint az X-Wing vs. Tie Fighter, avagy a még 1996 végén debütáló, ám maig is igen népszerű Privateer 2. A mű sikerességének titkai a 3- vagy 47-CD-n terpeszkedő alapmű legfőbb erényeiben keresendők: az átgondolt alapokon nyugvó, űrtörténelmi vonatkozásokkal s következetes történetiséggel felvértezett kampány mód, valamint az akkori grafikus kíváncsúsággal jöcskán túltejesítő képi megvalósítás révén az I-War múlt évezredünk egyik legfőbb ihletőjévé lépett elő — így aligha lehetett kétséges, hogy hosszabb-rövidebb időn belül magunkhoz szólíthatjuk az I-War mítosz következő epizódját. Is.

## Az Űrről, a Zúrról, s ezek Mozgatóról

Az I-Warban ábrázolt űrmodell két legjelentősebb csoportja a politikai szervezethez jegyében ténykedő Nemzetközösség, annak bizalmasaival, szimpatizánsaival egyetemben. S noha a Nemzetközösség galaktikus befolyása az idők során folyamatosan növekszik, a szervezet által meghozott törvények bizonyos tételei már több, eredetileg független kolónia, sőt bolygórendszer kereskedelmi érdekeit is sértik — az eljövendő évek így önkéntes alapon felelősködött, a Nemzetközösséggel nyílt szembehelyezkedést felvállaló elemeket szülnék, akik minden eszközt készek megragadni, hogy borsot törhessenek a nagyhatalom orra alá — végső célkitűzésük a Nemzetközösség elsöpörése, de legalábbis teljhatalomának megszüntetése.

Az I-War világa így — üdvözlendő módon — nagyfokú hasonlóságokat mutat az Elite-ből, avagy áttételese a klasszikus cyberpunk milióból származtatható hozadékokkal: a Nemzetközösség bizalmát élvező

érdekcso-

portok, multivállalatok által létesített űrbéli gyárkolóniak, kereskedőutak fosztogatása kézenfekvő megoldásnak tűnik a Robin Hood eszméiséget magukénak valló Indie-k - függetlenek, ha úgy tetszik: Fügik - olvasatában.

Mindazok, akik játszottak az eredeti darabban, illetve azok, akik elolvassák a második epizódban bemutatott Enciklopédia historikus vonatkozású feljegyzéseit, értesülhetnek az itt életre hívott univerzum további, részletes történelméről - hogy pontosak legyünk, a Nemzetközösség széthullásától számított száz év történelméig. Az Independence War II az első epizód eseményei után száz esztendővel szólít minket űrbéli szerepvállalásra, s teszi ezt egy gazdatest ígéréseiben. Ó Cal Johnston, fajtájára nézve: embergyermek, lezavart évek száma: 12.

## Apa, Fia...

Felix Johnston előlétele nem ismeretes — annyi azonban bizonyos, hogy jelen idő szerint bányászként tevékenykedik egy közeli bányászkolónia alkalmazásában, mint ahogy az is: Cal nevű fia éppen az intro animáció derekán tölti be 12-edik életét — jogi szempontok szerint. Felix javaslatára, Cal hazafelé veszi útját, magához szólítandó az édesapjától kapott születésnap ajándékot — ezen gesztusok, olybá tűnik: továbbra is egyetemese. Míg a gyermek távol van, a javában munkálkodó Felixnél tisztelést teszi egy Caleb Maas nevű egyed. Kettőjük épés eszmecseréjéből kiderül, hogy Felix tetemes összegekkel tartozik a látogatónak. Szó szót, majd tűz tüzet követ. Felix le sem tagadhatná valamikori Indie voltát, oly sikkesen bánik el a Maas által rászított első vadással, ám a minden hajjal megkent gazfikó végül sikerrel teríti be hatvan megatonnával a kolónia közvetlen körzetét, míg ő maga, ha némi hanyattatások révén is, de távozásba lép.

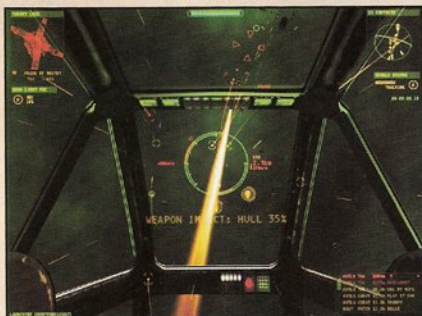
A helyszínre visszaérkező Cal sejtethető módon krokodilkönnnyeket hullajtva nyugtázza édesapja megkérdőjelezhetetlen halálát, majd a soron következő óra első perceit az utolsó kapocs vizsgálá-

tával tölti — mely nem más, mint a Felixtől kapott ajándék.

Lássuk, mi van benne — helyesebben: ki van benne. Jefferson Clay neve ugyan-csak ismerősen szoroghat az eredeti I-War ismerőinek: az alapokiosztás szerint hivatalnokként s köztisztviselőként



▲ Flux Engine - Külső Nézet!



▲ Flux Engine - Belső Nézet!



▲ Flux Engine - Robbanás Effekt!

tevékenykedő Clay a Függetlenségi Mozgalmat legkiemelkedőbb alakjai közé tartozik, kinek harcéri tapasztalatához csupán utolsó megmozdulásának pátosza mérhető. Halálát a Tolimani Űtközetnél leli, mikor is életét feláldozva semmisíti meg a Szövetségesek megérkezését váró, Függetlenek által felemelt harcúteget. Utolsó, heroikus cselekedete révén több száz emberéletet ment meg, s avanszál az Első Függetlenségi Háború mártírjai közé. Am, a jelen csúcstechnológiája igen érdekes dolgokat produkál. Cal, miután felpattintja

a laptopra emlékeztető, Felixtől kapott ajándékot, konstatálja: Jefferson Clay az Örök Vadászmezőkről ezen szakszerkezet áramköréből merít új, még ha mesterséges életet is, sőt: a valamikori hús-vér Clay emlékeit, személységét kifogástalan formában közvetíti a külvilág felé Felix nem mindennapi ajándéka. Mindez szép, jóllehet sem Cal, ám a rutinos játékos éles elméjét sem hagyja hidegen a felvetés: honnan, s miként tehetett szert Clay Jefferson informatikai esszenciájára Felix Johnston, s különben is: mi volt a célja mindezzel? Ezen kérdések jelentőségével alighanem Clay is tisztában lehet, lévén útmutatásai

alapján hamarosan egy olyan helyre navigáljuk el megszolgált kis hajónkat, mely számos felvetésünkre egyenes választ ad.

## ... és a Nagymama

Rendhagyó módon csupán ezen fejezet után térképezzük fel az űrben való navigálás, tájékozó-

dás alaplléréit, jóllehet ahhoz, hogy megismerjük Felix édesanyjának munkásságát, már rendelkezniünk kell valamiféle űrhajó vezetési kultúrával. Az ismert űr gócpontokból áll, így értelemszerűen Cal kalandozásai is egy gócpontból indulnak. Ez a Badlans Cluster, mely legjelentősebb kereskedelmi forgalmáért az itt is képviseltekkel rendelkező megavállalatok felelnek, s noha a termelési pontok, gyárkolóniak közelben sejtethetően erőteljes aktivitásra számíthatunk a felügyeleti szervek részéről, akad itt számos, csem-





eszköz által előszeretettel használt, amelyet kevésbé ismert útvonal is. Clay annak ellenére is az Effrit nevű galaxisra kalauzol minket, mondva: annak kellős közepén találunk

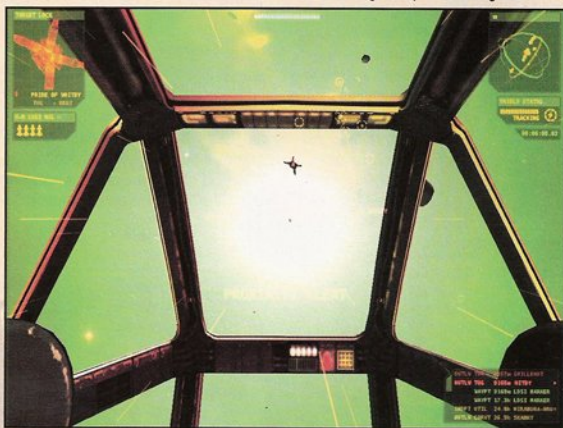
### Odakint

Az első epizód során megismert, tucatnyi funkcióval felvértezett menü az új darabban is itt figyel, ráadásul finomhangolt formában. Elég csupán megnyomunk valamely kurzorgombot, s már mazzsolázzhatunk is. Ahhoz azonban, hogy megérthessük az itt hozzáférhető funkciók jelentős részét, először vegyünk szemügyre a HUD jobb alsó sarkában látható kis ablakot, mely a radarjaink hatósugarában tartózkodó entitá-



▲ Flux Engine - Lens Flare Effekt!

mad valamit, ami érdeklődésünkre tarthat számot — s valóban. Gígászi mennyiségű, a Halálcsillaghoz hasonlatos űrbazisra jut a gázóráis, melyre bedokkolva újabb adalékokkal bővíti a Johnston család történetiségét illető betekintésünkhöz. Szóval, volt egy Lucrecia Johnston nevű néni, aki a bázison család emlékiratok tanúsága szerint, nyílt elkötelezettséggel viselkedett a kalózkodás iránt. A bázis, melyen jelen pillanatban tartózkodunk, gyakorlatilag Lucrecia szellemének fogható fel, melyet a levél középészén megfogalmazott végrendelet értelmében, a valamikori társadalmi hivatalosan is a levél — a így a bázis — megtalálójára hagyományoz. Lucrecia írásában gyakran hivatkozik valamikori mentőre, Jefferson Clayre — így már érthető, miképpen is szálhatott a létezését tulajdonjoga Calra — míg utolsó mondataiból kiderül, élete folyamán csupán egyetlen dolgot csinált volna másképp: több időt fordított volna fiára, Felixre, ahelyett, hogy — egyszerűen — a Clay által is diszkreditált körvonalazott elgondolás nyomán, célszerűen lehet gondoskodunk magyammánk örökségének mielőbbi szembe helyezéséről. A bázis, kapacitása folytán alkalmas lehet mind a menekülésre, sőt gyártási munkák elvégzésére is, ám az időközben törekvően szerkezetek, kimerült energiatartalékok új alkatrészeket igényelnek. Így elsődleges objektívánk, hogy a közelben tartózkodó állomások, érdekcsoportok között meglegyen az az ösvényeket s kapcsolatokat, melyek révén szert tethetünk a javítási munkálatokhoz szükséges eszkö-



▲ Flux Engine - Kaputt Effekt!

sok — legyenek azok űrhajók, állomások, avagy égitestek — hozzájuk viszonyított távolságát jelzi. Ezek között a „”, illetve „” billentyűkkel válogathatunk, míg „home” a sor elejére, „end” pedig annak végére ugrik. Bármely entitásra mozgatván az aktív szelektiót, a bal felső sarokban bővebb információt is kapunk a célpontról, melyek közül is kiemelt jelentőségnek örvend a kiválasztott elem regisztrációs kulcsa. A kulcsok révén egyébiránt már eleve megsaccolható, érdemes-e az aktuális hajóval csetepatét kezdeményeznünk — így, természetesen fel a kereskedőutak közelében állomásozó rendfenntartókkal való kakaskodás kezdetben aligha vezethet sok jóra. Most, hogy tudunk szelektálni a körzetünkben tartózkodó elemek között, elsajátíthatjuk az autopilot használatát is — lévén

az autopilotának adható utasítások mindig az aktív célpontra vonatkoznak. Approach: célpont megközelítése. Formate: a célponthoz való felzárkózás. Pursuit: üldözés — kezdetben nem aktív. Dock: bedokkolás. Megjegyzendő, hogy dokkolni csak azután van lehetőségünk, hogy az autopilóta leszabályozta magát a célponthoz való állomások közvetlen közelében. Hasznos funkció az F5, mely az autopilot azonnali kikapcsolását teszi lehetővé, sőt a szerkezet minden funkciójához hozzáférhetünk hotkeyek segítségével. Felvetődik a kérdés: hogyan is lehetséges egymástól sápasztó távolságokra eső göcök egyes komponenseit kijelölni az autopilot célállomásai? Erre szolgál a Starmap, melyet a menü NAV csoportjából érhetünk el — a csillagtérképet szükség szerint

esetek túlnyomó többségében fedélzeti számítógépünk automatikusan feltölteti a készítőik által javallott, s így a sztori nyomvonalaéhoz is igazodó célpontot.

Tekintsük át hajóink további, egyetemes perifériáit — ilyenek a pajzsok, a fegyverek, s természetesen a motor is. A menü ENG pontján keresztül férhetünk hozzá az elosztóhoz, mely révén szabadon konfigurálhatjuk hajóink energiatartalékait e három főbb terület között. Az elosztó esetében egyébiránt kifejezetten javallott a hotkeyek használata, ehhez csupán a kurzorbillentyűk shift-el való kombinálását kell alkalmaznunk. Hogy mikor-melyik területre is szánunk tette-mesebb energiát a rendelkezésünkre álló egészből, nyilván az aktuális szituáció diktálja. Amennyiben jelentős ellenséges űlérővel találjuk szembe magunkat, úgy kézenfekvő megoldásnak tűnik fullra tuningolni a motorokat, majd a lehető leggyorsabban tiplni venni — igen ám, de bármely periféria csurig töltése csupán a másik kettő szükségesszerű kikapasztása révén lehetséges — így tessék mérlegelni, felvállalható-e a relatív sebezhetőség a választott periféria megerősítésének időtartamáig, elvégre hiába is húzzuk csutkára a motorokat, ha a leaszott pajzsenergia révén már négy-öt találat is egyet jelenthet hajóink megsemmisülésével.

Lehetőségünk van magunkat kvázitöltetni, ehhez csupán apaszuk le a hajóinkban futkározó elektromos feszültséget. Rendkívül jól használható trükk, mely segítségével minimálisra csökkenthetjük annak kockázatát, hogy kiszúrunk minket — ám a vas „rebootolása” bele telik némi

zoomolhatjuk, majd a kurzorgombokkal végigmazzsolázzhatjuk az aktuális nagyítás tükrében hozzáférhető állomásokat, bolygókat is. Entert nyomva az autopilot információi „ápdételődnék”, s immár semmi akadálya, hogy egy F6-ot követően meg-

kezdjük a fény sebességén is túlmutató száguldásunkat az LDS mezőben. Ezek tehát a közlekedés alapjai, ám meg kell jegyezzük: a kidolgozott forgatókönyv révén az



▲ Flux Engine - LDS Effekt!

időbe, ezzel tessék számolni! Apropó, menekülés: még az első felvonás előtt szert kell tennünk egy pár Fuel Rodra, biztosítandó a bázis energia-felvitelét. Közel s távolban



▲ Flux Engine - Lézernyaláb Effekt!



▲ Ssssssss... !PIUNG!, !PIUNG!, !PIUNG!

egyetlen hely van, ahol hozzáférhetünk ezekhez a darabokhoz, ez pedig az Efrított nem messze eső, személerakó-hellyel kombinált űrtemető. Itt, mint az elvárható: tucatsnyi junker — űrszemét bekebelezésére, majd eladására szakosodott űregyén — tevékenykedik, akik hajlamosak azonnal tüzet nyitni mindenkire, akinek regisztrációs kulcsa eltér az övéjüktől. Egyetlen megoldás, ha észrevétlenül bedokkolunk a reaktorba, majd magunkhoz szőljük a fuel rodokat. Ám hiába is adjuk elő a kidokkolást a lehető legdiszkrétebb módon, a junkerek mindenképpen kiszúrnak minket távozásunkkor. Mit is tesz az egyszerű űrkalóz? Betáplálja az autópilótának Lucrecia bázisát, majd imádkozásba fog, hogy még azeelőtt képes legyen LDS-be lépni, mielőtt rípiyára szagatja őt a kilenc-tíz kalóz. Helytelen megoldás, biztos halál: előfordulhat, hogy az LDS csupán egy teljes percnyi belövést követően válik aktívá, ezen idő pedig bőven elég arra, hogy a junkerek rakétái szétszaggassák hajónk pajzsát, majd testét is. Ehelyett célszerűbb maximumra húzni a motorokat, majd csak azután

nén a figurát, az autopilot aktiválása előtt mindig kerüljünk tisztességes távolságra a minket üldöző elemektől.

### 15 év egy kávéfőző mellett

Pontosan ennyi idő telt el azóta, hogy Cal otthagyta Clayt a kritikus kávéfőző közelében, miután az installált fuel rodok egyéb, sürgősen beszerzendő szerkezetek szükségességét tették ügymond: nyilvánvalóvá. A forgatókönyvírók szeszélye folytán azonban, Cal szemtől szembe kerül Felix gyilkosával, Caleb Maassal — a beszélgetés dramaturgiai középpontján érkezik be két rendfenntartó, akikkel Caleb gyerek rutinszerűen megeteti a „nem-tudom-ki-ez-az-ember-jött-és-rámtámadt” féle modellt. Eredmény: Cal hajóját elkobozzák, majd a gyermeket egy közeli börtönkolóniába hurcolják. 15 év múltán, mikor Cal Johnston

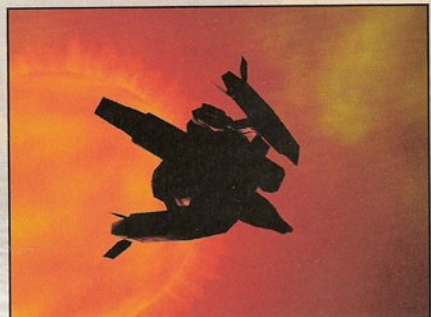
betölti 27-edik életévét, csokornyí elítélt élére állva hajt végre sikeres szökést, egyúttal megalapozván az Independence War II történetiségének további fordulóit. Cal volt rabtársai, mikor felismerik a Lucrecia bázisában rejlő lehetőségeket, kivétel nélkül az ittmaradás mellett döntenek — gyakorlatilag ezen pont tekinthető az érdemi játék kezdetének, lévén bázisunk már csaknem teljesen üzemképes, s hajónk is van, mely segítségével megalapozható ténykedésünk Lucrecia örökségéhez méltó folytatása. Nézzünk csak körül tüzetesebben is a bázison: az első számú, főbb helyi jellegzetesség a hangár, melyen keresztül hozzáférhetünk űrhajóparkunk egyes darabjaihoz, illetve még a felszállás előtt finomhangolhatjuk a gépre szerelt fegyverzet, motorok, kiegészítők sokaságát. Az ezzel való pepecselgetés azonban csak a későbbiek folyamán bizonyul majd célszerűnek, mikor a már rengeteg felhasználható eszköz közül aktuális feladatunk függvényében ítélniük meg, mi az ami nélkülözhetetlennek, avagy szükségtelennek ígérkezik. Típusonként egyébiránt számos, jól átgondolt kiosztás tartozik a gépek mellé már alaptól is, így csak annyit még: mindig szükség szerint. Szintén a hangárban nyílik lehetőségünk rakományt

eltérő módon, barter alapokon nyugszik — azaz, láthatjuk a piac által kínált portékákat, míg mellettük azon javakat, melyek fejében a tulajdonos hajlandó üzletet kötni velünk, értsd: elcserelni saját javait az általunk kínált portékáért. Hogy ez a kereskedelem szisztéma mennyire is tünik meggyőzőnek, arról a Flux Engine, Blekzuppen szekcióban részletesen is értekezünk, ám addig is érdemes tisztázni a kereskedőhajók kifosztásakor alkalmazott ügymenet főbb mozzanatait. Mikor kelően megszorogtatunk egy transzportert, az rendszerint leoldja magáról minden rakományát — lehetne őket szépen felvenni, hacsak nem kötne minket a mindössze egyetlen cargo podra való tárolókapacitás. De köt. Így a megoldást teherhordó emberünk, Jafs jelenti: a menü COMM pontján keresztül elérhetjük a Call Jafs linket, mely segítségével a kinyert, vadűrben hánykóló cargo podokat megmenthetjük a biztos enyészettől: Jafs bácsi ugyanis jön, majd felszippanlja az összes cargo podot, hogy aztán a bázisra szállítván azokat, féktelen örömködéssre adhasson okot a bázison tartózkodók köreiben. Jelen, Jafs bácsi tevékenységét a későbbiek folyamán még méltatjuk. Recycling: ez egy érdekes pont — itt nyílik lehetőségünk akkumulált javaink bezűzésára, hogy az így kapott alapanyagot manufaktúra révén újabb javak előállítására használjuk fel. Ehhez tudni kell, hogy gyártani csak akkor van lehetőségünk, ha birtokunkban vannak az előállításához szükséges tervrajzok. A Communications pont rejti bázisunk külvilággal való kapcsolatát, így itt új, illetve archivált elektronikus levelek tanulmányozásával tölthetünk el némi időt két kidokkolás között. A beérkező levelek jelentősége egyébiránt nem csekély: rendszerint ezek révén halad előre a sztori, illetve ezek tudósítanak minket aktuális objektívánk pontos színhelyeiről is. Az Enciklopédiáról



▲ - !BLAMMM! -

pakolni gépünkre, ám csupán egyetlen cargo podra való. Ez nem sok, viszont kifejezetten kevés. A soron következő, Trade menüpont révén hamarosan világossá válik, miért is ezen megszorítás repülhető gépeink tükreben. A kereskedelem, az Elite-től, sőt a többi klóntól is



▲ Itt előre megyek



mindigesen már többször is szó esett — ez gyakorlatilag nem más, mint az „Amit tudni akartál az I-War Univerzumról, de nem voltunk ott, hogy megkérdezhess” szekció, ennek megfelelően szívmelengető részletesleg egyben fogant értekezéseket olvashatunk itt mindenről, mi kapcsolható az I-War galaxisokkal, illetve előkkel, illetve azok törté-



melével. Impresszív adatbázis, valóban. A Statistics pont pedig len, — kibővíthető? — statisztikáinkat villantja meg az illető szemünk elé. Tanulmányozhatóak kívánók sok örömteli percel.

### Flux Engine, Blekzuppen

Az új grafikus motorra olyannyira büszkék mind az alkotók, mind Cal Johnson, hogy a kissrác Flux feliratú prózában szigorít a játék kezdetén általa irányított drone cockpitjében — ahogyan ezt nevezik diszkret marketingnek. A játék grafikus megvalósítása ezzel együtt is szemtelenségű, sőt nem tartom túlságosan minden idők eddigi legszebb szimulátorai közé sorolni a stuffot. Sőt, ezen területen az I-War számos konkurenciával kell számoljon a közeljövőben — gondoljunk csak a már készen álló, multiplayerre optimalizált Elite Klónokra — érdemes lenne a játék érdemi felhozatalát is megpróbálni teljes fókuszba helyezni. A legnagyobb problémát a kereskedelem, illetve a világmodell részletességének méltatlan lebutításá-

ban látom. Nézzük sorban: David Bradwen hiába is fektette le az Elite-ben a műfaj esszenciáját, kereskedelem címén itt kiszűrik a szemünket egy extratitkos bázissal, mely extratitkos mivolta ellenére is hajlandó fogadni mindazon jelentkezőket, akikkel portékáink csereberéjét bonyolítjuk. Ennek, valamint az egyetlen nyamvadt cargo podra való

kapacitásunknak köszönhetően az alkotók sikerrel ölték ki minden izgalmat a kereskedelemről, sőt: ezen húzás révén gyakorlatilag feleslegessé tették az általuk életre hívott galaxisok tetemes

űrriköjtését. Miért is mennék egy állítólagos kereskedelmi központba, ha bedokkolást követően nincs lehetőségem felvásárolni az ott kínált javakból, azon egyszerű okból, hogy az itt ábrázolt univerzum nem ismeri a fizetőeszköz fogalmát. Így az egyszerű uralgató megfosztatik azon örömrésztől, melyet egy szétamortizált opponens révén magához szolgált cargo pod beszipantásakor él át — mert minek is venné fel a cargo podot, ha annak értékesítésére — helyesebben: elcserélésére — úgyis csak azon a nyamvadt bázison lesz lehetősége? Hívja hát az idióta Jafset, hogy leszállítsa a cuccot. Sehol egy űrhajópiac. Micsoda?! Van képed teherhajót kérni, hogy csempészutakat vállalhass?! Minek az neked? Úgyis csak haza vihetéd, máshol nem veszik át a portékádat. Ja, tényleg — bocss. Nem tudok szabadulni a képzettől, hogy az alkotók tudatosan helyezkedtek szembe az Elite óta teljesen alapvető megoldásokkal, remélvén, hogy újszerű elgondolások képrázatos eladásokat produ-



▲ Ez egy teherhajó - most még.



▲ Az Effrit Gázóriás vörös tömegét szelvév...

kálnak. A kampány mód determinált volta, előre megírt történetisége azonban hosszú távon aligha szolgálhat a szavatosság javára, így a stuff jellegéből adódóan kötelező jellegű lett volna implementálni egyfajta open ended alapú játékmódot is. Amikor csak megyek bele a világba, teszem, amit teszek, szövetkezek, akivel szövetkezem, s egyáltalán: Elite filing. Ez úgy, ahogy van — kimaradt. Hogy időnként be-be köszön? Kevés. Érthetetlen, miért kellett ragaszkodni ehhez az érzésem szerint harmatgyenge, de leginkább: szükségtelen teherként

megélhető bázis szisztémához is — talán, mert erre alapozták az egészet, de vajon minek? Atyavilág, lassan itt a lap alja szekció, s én még mindig fröcsögök — ez helytelen. Helytelen, mert az Independence War II a felsorolt — szigorúan szubjektív — ellenérvek tükrében is kitűnő játék, melynek egyetlen hibája, hogy oly területeken is újszerű megoldásokkal érkezik, mely újítások inkább kedvét szegik a játékosnak, semmint lelkesítik. Ez a képzet szerencsés módon igen ritkán merül fel korunk szórakoztató informatikai szemelvényeivel kapcsolatban, így álljon itt a 3D Realms első számú bölcselete az alkotók okulására, illetve havi gondolatébresztőnk gyanánt is: „Ha nem törött, minek javítgatod?” Az Independence War II ezzel együtt is kötelező anyag minden olyan elem számára, aki csak egészen apró készletét is érez az űrben való létezésre, ám hogy éppen ebből a stuffból hiányzik az, ami révén egy Elite fanatikus képtelen lenne lekattanni róla, az elég rossz. Sőt: nem tőjök. Bizom benne, hogy a harmadik epizód munkálatainak megkezdése előtt az alkotó Hölgyek s Urak gondolkoznak.

by GyZ



Infogrames / Particle Systems [www.independencenwar.com](http://www.independencenwar.com)  
 PIII500 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ -szép X -szerencsétlen újítások

# 89

# Anachronox

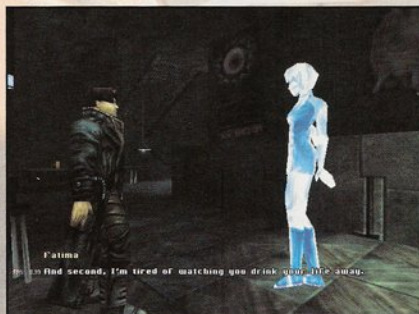
Ugyan, csak egy picit késett

**A**nachronox, azaz méreg a múltból. Ezen a játékon is sok évet ült az Ion Storm, jó szokása szerint (ez alól csak a mindig aktív Warren Spector és a Looking Glass Studios nevű csapata kivétel), ahogy a Daikatana-n is. Amikor a kézbevettem a gémet, már nem is emlékeztem a játékról szóló régi hírekre, fogalmam sem volt, hogy milyen stílusú az anyag, bár a készítőkhöz hátréből FPS-re tippeltem. Hát, jó nagyot tévedtem, ahogy a lottón is szoktam hétről-hétre.

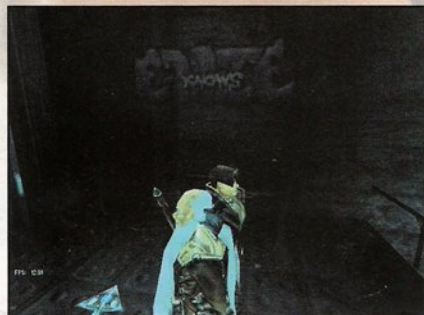
A játékot az Ion Storm harmadik csapata fejlesztette sokáig (az, amelyik nem a dallasi Daikatana-s központ, és nem a Looking Glass Studios), Tom Hall vezetésével. A gárdában két másik legendás „újjátékisten” is aktívan közreműködött, a hosszú hajáról is ismert John Romero, és barátja Stevana Case, akit Quake-es körökben csak Killcreek néven rettegnek az FPS megszállottak, és aki még a Playboy-t is megjárta. Stefi csupasz hátsóját és mellesleg nem elhanyagolható méretű szilikoncikkjait bárki megcsodálhatja, aki elmúlt 21 éves (biztos, ami biztos, manapság nagyon elszaladt a székér a gyermekvéddel, e fölött már bizonyára mindenki láthat ilyesmit, hehe), és rendelkezik a 2000. május/júniusi 576 KByte-tal. Ennyit a reklámról. Nem is rossz a csaj, de ki kell mindenkit ábrándítanom, még mindig foglalt, továbbra is John Romero a párja. Egyébként nem véletlenül használtam az „újjátékisten” kifejezést, ugyanis az egyik amerikai gémer magazin, a PC Gamer ilyen cím alatt futtatott egy Garfield szerű comic strip-et, amiben a fenti arcok, és minden ismertebb amerikai játékfejlesztő is szerepelt, akit kellően szíatólnak manapság szakmai körökben. A képregény, mondjuk, roppant

gyengére sikerült, a mátrixos szerzőkba öltözött játékfejlesztők megantiják benne kesztyűbe dudálni a nagy gonosz megacorp mumust, a Microsoftot (hasonló poént már lelélt egy Steve Jobs nevű fazon is Ridley Scott segítségével, két évtizeddel ezelőtt). Romero egyébként az elmúlt évben nagyon sokat nyilatkozott elismerően a Square játékaíróiról, elsősorban a Chrono Cross-ról, a nagy kedvencéről, és pedzegette, hogy azt fogja leklónozni legközelebb. Ez után annyira már nem volt meglepetés, hogy az Anachronox mégsem FPS, hanem egy RPG, a Square féle Final Fantasy játékok klonja, persze teljes 3D-ben, ahogy a kor és a platform megkívánja. Ez persze még nem a John Romero féle Chrono Cross klón, ha tényleg megcsinálja, az még jóval odébb van, ebben nem is az övé volt a kreatív igazgatói szék, hogy menedzsernyelven fogalmazzak.

Természetesen a játékhoz — ahogy minden saját céget alapított volt id Software dolgozó — Romeroék is a John Carmack féle Quake engine egyik generációját licen szelték, ahogy tették ezt a Daikatana során



▲ Kedvenc titkárnőnk valamiért zabos ránc



▲ Eddie tudja, hogy hőseink számi ikrek

is. Sajnos nem a csúcst motort vették meg, ahogy például American McGee tette az American McGee's Alice esetében, vagy Katherine Anna Kang, és egyben Carmack a Sidrial esetében (ami egy Machinima, azaz valós időben lejátszott 3D animációs film,

mielőtt Hollywood átnevezte, 15 évig a demoscene-en csak demónak neveztük az ilyesmit), csak a mára már nagyon elavult Quake 2 motort, amit a Daikatana-ban is alkalmaztak. Ennek több oka is lehet. Leginkább talán az, hogy az Ion Storm régóta a csőd szélén áll,

amikor a Quake 2 motort volt a csúcst (sőt eredetileg a Quake 1 engine-nel kezdtek 1997-ben, arról is át kellett állniuk a kettesre), ami sajnos a hosszú fejlesztési idő során elavult. Azonban, ha az évek múlásával mindig megveszik a legújabb motort, majd fél év fáradtságos munkával átrák rá a játékot, akkor nemcsak óriási pénzeket dobhatnak ki az ablakon, de végtelen ciklusba is kerülnek, amiből talán soha nem lesz kiadott produktum, láthatunk már ilyet a Duke Nukem Forever esetében is.



▲ Na nédd, itt van Anachronox!

Mellékes adalékinfó még, hogy a fent nevezett két úriember és a prűdek által

redukálódott le. Stevana Case már hónapokkal ezelőtt lelépett, Tom Hall és

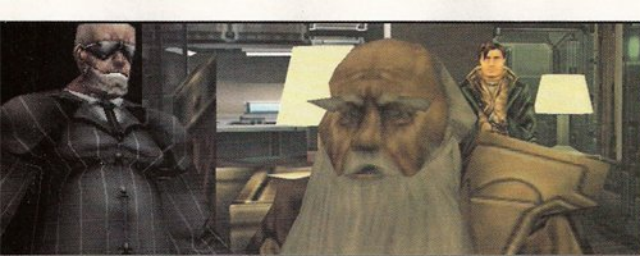


John Romero csak pár hete, az Anachronox megjelenése után.

## Bontsuk má' ki a dobozt!

A játék két CD-n terpeszkedik el, az első az install, ami felpakol több mint egy gigát, a második az, amiről játszani kell. A beállításokkal valószínűleg senkinek sem lesz gondja, így ezeket nem részletezem. A game állítolag nem igazán kedveli a Windows 2000-ret, és bizonyos konfigurációkra is érzékeny. Néhány problémát orvosol az, ha lejjebb vesszük a felbontást, mondjuk szerezscsétlen 640x480-ra, de a legtovább gond mindenképp megoldódik a nemrég megjelent v1.01-es patch-csel, ami természetesen lehozható a <http://www.anachronox.com/>-ról is.





## Fatima Doohan

Fatima Doohanról nem azért nem mutatunk képet, mert nem szeretnénk — a tényálladék az, hogy Sly Boots egykoron hús-vér, csinos titkárnője sajnálatos baleset áldozata lett a játék kezdete előtti második évben. Most, mint Lebegő Mechanikus Nyílászervezet létezik, s folyamatos észrevételeivel, tanácsaival látja el a gazdászervezetet. Együttal beépített ébresztőórát, objektív-kollektort, határidőnaplót s sok más egyéb, hasznos dolgot is köszönhetünk Fatima Doohan személyében, akit Sly nem volt rest — digitalizálni. Igen hatásos módszer.

mindenhol egy csomó különféle negyed is megtalálható, melyek mindegyike grafi-kaillag is teljesen más világ.

Sly (és Fatima) mellett hat további kulcs-karaktert vehetünk be a party-ba. Egy-zerre háromtagú lehet a csapat, és így összesen hét játszható karakter van a játékban. Sly után az első figura a 71 éves Grumpo Matavastros lesz, aki egy bölcs tudós, kutató, és igazi reneszánszember, földig érő ősz szakállal. Az ősi tárgyak, a



▲ A szexmasina bárban még a stripper is gépből van



▲ Egy Anachronox legjobbjai közül

Sok egyéb poént nem akarok lefőlni a történet kapcsán, először is, hogy nehogy leromboljam a játékelményt, másodsor, mert bár tengernyi időm volt rá, még mindig nem jutottam a végére, csak úgy a negyedénél tartok. Kezdetben az egyetlen dolog, amivel foglalkozunk, az lesz, hogy megpróbáljunk pénzt szerezni valahogy, hogy kifizethessük a tartozásunkat. Sajnos ez a szál elég sokáig fut lineárisan (bár az is igaz, hogy legalább elég sok az apróbb akció, így annyira mégsem válik unalmassá a játék), ez szerintem negatívum. Sokáig nem keveredünk bele

lok ez ügyben. Természetesen nem kizárólag Anachronoxon és annak kezdeti Bricks nevű negyedében játszódik a cselekmény, hanem idővel újrutazásokat is

kalamajkába, az pedig, hogy a pénzt hajszoljuk a tartozásra már nem akkora hajtóerő egy RPG-ben véleményem szerint. Kissé bele is untam, hogy Anachronox-on ide-oda mászká-



▲ Meseautóó! Kössük eeel!

tehetünk teljesen más világokba. A következő bolygókat járhatjuk be: Anachronox, Sender Station, Sunder,

MysTech-ek után nyomoz, egyébként korábban a MysTech múzeum kurátora volt. Pár óra kavargás után felbérel minket egy munkára, ami számunkra kezdetben pénzkere-sési lehetőségnek tűnik, de inkább a kalandjaink igazi kezdete lesz.

PAL-18 egy másik karakter, valójában egy gyermekek szórakoztatására szolgáló robot, a Cordikids Toys 18-as régi modellje, Personal Android Lackey, amit Sly a kilencedik szülinapjára kapott, más ajándékok nem is

kapott az eddigi életében. 20 éve működés-képtelen, megtalálhatjuk az irodánk hátsó szobájában. Természetesen miután működésre bírjuk, azaz elemet teszünk bele, akkor lesz a

party tagja. A 28 éves Dr. Rho Bowmannel még nem sikerült találkoznom, ahogy a többi karakterrel sem. Ő egy feka tudós hölgy, aki a SenderNeten (ez egy olyan számítógépes hálózat, amelyenről a Neuromancer-ben és a többi William Gibson könyvben olvashatunk sokat, és amihez hasonló az Omikron: The Nomad Soulban is volt) két éve megjelent MysTech Awake! című könyvével tett szert népszerűsége, egyben ennek köszönheti a tudóstársadalom kiközösítését is. A szintén sötét bőrű Paco „El-Puno” Estrella is egy olyan személy, aki később kerül a party-ba, The Fist-nek, azaz Az Ökölinek is nevezik, így valószínűleg ő lesz a verőlegény a gárdában, a leghasznosabb ember, ha harcra bonyolodunk. Ő egyfajta élő szuperhős, régen a Kraption bolygón még képregény is futott a kalandjairól. Repülni is tudott, de sajnos nemrég elvesztette ezt a képességét. Lesz még egy titokzatos női karakter, a 25 éves Stiletto Anyway, aki nevéhez híven primán bánik a késekkel, ő kínai-brazili keverék, lilára festett hajjal. Múltját teljesen homály fedi, mire elterhős a playta, hogy valahol látták, addigra már mindig a galaxis átéltelen sarkában tűnik fel. Végül van egy abszolút titkos karakter is, de személye maradjon csak titok, hehe.



▲ Hölgyek, urak, meg az ET



Democratus Ring, Hephaestus, Kraption, Democratus Surface és Limbus. Természetesen



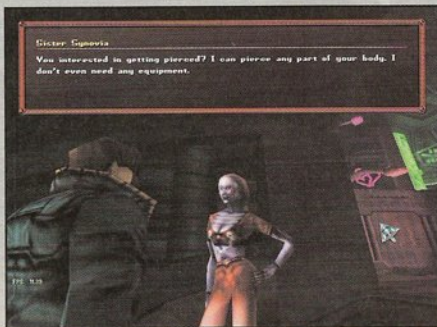
▲ A vöröslámpás negyed

## Irányítás, harc és egyéb állatfajták

Az Anachronox tehát egy full 3D-s third person (külső, követő nézetes, mint a Tomb Raider) szerepjáték. Példáért tekintetében leginkább a Final Fantasy-kra, és a szintén Eidos által kiadott Omikron: The Nomad Soulra hajaz. Tehát nem pür hekkenszless, mint a Diablo, hanem sokkal inkább RPG-kalandjáték. Ha éppen nem mozgunk a billentyűzettel, az egér segítségével egy pointert is irányíthatunk point and click kalandjáték módra, amit a játék life cursor-nak hív. Ez elsősorban roppant szokatlan és furcsa, természetesen idővel meg lehet szokni többek között, de a 3D pointer soha nem fog igazán kézreállni. Ha a képernyőnek valamelysége egy ponton, ott a Z tengely mentén becsik a monitorba a pointer. Ha valamivel lehet operálni, akkor ez elkezd sékélni jobbra-balra, és rábökhetünk az egér bal fölére. Így aktivizálhatunk kapcsolókat, használhatunk tárgyakat, vagy éppen beszélgethetünk az NPC-kkel. Állítólag NPC-ből nem kevesebb, mint 449 van a játékban. Mindegyik éli a maga életét, másképp, tesz-vesz, és lehet velük dumálni az élet dolgairól, néhányan még tárgyakat is kombinálnak magukkal. Ez a rész nagyon jól sikerült a játékban, ez az amitől igazán él, lebeg a világ, amiben tevékenykedünk. A készítő az ellenfelek terén sem spórolt az anyaggal, állítólag 189 fajta különböző monsztrét küldhetünk át a másvilágra, ez szavatolja a hosszú játékidőt, és azt, hogy a harcok nem válnak unalmas rutinfeladatokká. Az irányítás roppant egyszerű, a kurzorgombokkal, vagy az A, W, S, D gombokkal mozoghatunk, az egérrel pedig foroghatunk és használhatunk tárgyakat, dumálhatunk, és egyebek. A numerikus + és - a fényerőt állítja, az F10 és Num Lock a pause, a Tab pedig a karakterek között vált, a wezenről választhatjuk ki a segítségével, sőt irányítunk, a többiek pedig követik boka módjára. A Ctrl és bal egérgomb

kombóval próbálkozhatunk a zárt ajtók kinyitásával, erről később. Az Esc megnyomásával pedig belépünk az options menübe, itt találunk minden segítséget, töltést és mentést, statisztikát, kommunikálhatunk a titkárnőnkkel (infókkal lát el minket mindennel kapcsolatban,

stratégiaüzgatás. Valószínűleg a Square a PlayStationös Vagrant Storyban azért választotta a hibrid harci módszert, hogy mindkét tábornak kedvezzen, az igazán jó és komplex volt, remélem a körökre osztott harcos játékok lassan lemasólják majd azt a módszert. Tehát az Anachronoxban a harc nagyon oldszkúl, amilyen már a C64-es RPG-kben is volt, olyan megjelenítéssel, amilyen a Final Fantasy-kben látható. Felsorakoznak a harcos felek, aztán ha valaki lép, választhat a sok kis ikon közül, mozoghat, támadhat, védekezhet, használhat tárgyakat, és speciális skilleket is. A játékos karakterek mind különféle fejleszhető



▲ Kő pirszing? A kisgyeba a legmenőbb manapság

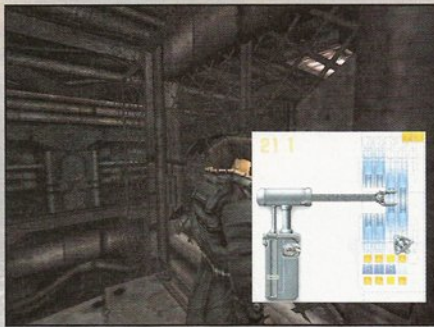
bemutatja a világot, plusz a küldetéseket is tőle kapjuk meg itt), használhatjuk a nálunk levő tárgyakat, menedzselhetjük a party-t, és egyebek. A legtöbb almenü direkt elérhetjük az F gombokkal is, F1 = Fatima, F2 = állásmentés, F3 = állástöltés, F4 = opciók, F5 = party statisztika és F6 = party tárgylista. Később még pár újabb gomb is életbe lép, a játék elején például felvehetjük a digitális kameránkat, amit az F11-el használhatunk egyszerűen.

A harc is a játék 3D-s motorján zajlik, azonban körökre osztott, tehát nem valós idejű. Én személy szerint a pörgős játékmenet híve vagyok, és főleg az akciójátékoké, így a szerepjátékokban is a Diablo-szerű realtime harc népes rajongótáborát erősítem. Ez persze nem jelenti azt, hogy legalább ennyien ne kedvelnék a turn-based csetepatékat, izlések és pofonok. Nekik jobban bejön majd az Anachronoxban a harc, számomra pedig ez egy kicsit unalmas

speckókkal rendelkeznek, ezeket pedig látványos animációk formájában zúdítják rá az ellenre, á la Final Fantasy.

Nagyon tetszett még a gémben, hogy szintén Final Fantasy mintára sok apró plusz aljátékkal is találkozhatunk. Valószínűleg ezekből nagyon sok van, én még

viszonylag kevéssel akadtam össze. A játék elején a bárban, ha ráklikkelünk a játékasztalra, mindjárt ki is próbálhatunk egyet csak úgy brahiból. Ez egy egész érdekes, és roppant egyszerű apró logikai játék. A gép ellen kell játszani, van néhány kör, és ezek vonalakkal vannak összekötve. A körökön állnak a bábuk, és a vonalak mentén léphetnek, körönként mindenki egyszerű. Ha már ellenfél által foglalt pozícióra lépünk, akkor utjuk azt, célunk természetesen az összes ellenséges figura levétele. Egyébként a valódi harcban is nagyjából így működik a mozgás, persze ott már a fegyverek és skill-ek is befolygatnak, ez jó gyakorlatot adhat a harcokhoz. A zárt ajtók



▲ Pikkjuk meg a lokkot, jól!

# JÁTÉK!

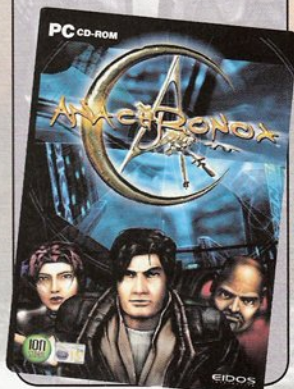
Ha szeretnél megnyerni egy eredeti ANACHRONOX PC-CD ROM-ot, vagy ANACHRONOX posztert, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi két kérdésre:

1. Mi John Romero barátnőjének neve?
2. Sorold fel két másik Ion Storm játékot!

A helyes megfejtést nyílt levelező-lapon küldd el szerkesztőségünk címére!

Beküldési határidő: 2001. október 2.

A nyereményket felajánlotta: AUTOMEX MULTIMEDIA KFT. www.automex.hu tel.: 461-5700





álkucscsal való kinyitása, hekkelésé is egy külön kis játékmód, hasonló a C64-es Paradox egyik aljátékához. Mindig egy bizonyos időt kapunk a zár feltörésére, és változó számjegyi zárkombinációkkal találjuk magunkat szemben. Minden számjegyet külön kell megtippelni, majd az „álkucsunk” hideg-meleg szerűen egy skálán jelzi, hogy milyen közel járunk a megoldáshoz. Ez már elég támpont, hogy kettő, maximum három próbálkozásból belöjünk egy számjegyet, és a megadott időn belül — feltéve, ha megfelelő szintű a zár feltörő skillünk — kinyissuk az utunkba akadó zárat. (Nem ártana egy ilyen az ismert TV csatorna 2 milliós bórond játékaéhoz sem, mert még a 250 rugóhoz is egy az ezerhez az esély, az életben nem viszi el senki, hehe.) Ezek mellett, ha jól emlékszem a Hephaestus bolygón találtam egy igazi játékermet is, valódi retro mekkát, ahol két régi időket idéző játékkal is lehetett játszani. Az egyik a Pooper névre hallgat, az leginkább a Pacmanre hasonlít, Crossfire szerű

többi lényel. Ez egyébként numerikus Enterre indul és a kurzorgombokkal irányítható. A másik gép a Bugaboo, az automatán látható logója láttán minden retro örült azonnal rávágja, hogy ez bizony a Gala. Így ehhez még kevesebb kommentár szükséges, természetesen a rovarok a képernyő felső részén mozognak, és néha cakkosan támadásba lendülnek a képernyő alsó részén mozgatható űrhajók ellen. Az űrhajóval pedig le kell lövöldözniünk az izeltlábúakat, hogy pontokat szerezzünk és a következő szintekre jussunk. Ez is numerikus Enterrel indul, de ezt az egérrel kell irányítani jobbra-balra, a bal gombbal pedig löni lehet. Ezekhez hasonlóan érdekes hűzás még, hogy a nyelvi skilllet fejlesztve tudunk egyre több idegen lényvel

Az Anachronox szellemi, s nem kis mértékben: gyakorlati atyja John Romero. A név ismerős lehet mindazok számára, akik figyelemmel kísérték az ID Software korai munkásságát: John Romero, mint a csapat oszlopos tagja nem kisebb alapművek megalkotásában vállalt tevékeny szerepet mint a Wolfenstein, Doom, avagy a korai Quake mítosz. Az ID-től való távozását követően Ion Storm néven alapított fejlesztő csapatot, hogy aztán hatalmas bukást produkáljon hosszú éveken át fejlesztett, Dominion nevű RTS-ével. A Quake-vevőnek kiküldött Daikatana sem váltotta be a reményeket - hiába az érdekesnek mondható sztori, a már javában dúló Quake III látványvilágával s kiforrottságával Romero üdvöskéje érdemben nem konkurálhatott. Az Anachronox így az stúdió, mely történetisége, kidolgozott világa révén annak ellenére is visszaadhatja a játékos társadalom Ion Stormba s Romeroba vetett bizalmát, hogy a program alapjait egyfajta optimalizált Quake II motor fűti.



▲ Hé srácok, ti meg kicsinátok?

képernyőfelépítés mellett. Bár nem kell bejárni az egész területet, és pontokat gyűjteni, csak mindig a különböző helyeken megjelenő gyémántot kell felszedni, és természetesen elkerülni a kék paca figuráknak nézve fatális összeütközéseket a

szót érteni, addig csak hablaty íródik ki a képernyőre. Erre természetesen szükség van a továbbjutáshoz.

### A moti

A játék motorja tehát a Quake 2 motor, ami manapság már

elavultnak számít, a csúcs fejlesztők nem ezt választják. Ez szerintem mindenképp egy kicsit negatív ajánlólevél, bár elég sokat tuningolták az Ion Storm programozói is. Ha jól emlékszem a Quake 2 engine még szimpla mesh animációval dolgozott, ezt például átrakták a mostanában trendi skeletal (csontváz alapú) animációra. A további technikai érdekességek (egy része Quake 2-es rutin, a többi Ion Storm továbbfejlesztés): színes irányított fények, dinamikus mesh és textúra LOD, szöveggel teljes összhangban levő automatikus száj, és ajak szinkronizáció, valós idejű arc deformáció értelem kifejezéshez, 32 bites textúrák, particle (részecske) rendszer, ehhez hasonló sugárrendszer, lens flare, különféle kód módok, radiosity és parabol-



▲ Mieink vs csövesek, FIGHT!

kus environment mapping. Ezek mellett még a leglőbb Quake 2 engine korlátot — mint a vertexek és tárgyak száma, és a térkép mérete — is megduplázták, vagy megnégyszereztek, ugyanígy a 3D koordináta rendszert is átirakták nagyobb felbontására. A hang terén pedig megjelent az mp3 lejátszás és a 3D hang, ez utóbbit Direct Sound 3D-n, EAX-on, és A3D-n keresztül is. Tehát összességében a motor nem olyan rossz, bár a lekerekített formákat azért senki ne keresse. Az Ion Storm egyébként ígér különféle pályát és egyéb szerkesztőket is majd a játékhoz. Ilyenek az A.P.E. (Anachronox Programming Environment), ami a játék script szerkesztője, a B.E.D. (Battle Editor), amivel a harcokat szerkeszthetjük, az ION Radiant, ami maga a fő pályaszerkesztő, a NoxDrop, amivel az NPC-tek, tárgyakat és pikápotak elhelyezhetjük, és a Planet, amivel a

realtime 3D mozikat scriptelhetjük, rendezhetjük.

### Jöjjön a kalapács

A játék elég szórakoztató, ráadásul kevés ilyen stílusú, kaland vonalú RPG jelenik meg manapság PC-re, inkább a hálózatosak dominálnak, meg a Diablo klónok. A Quake 2 motor mindenképp egy kicsit rossz reklám, akármilyen jól fejlesztette is az Ion Storm tovább, azért mutatja, hogy nem a csúcsra törnek. A látvány a továbbfejlesztés miatt persze eléggé rendben van, jópár igazán izlése speciális effektje is felvonultat, de azért lehetne minden jobb is. A zene pedig monoton, nem igazán nyerte meg a tetszésemet. Negatívum még szerintem, hogy lassan tér rá a történet a fő vonalra, ez persze izlés és rendezés kérdése. Összességében az Anachronox minden téren nagyon okés anyag, egész hosszú játék, csak valahogy az a forradalmi plusz hiányzik belőle, ami mások fölé emelné, amitől igazán nagy játék lehetne, és ami a Final Fantasy sorozat tagjaiban mindig megvan. Emiatt szigorúbb egy kicsit az értékelésem, talán többet is kaphatna, ha a Tom Hall, John Romero és Stevana Case triótól nem várna mindenki alapvetően hatalmas dobást. Végül is nem csinálják rosszul, de pár órát azért vehetnének az olyan „régiji játéktistenektől”, mint Andrew Braybrook, Tony „Ratt” Crowther, Manfred „The Master” Trenz, és még sokan mások.

Credo



Eidos Interactive / Ion Storm  
 PIII 700 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), OpenGL

LÁTÁNYAG 8  
 SZAVATHATÓSÁG 8  
 ZENE-HANG 9

✓ - üdítő színfolt a PC-s RPG palettán  
 X - hosszú töltési idő a zónák között - nehéz a 3D pointerrel játszani - kicsit elavult az engine

92



**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:**

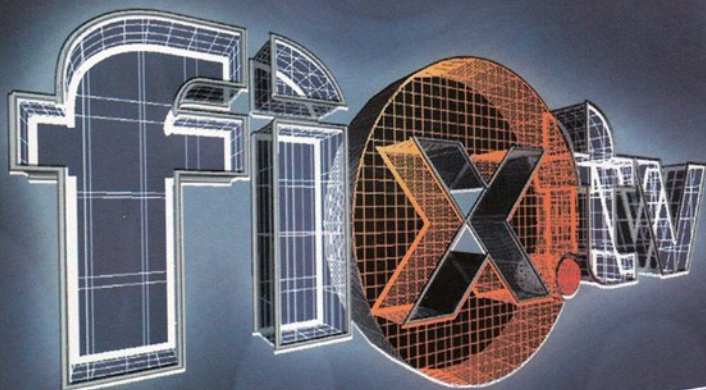
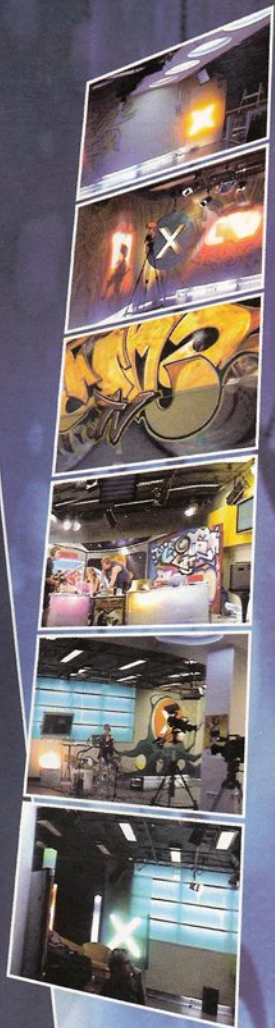
**Netburger:** Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

**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.

# MECHCOMMANDER<sup>2</sup>

## Gigászok harca

Nemrégiben tanúja lehettem egy PlayStation 2-es játék tesztelésének. Az anyag egy alternatív jelenképet vázolt fel, miszerint: mi történt volna akkor, ha egy speciális technológia felfedezésének segítségével a japánok nem teszik le a fegyvert a II. Világháborút általunk ismert végén. A dolog pikantériája — természetesen eme futurista elgondolás mellett —, hogy a speciális technológia nem más jelentett, mint hatalmas robotokat. Bőszőm nagy vasgépeket, melyeket ráteremtett pilóták irányítottak, s melyek bármely csatában sok-sok emberrel felérve vették fel a harcot ellenfeleikkel...

Ekkor gondolkodtam el először azon, hogy mennyire különböző a japán és az európai kultúra hozzáállása a Mechekhez. Míg a keleti szemlélet szerint ezek az óriás robotok afféle heroikus, szuperhumán lények — már-már önálló viselkedéssel felruházott egyedek —, addig az európai, illetőleg amerikai (ún. fehér☺) emberek számára ezen szerkezetek nem többek némi energikus bájjal felruházott gépeknél.

Az anime robotok személyiséggel rendelkező hősök, és kalandjaik is ezen alapulva alakulnak. A „fehér ember” által fialt társaik azonban megrekedtek az ember képességeinek határait kiszélesítő gépek funkciójának betöltésénél, amelyek sosem lépnék túl azon a meghatározáson, amit mi, RTS rajongók nemes egyszerűséggel úgy

általunk képviselt haderő szerves része.

Jóllehet, fenti állításaim ellentmondanak a Mechek köré épülő regények tartalmi részén, ahol a pilóták nem kocsosulnak a saját maguk által irányított harci robotjaik árnyékává, azért ne feledkezzünk meg arról, hogy ezen bevezető egy játék ismertetésének része — s mint olyan, elsősorban a Mechek világára épülő univerzum által inspirált programok által gerjesztett benyomásaimat hivatott a publikum elé tárni.

S legyen szó akár a Mechwarrior sorozatról, akár a most bemutatásra kerülő Mechcommander 2-ről — vagy annak első epizódjáról —, a készítők mindig gondoskodtak arról, hogy a lelkes játékos ne feledkezzen meg azon tényről, miszerint ő csak a robot/robotok irányítására hivatott.

Természetesen nem lesz ez másképpen aktuális Mech-játékunk esetében sem, jóllehet, az immár a Microsoft markában leledző trademark ezúttal is megpróbál túlmutatni önmagán.

Hogy ez a kis bevezetés mégse tűnjön fikázásnak, előjáróban máris elmondom, hogy a Mechcommander 2 nagyon is jó játék.

Sőt, azt is merem állítani, hogy az a fajta folytatás, ami elődje nélkül is megállja a helyét. Ennek köszönhetően nem is fogok semmilyen összehasonlítást eszközölni a sorozat első epizódjával, sem a Gold Editionnel. Azok számára, akik már eddig is otthonosan mozogtak ezen univerzum világában, semmi esetre sem fog csalódást okozni a játék — akik pedig csak most ismerkednek Mechek népes táborával, minden szükséges információt kinyerhetnek a legújabb robotstratégiából az **Ismerető** és **Ismerető** részekben, és garantáltan jól fognak szórakozni egy ideig.

Lássuk hát, miféle embert és robotot próbáló eseményeknek kellett bekövetkezniük ahhoz, hogy kialakuljon mechanikus harcossaink aktuális konfliktusa:

### A sztori

mely szerint 3063-ban járunk, amikor is sokat tapasztalt földünk felszínén az emberiség újabb összeütöztetés generalágának.

Természetesen a történelem ismétli önmagát, így ezen

konfliktus középpontjában megint a már Nagy Sándortól Hitlerig megtapasztalhatott dilemma áll: azaz ki uralja az adott területet. Az Emberiség Örökségének őrizői a jól bevált módszert alkalmazzák ezen nézeteltérés elsimítására: az erőszakot.

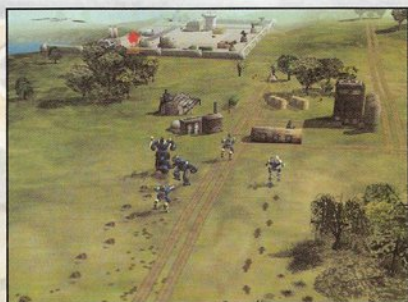
Ennek köszönhetően viharos sebességgel polgárháborús helyzet áll elő, amelyet csak tetéző, hogy a „rosszak” a konfliktus kirobbanása utáni hetedik napon uralmuk alá vonnak néhány igen komoly gyártási rátával rendelkező fegyvergyárat. Az erőszak erőszakos szül — mondhatnók —, így a „jó” mindenféle egyezkedést elhárítva úgy döntenek, irmagjukat sem hagyják a Szent Világbéke ellen töröknek.

Hogy, hogy nem, a helyzet mindazonáltal majd három hét elteltével sem csitul, és egyre inkább kezd olybá tűnni, hogy a kárhatalom fegyveres erői a hagyományos hadviselés fondorlataival nem képesek úrrá lenni a konfliktuson — amely nagyban köszönhető az egész világot behálózó kereskedelmi szövetségnek, amely mindennél jobban igyekszik vigyázni arra, hogy üzleti érdekei a legkevésbé se sérüljenek.

Így eshet meg, hogy az egyre nagyobb méretűre rugó összetűzés lekezelésére minket kérnek fel — a független „zsoldost”, aki megbízható, bár némileg gyakorlatlan pilótái élén majd biztos kézzel a **Ismerető** és **Ismerető** helyettük a csúnya rossz negatív előjelű Mecheket.

### Mechek a Mechek ellen

Adva vagyon tehát a konfliktus — de ahogy azt már fentebb is említettem, ezúttal nem egy ország, vagy nép képviselőjeként lépünk színpadra. Egyszeri zsoldosként nem is áll más forrás



rendelkezésünkre, mint saját bevételünk, amelynek mértékét természetesen jó néhány dolog befolyásolja. Legegyszerűbb esetben könnyedén növelhetjük ezt a térékpeken elsősorban megtalálható speciális épületekkel, melyeket elfoglalva jelentősen gyarapíthatjuk utánpótlás-értékünket. Persze ügyes stratégák a küldetés kezdetén megadott összegből gazdálkodva is sikeresen ténylekedhetnek, hiszen sok olyan lehetőség adódik felesleges utánpótlás-pontjaink elherdálására. Lássuk is őket sorban:

**Air Strike:** Légicsapás — túl sok magyarázatra, azt hiszem, nem is szorul. Amennyiben igénybe vesszük ezen szolgáltatást, az általunk kijelölt helyen pillanatokon belül lecsap néhány bombázó gép, és rendesen ad az ellen arcába.

**Fixed Artillery:** ezen adott pontra kihelyezett lövegekkel bevédhetjük a kulcsfontosságú épületeket, átjárókat, jóllehet rögzített mivoltuk végett nem feltétlenül olyan hasznosak, mint amennyibe kerülnek.

**Sensor Probe:** egyszeri radar-egység, mely szintén helyhez kötött, ám jóval nagyobb területet képes átvizlatni elektronikus radarspecialista pilótánk. Felderítésre elméletileg tökéletes,





ám gyakorlati haszna igazándiból nincs.

**Repair Truck:** Mechjavító egység — az egyik leghasznosabb mind közül, segítségével minden sérült egységünket képesek vagyunk helyre-közel kipófozni. Egyetlen hátránya, hogy harc közben használhatatlan, ugyanis a kezelése alatt álló Mechek nem képesek manőverezni a javítás végezetéig, ráadásul ellenségeink is előszeretettel pécézik ki, mint leggyengébb láncszemet...

**Scout Copter:** gyakorlati haszna hasonló a Sensor Probe-éhoz, azzal a különbséggel, hogy ezek a fűrge helikopterek már saját kezünk által irányíthatóak, és némi fegyverzetük is akad.

**Minelayer:** mint az a neve is mutatja, ezen eszköz gyakorlati haszna a terep agyonaknásításában rejlik. Legtöbb esetben tökéletesen szükségtelen, ám azon kevés küldetés során, amikor a saját, vagy szövetségeseink adott területeinek, épületeinek megvédelése a cél, igen hasznos megelőző haderőt képviselhetnek.



Gyakorlatilag akkor használhatóak a legjobban, ha veszített küldetés után az állást visszatérítve már pontosan tudjuk, honnan is fog támadni az értelemszerűen velejéig romlott ellen...

**Salvage Craft:** Ezek a járművek képesek kimenteni az ellenség által hátrahagyott, még nem teljesen leamortizált robotokat a csatamezőről, ami gyakorlatilag lényegesen olcsóbb megoldást szül, mintha a harc végeztével szednének fel azokat — még így sem olcsó, de hát valamit valamiért...

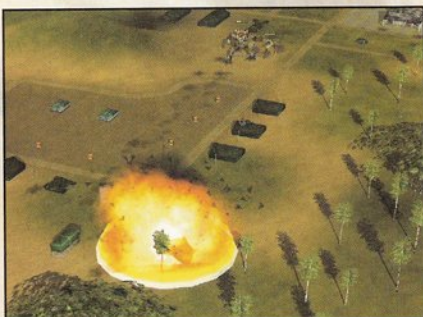
Ezek a segédesszközök hivatottak tehát arra, hogy az élénk kitzűzött küldetések sikeres végrehajtását elősegítsék. Azonban mindez még édeskeves lenne az eredményes-séghez — amely nagyban függ attól, hogy hogyan vértézzük fel magunkat a missziók megkezdése előtt.

### Előkészületek

Minden egyes küldetés előtt kis videó képében, és írott formátumban is tájékoztatást kapunk az elévendő feladat

milyenéről, a küldetés során felmerülhető nehézségekről — ezen információkból gyakran ténylegesen leszűrhetünk némi használhatót, bár sajnálatos módon a legtöbb esetben az „erősebb-kutya-nemz-utódot” elv dominál: igyekezzünk tehát az általunk elérhető lehető legkeményebb, legjobban felszerelt, és leghatékonyabb mechsapatot összeállítani: persze ennek is lehetnek hátulütői, hiszen egy Atlas hiába képes pár másodperc alatt felszámolni az ellenség haderejét, ha lassúsága révén csak addigra ér lőtávolságra, amikor már Repair Truckos pilótánk is katapultált, és vett egy csomag füstszűrőtlen Lucky Strike-ot a tábori kávéházban a nagy jedszére...

Amint kellőképpen felszereltük,



ideje a megfelelő pilótákat is összeválogatni a nagy roszdászörnyekbe. Mivel pilótánk bizonyos időközönként specializált képességekre tehetnek szert, szintén nem árt figyelemmel követni az előzetes küldetésismertetést, mivel egy tapasztalt radarspecialista sok esetben jobban jöhet, mint egy nehéz gépfegyverek kezelésében jártas macho — természetesen küldetése válogatja. Mivel a specializálódást is mi magunk irányítjuk, gyakorlatilag azt is megtehetjük, hogy egy-egy sokat foglalkoztatott mechsófort akár a nehézfegyverzet-, és a radarkezelés mesterfoglóságaira egyaránt kiképezünk.

Alapvetően jellemző azonban az egész játékra, hogy a nyers erő mindenféle taktikázás felett áll — így nyugodt lélekkel pakoljunk meg minden egyes Mechet az általa elbírható maximális löveggel, amennyire csak képességei engedik. Ez elsősorban függ a roboton felhasználható felület mértékétől (valamiféle paradox módon a fegyverzetet a gépek gyomrába kell

## JÁTÉK!

Ha szeretnél megnyerni egy eredeti

COM  
MECHCOMMANDER 2

PC-CD ROM-ot,  
nincs más feladatod,  
mint válaszolni az alábbi két kérdésre:

1. Melyik évben jelent meg a program első epizódja?
2. Melyik cég adta ki?

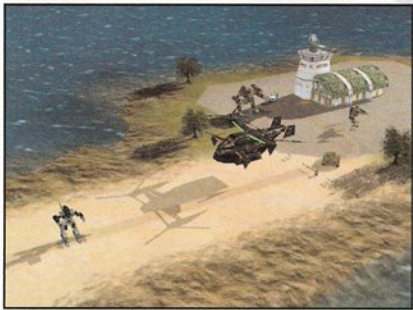
A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el szerkesztőségünk címére!

Beküldési határidő:  
2001. október 2.





pakolnunk, ami azt a furcsa képzetet keltheti az emberben, hogy minél nagyobb egy Mech gyomra, annál ütőképesebb — jöhetnek, ez az elképzelés csipőből hülyeség, nem tudok szabadulni attól a gondolatától, hogy ez szinten egy alapvetően európai felfogástól származtatható, miszerint minél nagyobb valami, annál hatékonyabb. Végül is ez itt a jövő... gondolhatnánk joggal, amikor is a méretnek nem szabadna egyenesen arányosnak lenni a hatékonysággal. Na mindegy... ), illetve attól a mutatótól függ, amely a robot hőleadásának mértékét szabályozza. Persze rendelkezésünkre állnak olyan eszközök, melyekkel befolyásolhatjuk ezen értéket, de ezek szintén a gépek testén foglalják az értékes helyet. Ugyanitt jegyezném meg azt is, hogy a használható Mehek kb. 60%-át már az előző epizódból, és a Gold Editionból is ismerhetjük, az új egységek kitapasztalása a fent említett mutatók függvényében nem okoz különösebb fennakadást. Aki mégsem érzi elég biztonságban magát a játék során megszerzett tudással, az nyugodtan használja a többek közt e célra is szolgáló Encyclopedia opciót a főmenüben, amely széles körű ismereteket nyújt minden Mech-kel kapcsolatos kérdésben. Jömagam érdekességként tekintettem ezen lehetőségre, hiszen a program nem merül el igazán a Mech válfajok mélységeiben — a fent említett



két szempont gyakorlatilag ki is elégíti a szükséges tudás fogalmát... Egy szó mint száz: harcba fell!

## A küldetések

Lévén a Mechcommander 2 azon kevés stratégiai játékok egyike, amely az adott egységgel való gazdálkodás

elvén alapszik, többé-kevésbé taktikai érzékeinket igyekszik próbára tenni.

Eme sarkalatos pont az, amelyen a Mechcommander 2 singleplayer módja, mint olyan, gyakorlatilag megbukik... Ez bizony igencsak szomorú, de az őszintét megvallva a küldetések egy cseppet sem sikerültek változatosra. Az esetek kilencven százalékában a „juss el ide, és közben gyakri le mindenkit” dominál, míg a hátralévő tíz százalék a „védd meg ezt a helyett a mentett állásod árán is” szindrómára korlátozódik. A készítőket melegségére legyen mondva, hogy ezt a hiányosságot igyekeznek kellő módon elbújtatni olyan álfeladatok mögé, mint hogy vegyük át az irányítást adott jármű, egység, épület felett — de azután természetesen védjük meg azt, és irtsuk ki az ellen irmagját is... ez azonban sajnálatos módon szemernyit sem javít a sekélyes küldetés-struktúrán — a Z: Steel Soldiers esetében például sokkal sikeresebben oldották meg ezt a problémát...

Mindamelllett le kell szőgezni, hogy a Mechcommander 2 játékmenei kifejezetten élvezetes, és a multiplayer ingyenségek jelentős hatást gyakoroltak a végleges szavatosság-mutatóra. Mindenképpen jöleső érzés lenyomni a missziókat, a szórakozás garantált. Ez azonban inkább afféle kikapcsolódás, amely nem függ a kihívástól, értsd: le lehet nyomni egy küldetést, és le lehet nyomni több küldetést is, de ajánlott mindezalatt egy olyan játékot is installálva tartani gépünkön, amely tartalmasabb játékmenelet biztosít az elvakult jüzerék számára. Mindezen negatí-

vumokat igyekszik ellensúlyozni a jó értelemben vett primitívség határát súroló kezelés, illetve azon tényezők, amelyeket a következőkben taglalunk:

## Látvány, hangok, zene, és egyebek

Az első körben leszögezhető, hogy a Mechcommander 2 nagyon is látványos — a robotok igen aprólékosan kidolgozottak, a tájmodellezés szemet gyönyörködtető, az effektek kápráztaóak. Kár, hogy ez idő tájt már olyan 3D stratégiaiát végigjátszhattunk (akár többször is), amik ugyanezt a szintet, vagy még többet is képesek voltak hozni. Biztam benne, hogy a Microsoft védő szárnya alatt a játék valamiképpen felül fog kerekedni a napjainkban futó 3D RTS-ek látványvilágán, de nem lett igazam — a megjelenítés pontosan azt hozza, és semmivel sem többet, amit ma már el is várunk...

Üdvözlendő ötlet azonban, hogy Mechjeink színeit gyakorlatilag az egész játék során bármikor módosíthatjuk, amely lehetőség számomra igen megnyerőnek bizonyult — hol kék-sárga, hol tört fehér-piros (vagy akár még merészebb) kombinációkkal riogattam az ellen széperzékét — hogy ennek a játékmenelet szempontjából van-e valamiféle jelentősége, arra nem sikerült rájónnom, de jó mókának bizonyult...

A kamera mozgatása sem okozott problémát, a módszer teljes egészében megegyezik a műfaj által meghatározott alap funkciókkal. A zenék szintén teljesen rendben vannak, az atmoszférához illően hol patetikusnak szimfónikusnak, hol a Sacrifice „tribal” muzsikáihoz

hasonlatosan vérpezsdítőek. A hanghatásokkal azonban megintcsak elvetették a súlykot, ugyanis a legtöbb hangeffekt olyan dobozhatást kelt, mintha bent ülünk egy Mech belsejében — de mivel ez nem egy újabb Mechwarrior; így én szívesebben vettem volna olyan bázikus robbanásokat, amelyek valóban a gigantikus robotok hatékonyságát hivatottak szimbolizálni. Viszont egy dolgot le kell szőgezmem: ha tehetitek (gyak. fel van installálva a game a gépetekre), hallgassatok bele a Mechcommander2/data/sounds mappában található music32.wav fájlba. Ez a legjobban sikerült nóta az egész lemezen (izé, miket beszélékl)!

## S végül

Már a Microsoft védjegye is elég garancia arra, hogy a Mechcommander 2 igenis kipróbálható, és játszható anyag. De talán pont ennek a védjegynek, és persze a Battletech univerzumnak köszönhető az is, hogy az ember — tesztér és játékos egyaránt — komoly elvárásokat támaszt a programmal szemben. És bizony a Mechcommander 2 nem minden szinten felel meg ezeknek az elvárásoknak.

Ennek ellenére azt kell mondjam, én jól szórakoztam a program kiveszésének közepette — a stuff többé-kevésbé hozza azt, amit ebben a műfajban manapság követelmény, mindemelllett nekem mégis folyamatosan az az érzésem volt, hogy ennél többet nem is kapunk.

Csak azt, amit amúgy is elvárnánk. Egy szemernyivel sem többet.

VargaB.

Microsoft / FASA Interactive  
www.mechcommander2.com  
PII 400 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

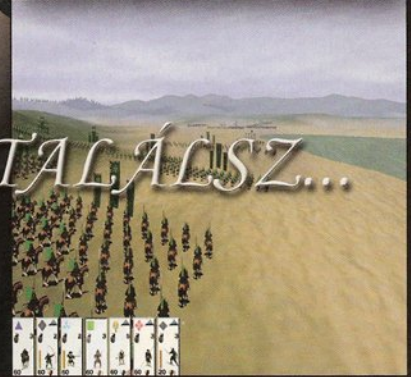
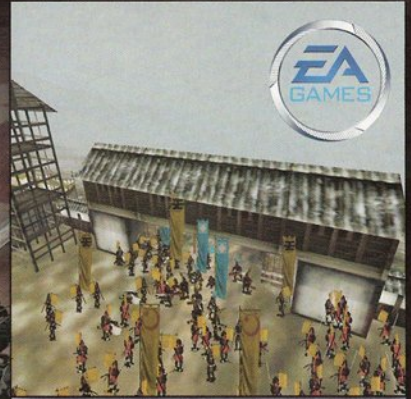
LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ látványos terepkidolgozás  
✓ könnyen irányítható  
✓ kellemes zene

X semmi újat nem ad a műfajhoz  
X egyhangú küldetések  
X egy ilyen nagy névvel többet várnánk...

# 82

# SHŌGUN TOTAL WAR™



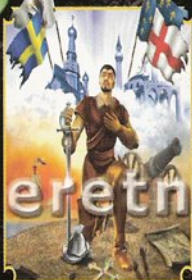
ITT BEKÉT NEM TALÁLSZ...

THE MONGOL INVASION

## EUROPA UNIVERSALIS

1492-1792

MAGYAR  
NYELVEN



Szeretnél egy jót...

HIT · HATALOM · GAZDAGSÁG

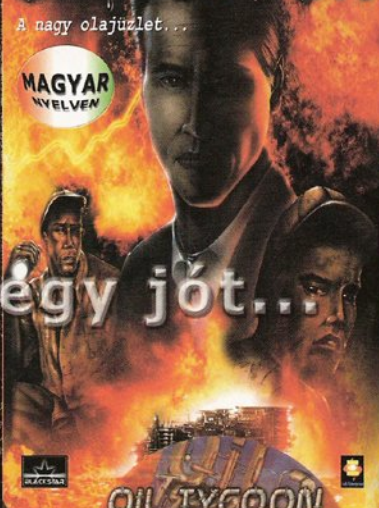
Globalis hódítás és diplomácia  
Kolumbusztól Napóleontól



## OIL TYCOON

A nagy olajüzlet...

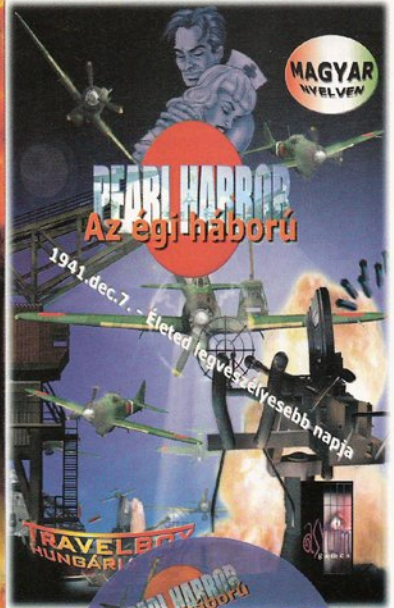
MAGYAR  
NYELVEN



OIL TYCOON

PC  
CD  
ROM

MAGYAR  
NYELVEN



MAGYAR  
NYELVEN

PEARL HARBOR  
Az égi háború

1941. dec. 7. - Életed legveszélyesebb napja

TRAVELBOX  
Hungária

37/315-905

tbh@interdnet.hu

# DRAGONRIDERS



## Ármánylovások

Az alábbi két oldalt elsősorban az igazi, klasszikus kalandjátékok rajongóinak figyelmébe ajánlom. Az Ubi Soft legújabb játéka egy Magyarországon jobbra még ismeretlen világba repít minket a fantázia, és a sárkányok szárnyainak segítségével.

### Történelmi visszatekintés

Pern a világ neve, ahol a mese kezdetét veszi. Lakóinak rendelkezésére állnak ősi forrásaik — többé-kevésbé — saját múltjukról, csak már értelmezni nem tudják. Az olyan nevek, mint Terra, úrhajók, vagy fényévek mára rég ismeretlen fogalmakká váltak. A mítosz rendelkezésükre áll, a legnagyobb barlangrendszerek mélyén porladó papirusztekercsek az igazat szölik, de már senki sem tudja miről...

Számos generációval ezelőtt három hatalmas csillaghajó érkezett ide, emberi telepések tömegeit szállítva magával. A cél új bolygók meghódítása volt, az emberi civilizáció nagyobb dicsőségére. Eleinte minden rendben haladt. De csak egy rövid ideig. Az első generáció még nem ismerte a másikat, a vörös bolygó titkát, sőt, máig sem tudja senki, hogy pontosan mi is történt

minden kétszázadik évben. Annyi bizonyos, hogy ilyenkor Pern közelébe kerül a bolygó, ami pusztulást jelent számára, és a túlélők csak úgy nevezik: Thread. (Nem tudtam neki értelmes magyar fordítást fabrikálni, de há izes angolsággal ejjük, akkor úgyis hatóságabb) A túlélők maradvéká Északra húzódtak, a bolygó szunnyadó vulkánjainak közelébe. Még mielőtt a

teljes hanyatlás hatalmába kerítette volna őket, tudásuk utolsó erejével felhasználták az ott talált egyik életformát saját érdekeikben. Leginkább a hullókhöz hasonlítható tüzgyíkot genetikailag megváltoztatták, hogy kifejűdjének túlélésük zálogai: a földi mitológiából oly jól ismert sárkányok. Majd elbuktak, a magas fokú technikai civilizáció eltűnt, és magával vitte összes tudását — de utolsó kísérletük sikerrel járt. Pern egén megjelentek a kolosszális repülő monstrok, az értelmes sárkányok, az emberi-ség szolgálói.



▲ Belemászhatok a szájába...

### A jelen

Az emberek ma kis önellátó közösségekben élnek az északi barlangokban, vagy erősségekben. Az idők során felfedezték, hogy egyes kiválasztottak telepátkus képességekkel rendelkeznek a sárkányok felé. Az emberi társadalom és a sárkányok élete örökre összefonódott, megjelentek az úgynevezett sárkánylovások, a világ legtituztelemtelőbb vezetői, akik ellenben a szokásokkal nem igazták le a középkori viszonyok között élő civilizációt, hanem azok segítívő, sőt védelmezővé váltak. Történetünk akkor kezdődik, amikor egy fiatal, de törekvő sárkánylovás — hősnk —, D'kor egy sokkal veszedelmesebb, és hogy finoman fogalmazunk: „aktuális” fenyegetést fedez fel egy teljesen ismeretlen, de annál halálosabb ellenség részéről.

### Meggyőző méretek

A DragonRiders tehát végső soron egy fantasy kalandjáték, megspékelve némi sci-fi eredettel. Hatalmasnak és lenyűgözőnek kell lennie, ha sárkányok szerepelnek benne, ez ugye triviális. Ezt már az installálás során első körben észrevételezni lehet, ugyanis majd hatszáz megát telepít fel. No jó, ez mai viszonylatban már nem olyan sok,

de ha azt vesszük, hogy csak a beszélgetéseket tároló .wav fájlok több mint háromezer-kétszáz fóvel sorakoznak fel a névsorolvasáskor, az már sejtet valamit. Ha mást nem is, jó sok dumcsit.

A nyitó pre-renderelt



▲ Ármány, cselszövés, kaki

animáció egészen hangulatosra sikeredett, és ezek után következnek — már a játék saját motorjával — szintén szimpatikusak. Ha egy kicsit rosszindulatú akarok lenni, akkor azt mondanám, hogy az intró és a New Game opció után

következő videók már-már túl hosszúak. De nem vagyok rosszindulatú, a tényleg több perces keresztfutó előzetes fejtájtás is mind a monumentalításra törekszik, enyhén fitogtatva a programozók tudását.

Itt álljunk is meg egy percre. Módomban állt több gépen futtatni a játékot, és ha nem is csúcscategória, de egy jó közepesen izmos konfiguráció szükséges az Unreal látványvilágára emlékeztető motor élvezetére. Mivel nem fix háttérselegről van szó, természetesen be lehet állítani a grafikai opciókat, de a teljes látványvilág élvezete csak 1024\*768-as felbontásban, full extrával élvezhető igazán. Ezt már el lehet érni egy 600 MHz körül procival, de legalább 128 mega RAM is feltétlenül elkel.

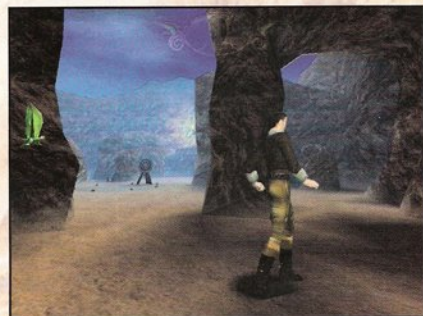
Ó, és persze a közelünkben található legeslegnagyobb monitor. Nem mintha a felsoroltak nem lennének „ajánlottak” bármelyik másik játékhoz, de a

DragonRiders szerintem csak ebben az esetben mutatja meg igazi arcát, sőt, előre bocsátom, még a kalandjáték-rajongók táborán kívül is becsérkészhetsz egy-két „áldozatot”.

No, de milyen is ez a látványvilág? Valahol félúton a Tomb Raider és az Alone in the Dark között, a már említett Unrealhoz hasonló körítésben. Rengetek a szuperközeli, mikor szinte az emberek torkába is belelátunk, de ugyanilyen mennyiségben találkozunk hatalmas tájképekkel is, érzékeltetve a sárkányok és Pern nagyságát. A játékmenetbe szervesen beleágyazódik a beszélgetés, az interaktivitás is, ilyenkor állandóan filmszerűen mozgó beállításokat kapunk, általában élvezetes szemszögekben.

### Billentőbilentés

A DragonRiders szerencsére azon játékok közé tartozik, amiknek az irányítása fel sem tűnik az embernek. Órák óta megy a game, mi pedig olyan könnyedén sajátítottuk el az irányítást, hogy természetesként vesszük. Ez elsősorban adódik abból, hogy csak és kizárólag a billentyűzettel operálunk, karakterünk irányítását pedig a játék során, a kalandok közepete vesszük



▲ El innen, mielőtt én is céltábla lennék!



## Sárkány Enciklopédia

Néhány száz évvel ezelőtt Európában még sokan hitték, hogy a hatalmas hegyek rejtejt barlangjaiban ormótlan testű sárkányok élnek. Legyőzhetetlen, démoni erővel rendelkeztek, mert magukban hordozták a természet fékezhetetlen energiáját, ami sokkal veszedelmesebb az emberekre nézve, mint bármilyen más égi vagy földi katasztrófa. Az egyik legrégebbi középkori sárkánylegenda Szent György nevéhez fűződik. A 7-8. században keletkezett Beowulf-eposzban a főhős az orszagát pusztító sárkányt megöli, de a küzdelemben maga is elvérzik. Sárkány szerepel a Nibelungen-énekekben, és egy orosz hősi énekekben is, amelyben Dobrynya Nikitits (micsoda név!) legyőzi a Gorynycs nevű sárkányt. A svéd Ragnar történetében, aki csak jéggé fagyott kecskeszőr ruhában tudta legyőzni a mérget lehelő fenevadat. A keresztény felfogás szerint a sárkány a bünt és az ördögöt jelképezte, amelynek legyőzése érdekében a hitűkhöz hű szentek és katonák akár életük kockázatásával is szívesen indulnak harcba a hit ellenségei ellen. Nem csak Európában, de az egész világon rengeteg sárkányokkal kapcsolatos mítosz, legenda maradt fenn. Sokak fantáziáját megmozgatja az, hogy hogyan is lehetséges a legkülönbözőbb népektől eredő leírások megdöbbentő hasonlósága... Következzék a teljesség igénye nélkül még néhány szórnyeteg rövid ismertetése.

**Apophis-sárkány:** Egyiptomi alvilági óriás sárkány, amelyet Ozirisz győzött le.

**Apis:** kis termetű sárkány. A középkori templomi művészetben, mint zenét kedvelő lényt ábrázolták.

**Fafnir:** A teuton és skandináv mitológia kincsörző sárkánya. Némi családi belviszály, ami testvér-, és apagyilkosságot jelentett, a kisebb fiú, Fafnir sárkánnyá változott és mérhetetlen kincset kaparintott meg. Siegfried a sárkány megölése után megsűti a szívét és megjelöli a vérért, ezek után képes megérteni a madarak nyelvét.

**Hüdra:** Tüphonnak, a százfejű óriásnak és Ekhidnának a félig kígyó, félig asszony-nak közös ivadéka a kilencfejű, kígyótestű sárkány. A teremtés a görög mitológia egyik legveszedelmesebb alakja, végül Heraklész büntette meg jól.

**Hujanka:** A hettiták sárkány szórnyetege, nagyon hasonló a görög Hüdrához.

**Lambtoni hernyó:** az angliai Wear folyóból kifogott (akkor még picinyke) lény egy közeli kútban növekedett. Onnan kibújva valóságos istencsapássá változva pusztította a környéket. A lambtoni gróf a kereszties hadjáratból hazatérve egy jó tanácsát megfogadva vette fela szörnnyela küzdelmet: tüksés páncélja szétszaggatta azt, mikor rátekeredett, de meg kellett ölni még ezek után azt a lényt is, akit elsőként meglát. Embereinek azt parancsolta, hogy egy kutyát küldjenek, de izgatott apja szaladt elerre...  
 A sárkányok a természet fékezhetetlen energiáját hordozták magukban, ami sokkal veszedelmesebb az emberekre nézve, mint bármilyen más égi vagy földi katasztrófa.

**Niohgr:** a skandináv népeket rettegésben tartó sárkány neve magyarul „Halottszaggató”. Éles fogaival cipelte áldozatait barlangjaiba.

**Sású:** depresszióra hajlamos egyfejű tűzközpő, kedves elfoglaltsága a rímfaragás. Legyőzőit lyesfajtán köszönti: „Üdvözöllek dicső lovag, szép a ruhád, szép a lovad! Micsél hozott mondsza erre, mi vajon a szíved terve?”

**A kínai sárkány:** Hajdan egy Sárkány, illetve egy Ló-Sárkány tűnt föl a Sárga-folyó vizéből, s az fedte felegy császárnak azt a híres kör alakú ábrát, amely a Jang és a Jin egybefonódó játékát jelképezi; egy király háts- és vadászsárkányt is tartott az istállójában; egy másik uralkodó pedig sárkányhúson élt, s virágozott a birodalma.

A Sárkány évszázadokon át császári jelvény is volt. A császár trónját Sárkány-Trónnak nevezték; az arcát Sárkány-Arcnak. A császár halálakor azt mondták, hogy az uralkodó felment egy Sárkány hátán az égbe. A kínai kárkánynak szarva és karma van, a teste pikkelyes, a gerince pedig akárha tükséből volna. Gyöngygel szokás ábrázolni, melyet többnyire lenyel, vagy épp kiköp: gyöngyében rejlik az ereje. Ha elveszik tőle, ártalmatlan. Csuang-ce említ egy kitartó férfit, aki háromévi kemény munkával elsajátította a sárkányölés tudományát, csak hogy élete végéig sem adódott rá alkalma, hogy gyakorolja. ©

teljesen birtokunkba. Az egyik legaranyosabb példa, amikor a lopakodás képességét tanuljuk egy városi zsebmetszőtől...

Mindenesetre van egy ellenpéldám is erre: a sztóri vége felé a gonosz erők ármánykodásának következtében börtönbe kerülünk. (Ja, ez akár topik téma is lehetne, mint klasszikus kalandjáték-elem, én kapásból négyet-ötöt is fel tudok sorolni, amikben egy tömléc magányos lakójává válunk. Igaz, ha jól mennek a dolgok, percekben belül kiszabadulunk, és nem túl messze a tárgyainkat is megtaláljuk. Mint ahogy itt is ☺) De a lényeg itt az, hogy a barlangrendszerbe fűrt tömlőcöket megvilágító fáklyák „lekapcsolásával” komoly helyzeti előnyre tehetünk szert az örökkel szemben. Alapesetben, ha egy olyan terület közelébe érünk, ahol valamit — úgy mond — cselekedhetünk, például a lehetőség az, és más hasonló komoly fejtorést okozó ikonok villannak fel. Jelen esetben a sötétbe burkolódzó emberfej ad lehetőséget a lopakodásra, de csak arra, a fáklyák és egyes kapcsolók mellett az aktivizálásukhoz szükséges ikonok nem akarnak sehogyan sem előjönni. Illetve egyszer sikerült, de olyan módon, ami szerintem sértlené az alkotók elképzeléseit ☺

Szóval olyan nagy problémával kerültem szembe, ami napokra megakasztotta a játékmenetet, és éppen csendesen sírdogáltam a sarokban, amikor rátok — olvasókra — gondolván újra nekiveselkedtem, és láss csodát: sikerült rájönnöm... hogy 3D-ben is lehet forgatni a nézetet, karaktérünkől függetlenül elkalandozhat a kamera. Hurrá! Mégpedig a numerikus billentyűzet 5-ös gombjával

aktívizálhatjuk a kamerát, amikor is a körülötte található — jobb esetben még a billentyűzetn meglévő — társaival körözhetünk egy kicsit. Kicsit csak, mert ez a lehetőség nem éppen a játék csúcsteljesítménye: jobb esetben azonnal kivágódnak az űrbe. (Tudjátok, ahol véget érnek a textúrák. Ha mutattok ilyet egy virtuális játék szereplőjének, tuti, hogy megbolondul, ez olyan, mintha velünk, a valós emberekkel próbálnák elhitetni azt a nonszensz gondolatot, hogy Föld gömb alakú: természetesen már réges-régen legurultunk volna róla!) Rosszabb esetben az irányok sem megfelelően működnek, az aztán meg végképp borzasztó, hogy egy-egy jobb nézetet ilyenkor belőni a game legnehezebb feladatai közé tartoznak.

aktívizálhatjuk a kamerát, amikor is a körülötte található — jobb esetben még a billentyűzetn meglévő — társaival körözhetünk egy kicsit. Kicsit csak, mert ez a lehetőség nem éppen a játék csúcsteljesítménye: jobb esetben azonnal kivágódnak az űrbe. (Tudjátok, ahol véget érnek a textúrák. Ha mutattok ilyet egy virtuális játék szereplőjének, tuti, hogy megbolondul, ez olyan, mintha velünk, a valós emberekkel próbálnák elhitetni azt a nonszensz gondolatot, hogy Föld gömb alakú: természetesen már réges-régen legurultunk volna róla!) Rosszabb esetben az irányok sem megfelelően működnek, az aztán meg végképp borzasztó, hogy egy-egy jobb nézetet ilyenkor belőni a game legnehezebb feladatai közé tartoznak.

Nos, aki még emlékszik, hogy ezt a gondolatsort honnan kezdtém, máris részt vehet a nyereményjáték sorsolásán, melyen értékes ajándékokat osztunk ki — sárkánytojásnak álcázott strucctojások találnak szerető gazdákra. Khm... a fáklyák leoltása, illetve a kapcsolók nyomogatása. Egy szó, mint száz: ez azért fontos, mert a játéknak csak ezen a részén kell — sőt, egyáltalán: lehet — használni a numerikus billentyűzet nulláját, ami a győztes megoldás.

## Egy másik nulla titka

A Tab feletti nulla segítségével menük egész sorozatát varázsolhatjuk magunk elé. Az első menüpont egy táskara, ami az inventory és a karakterlap egy sajátos keveréke. A képernyő bal szélén található négy olyan ikon, ami aktuális tulajdonságainkat mutatja. Ezek az életerő, a bölcsesség (Knowledge), a megítélés (Reputation), és



▲ Enhye Dungeon Keeper utánézés...



## Pern nagyasszonya



Anne McCaffrey, a sárkányok világának írója legalább olyan változatos és érdekes életutat élt, mint regényébéli hősei. 1926. április 1-én született az USA-ban, apja ezredes volt a hadseregben. Már kiskorától kezdve érdeklődött az írás iránt, első novellája meghozta számára az elismerést, hiszen nem csak élvezetes olvasmány volt, de latinul írta. A főiskolán szláv nyelveket és irodalmat hallgatott.

Miután lediplomázott, a nem mondhatnánk, hogy a "szakmában" maradt, mert színészkedésre adta a fejét New Jerseyben. Mindemellett nyolc éven keresztül énekelni tanult, és nem csak a szereplés, de a rendezés is felkeltette az érdeklődését. Operákat és operetteket vitt színpadra, életének ez a szakasza Carl Orff Ludus de Nato Infante Mirificus című darabjának amerikai premierjének megvalósításával ért véget. Ő rendezte és a gonosz boszorkány szerepét is alakította — ennek ellenére az emberek nagy többsége az mondja, Anne az egyik legkedvesebb ember akivel valaha is találkozott.

Keresztül kasul beutazta a világot, főként, mint a nagy science-fiction találkozók meghívott vendégeként, bár ma ezt már egészségi állapota nem engedi meg. Jelenleg saját tervezésű udvarházában él, amit nagyjából Sárkányfészeknek lehetne fordítani a mesés szépségű Írország hegyei között. Az íráson kívül ma már csak egy hobbjának él, ez pedig a lótenyésztés, lovai számos versenyen bizonyítottak már. Bár ő maga nem versenyzik, erősíti meg sietve, még néha kilavagol kedvenc kancáján, Pin. Az első Sárkánylovás-mű 1967-ben jelent meg, ezt követte az elismert Nebula-díjjal kiűtöttet novella a Dragonrider. Mára több mint tizenhét regény és számos novella játszódik a McCaffrey-világban és nemrégien jelent meg fia, Todd McCaffrey első, Pernben játszódó műve.



▲ Hess, átkozott bogár!

az izomer (Strenght). Mind egy-egy különböző színű körben nyolc szeletkére osztva jelenik meg. Ha életerőnk fogy el, sajnálatos — de várható — módon a Load game opció közelébe kerülünk. Egyébként a DragonRiders olyan játék, hogy csak elhalálozás esetén kell újratölteni, nincs más olyan játékelem, vagy döntési lehetőség, ami miatt elveszíthetnénk a játékot.

A másik három körkicket, ha tüzetesebben is megvizsgáljuk, minden szinten más és más elnevezést találunk. Az örök a gyengétől az utolsó „ez-aztán-a-bika-erős-pasi” szintekig terjed. Bizonyos küldetésesket csak nagy erővel oldhatunk meg, típusaikból adódóan ezek különféle nagy tes-

gyúrhatják magukat a türelmetlenkedők.

A megítélés és a bölcsesség is hasonló szisztémával növelhető, tulajdonképpen nem kell megoldani sok kis küldetést — hogy úgy mondjam: elvarrni minden szálát —, mert ezek legtöbbször a tulajdonságaink kisebb nagyobb adagokban való növekedését szolgálják. Mindazonáltal nem is szabad elhanyagolni őket, a legvégére nekem a bölcsességem is elérte a maximumot — természetesen D'korról beszélek most, nekem, Balagának már így is a topon van —, de a megítélés csak az utolsó előtti szint alsó határát érte el, ami éppen csak elég volt bizonyos további feladatok elvégzésére.

A tulajdonságok alatt láthatjuk a képzettségek ikonjait, illetve a játék elején azok hiányát, hehe... Szépen sorakoznak ott két oszlopban, ha egyszer már nagy nehezen kikönyörög-tük őket, nem kell velük foglalkozni, az adott helyzetben automatikusan működnek.



▲ Hagyjál már, aludni szeretnék!

A középső, kinyílt rész is több területre osztott. A bal oldali oszlopban használható fegyvereink mutatkoznak, úgy mint ököl (aminek a használatát ne erőltessük), tör, és kard. Ha aktivizáljuk valamelyiket, halvány-sárga

bogarakra vadászhatunk (ne nevéss, tényleg gyűjteni kell ezeket is), míg az utóbbi nagyon hatásos kétlábúak ellen is.

derengésbe borul. Ezt érdemes minden harc előtt leellenőrizni, mert számos alkalommal valamilyen titokzatos okból az alapértelmezésű ökölre váltott vissza. Számomra ez igen kellemetlen volt, mert a környező kardok erejében nem volt túl egészséges pusztá kézzel hadonászni. Ne felejtjük el, hogy ezen menü alkalmazása nem okoz pauzát a játékmenetben, szóval vagy elfutunk harc közben, vagy pedig nagyon gyorsan cselekszünk, ha például gyógyítani akarunk magunkon. Egy kis kitérő: titkos rekeszekben, elfeledett lukakban ősi ismeretlen tárgyakat találhatunk (Ancient Artifact), némelyik kísértetiesen hasonlít egy kapcsolótáblára, vagy a TV távirányítójára. Ha ezeket elvisszük a kovácsok szigetére, az egyik jótélelem egy kis kraftot nyom cserébe a fegyvereinkbe, ezek a fej-

A középső oszlop négy részre osztott, a felvett tárgyak automatikusan bekerülnek valamelyik kategóriába. Ezek a következők: használható (Usable), ha a kurzzal kiválasztjuk őket, a jobb felső ikonban jelennek meg, a kellő időben pedig egy enterrel használhatjuk őket. A második részben az instant tárgyak, vagyis a gyorsan elkészíthető kávé-, és levesporok kerülnek. Ne fukarkodjunk a gyógynövények, és más finomságok felhasználásával, bőségesen találunk majd belőlük. Igaz, csak a gyógyítás képzettség elsajátítása után derül ki, hogy a begyűjtött cuccos fele mérgező ☹️

A harmadik részben a speciálisan használható, vagy másoknak leadandó tárgyak gyüle-



▲ „Hozzátok a bénát!”





keznek. Az utolsó részbe pedig a már fent említett artefactok kerülnek, felesleges tartogatni őket, csak a fegyverek tápolására lehet használni, mássa nem.

A jobb oldali oszlopban ruháink fog-nak sorakozni, hiszen nemegyszer kell majd a hely szellemének megfelelően öltözni. Majd ezután a pénzünk, aminek a játékban igen csekély szerepe lesz és végül a kis sárkánytojások gyűlekeznek. Ezekből is szintén ötöt találtam, jelentőségük abban ki is merül, hogy miután hazavisszük őket, és bepakoljuk a tűzhely előtti kis keltetőbe megjelennek a különböző színű kis sárkánybábik, és mi választhatunk, melyik kövessen minket kalandjaink során.



Másodjára van nekünk egy kedves naplónk is, mibe kötelességtudóan lejegyezzük élményeink zanzásított változatát, megspékelve a ránk váró aktuális feladatok ismerettségével. Készülünk fel, a napló jócskán meghaladja majd a játék végére a száz oldalt! A game lényege az állandó interakció fűvel-fával, sőt ha lehet, akkor nem elég, hogy majd kétszáz (!) karakterrel találkozunk a DragonRidersben, de szinte midegyikőjük ad kisebb-nagyobb questeket. Olyan sok van, hogy elsőre nem is derül ki, mi a fő csapásirány, ez csak a végére tisztul le valamennyire. Természetesen sok kis megbízást percek alatt meg lehet oldani, míg a nagyok, amik szervesen összefüggenek a továbbjutással, végighúzódnak a teljes játékon.

A harmadik menüpont sárkányunkat szimbolizálja. Zenthet, bronzsárkányunkat megidézve repkedhetünk a helyszínek között. Az átvezető animáció igaz, hogy látványos, és jól megtervezett, sőt ugyanarra a helyszínre érkezve más és más kamerabeállításokkal is véginézhetjük az utazást, de ez csupán abból áll, hogy a sárkányunk megjelenik, leszáll, mi felszállunk rá (nem repülve, mászva ☺), felemelkedünk és el. Az új helyszínen berepül Zenth, mi pedig szépen komótosan lemaszunk róla, ő elrepül, mi pedig átöltözünk. Sajnos ezzel csak egy probléma van: a végére biztosan unalmassá válik ez a hosszas procedúra, elnyomni pedig nem lehet. Ha éppen nem repkedni akarunk, akkor a környező helyszínről tehetünk fel érdeklődő kérdéseket, ezzel is csak az a baj, hogy triviális esetekben ez felesleges, az ismeretlen lukakból segítséget kérvén pedig a nagy gyakri csak bután bámol.

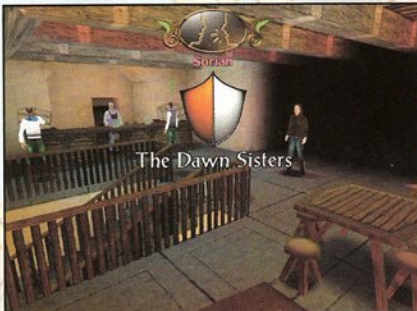
Az utolsó két menüpontban térképeket találunk. Az előbbi az aktuális helyszín rajzát adja, természetesen csak akkor ha sikerült ilyet szerezni, az utolsó — ami földgömböt szimbolizálja — pedig Pern glóbuszán segít eligazodni.

Dióhéjban annyit lenne a sztori, hogy az egyik idős sárkánylovos furcsa mód halálzott el, meghülésre panaszkodván. Ez felettébb különös, mert mindenki, aki egy bizonyos szigeten jár, hasonló betegségre utaló jeleket produkál, és a helyi borbélyoknak igencsak számos dolga akad, persze hiába, a halálzási ráta az egekbe szökik. Tehát a játékban eleinte három fő csapásirányt követve haladunk: meg

kell találni a betegség eredetét, sőt annak gyógyírját, és potenciális jelölteket kell keresni a sárkányosiek rendjébe. Remélem, nem árulok el nagy titkot, ha megmondom: sőtét erők ármánykodnak az ártatlanok ellen.

### Hangulatjáték fanoknak

Maga a sztori, és az egész körítés szép nyugalom — nem tudom, mennyire adja vissza a regények hangulatát, de szerintem tipikusan az a kicsit finomkodó, idealizált, és erőszakmentes,



▲ Mennyiér' a lányok?



▲ Válasz — pillanatokon belül

amit én egy fantasyt író nőtől, hogy úgy mondjam: elképezelek. Félreértés ne essék, ezt nem rosszszájúságból mondom. Mivel a mentett állások mellett megjelenik az addig elitt tisztá játékidő, kalandjaim vége felé vettem észre, hogy már majdnem húsz órát kalandoztam — visszatöltések nélkül ☺ — Pern világában. Mindezt lehetővé tette a kiváló játszhatóság, a megfelelően szép — ha nem is mellbevágó — grafika, az igazán jó zenék, a kitűnő szinkronhangok, és az éppen még nem unalmas kategóriába tartozó kalandok sorozata. Azoknak ajánlanám, akik egy nem túl nehéz, hangulatos, romantikus fantasy világot bemutató klasszikus kalandjátékot kívánnak. Még a sárkányok is olyan aranyosak ☺

Balage

Ubi Soft / Ubi Soft  
 PIII 566 (PIII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

www.dragonriders-game.com

LÁTÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSÁG	7
ZENE-HANG	9

84

- ✓ - végre lehet parancsolgatnia sárkányoknak ☺
- ✓ - erőszakmentes
- ✓ - sok beszéd + felirat
- X - kicsit gagyi a harc
- X - néhol szöszmötölős
- X - pár apró, de nem kellemetlen bug

## JÁTÉK

Ha szeretnéd megnyerni az itt látható Ubi Soft ajándéktárgyak egyikét, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

**Hogy hívták Morath, az aransárkány lovasát?**

A megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el szerkesztőségünk címére  
 2001. október 5-ig



# CONQUEST Frontier Wars

A mai recept: végy egy StarCraftot, és keverd össze némi Starfle

Megszületik egy jó stratégia játék, majd egy kis időre rá jön a másik Érdekes, hogy mindkettő ugyanarra a profilra épül, csak a másik tartalmaz valami újat, mellyel esetleg átveszi a vezető szerepet egy időre. Hihetetlen dolog, amikor azt látom, hogy két program teljesen egyforma tulajdonságokkal bír. Szó sem lehet arról, hogy egymástól lopják az ötleteket. Nem áll rendelkezésre elegendő idő, a már kész és kiadott program tesztelésére, majd lekoppintására. Egész egyszerűen arról van szó, minden játékfejlesztő tudja, mi kell a jó népek. Csak éppen az nem tisztázott, hogyan is kell azt feltalálni. Jó ideje már, hogy szabályszerűen izgatott és fellelkesült voltam egy valósidejű stratégiai játék miatt. Annyi elnevezés ütötte fel a fejt mostanában, hogy úgy tűnt, mintha a műfaj kihalt volna. A Starcraft óta volt néhány egyszer használatos katonai szimulációs-alapú taktikai stratégiai játék, úgymint a Mechcommander II, ami

jött majd eltűnt egy nem túl mély, édeskés nyomot hagyva bennünk. Úgy éreztem, hogy még az óriási Dune is — lett legyen bármilyen nagyszerű is — eredendően csak egy régi fogalom leporolása volt. A Conquest, mint ahogy a bevezető sorokban már megírtam, két már ismert óriási program egyvelegének tekinthető. Egy a maga nemében egyedülálló stratégiai játék, és egy szuper taktikai űrszimulátor. Már maga a két szó is nagyszerűen cseng, nem? Ilyen párosítás (kivéve az IG-t) még nemigen született. Építs, fejlődj, fejlessz, sokasodj, derítsd fel a környezetet, kémkedj, kereskedj, leld meg az ellenséged. Aztán akkor csapj le rá, amikor még csak nem sejtj, hogy közeleg a vég. Mindezeket egyszerre, lent a bolygófelszínen, kint a naprendszerben (és annak határain túl is), valamint óriási űrsaták közepette. És hogy miért éppen Starcraft? Ha jó emlékszem, akkor ez volt az első olyan játék, ahol három teljesen eltérő

hálozati játékosokról. Űrsratégiai programból szerintem manapság eléggé telített a játékpia. Az utóbbi időben gomba módjára úntek fel az olyan játékok, ahol űrhajók kapitányként kellett helytállnunk a harcokban. Kevesebb-nagyobb sikerrel maradtak meg az emlékezetünkben, miközben jómagam hiányoltam valami apróságot belőlük. Vagy inkább másra, többre vágytam? Aztán jöttek az elszört információk, miszerint készül valami új, valami egészen más. Aztán a kényszerű felismerés: sosem szabad megítélni valamit addig, amíg az ember ki nem próbálta. Nagy igazság, mert mindent a saját káromon voltam kénytelen megtanulni. Az első néhány hír még a játék megjelenése előtt, valamikor a demó és a béta verzió között kapott szárnyra. Sajnos addig nem jutottam el, hogy mindezeket figyelembe véve beszerezem egy site-ról az előzetesen kiadott anyagokat. Végül nemrég megjelent a végleges verzió, és én elolvashattam a PC Gamer honlapján, az első számú újságban. Szépítő épített játékmeneitől, izgalmas akcióról, újszerű megoldásokról beszéltek az ílészek. Okkal mondatom, én is, és mindenki, akinek már ismerős volt a Frontier Wars valahonnan, egy jó programot várt. Hazugság! Még hogy jó. Inkább azt mondanám, SZUPER. Úgy tűnik, mintha a fiúk és lányok ott a Fever Pitch Studiosnál — a többi versenyjátszót megelőző — pontosan ugyanezt érezték volna, valamikor négy évvel ezelőtt. Igen, a Conquest már fejlesztés alatt áll, mielőtt még a többi neves cég hasonló műfajú kreációja megjelent. Tisztán érezhető, hogy amíg éveket töltöttek a játék összehangolásával, azaz a tuningolással, és általában véve egy igen lenyűgöző játék polirozgatá-

sával, a műfaj új szintekkel való bővítésével, úgyeltek hogy először is fennmaradjanak azok az elengedhetetlen kellékek, amelyek olyannyira élvezetessé teszik, ezen játékokat.

## A Sablon

Mint azokban a régi sci-fi filmekben. Űrhajó száguld az űrben, gyomrában a legbátrabb emberi lényekkel, akik valaha átlépték az ismert univerzum küszöbét. Minden az újajta hyperhajtómű felfedezésével kezdődött. Sok évnnyi megfeszített kutatómunka (és megannyi tesztelő halála után, kiket feláldoztak a tudomány oltárán) elkészült az első antigravitációs elveken működő térhajlító berendezés. Az ember, bízván saját erejében és felsőbbrendűségében, azonnal elkezdte meghódítani az eddig felfedezetlen területeket. Egymás után járt be, először csak a környező naprendszerre, majd a galaxisokat is. Közben csak egy apróságrol feledeztek meg. Vajon mi lesz akkor, ha összefutnak egy a földinél jóval gyorsabb (és morcosabb) kultúra képviselőivel: mi történik majd akkor, ha nem tesztelnek a megjelenésük? Ugyan a fegyverek és védelmi berendezések fejlesztése nem állt meg, de mindenre nem lehet felkészülni. Aztán elkezdtek megjelenni az első baljós jelek. Megfjethetetlen, millió fényév távolából előbukkanó rádióadások. Észlelések gigantikus méretű mozgó berendezésekről, melyek biztosan nem meteoritok voltak (lévén energiát és életjeleket is észleltek rajtuk). Az ANDROMEDA volt az első hajó, amely túljutott a lehető legtávolabbi csillagokon. Jól felfegyverzett romboló lévén, nem tartott a hírtelen támadások okozta kellemetlenségektől. Hozzá kell tenni, hogy az emberi faj akkor már összefutott más civilizációk

képviselőivel, de azok vagy primitív népek, vagy a technikai fejlettség kezdeti szakaszain állóak voltak. Egyszerűen nem jelentettek nagyobb veszélyt a „hódítókra” nézve. Azok a bizonyos legtávolabbi csillagok elég régóta el voltak hanyagolva. Éveken keresztül senki



▲ Folynak a munkálatok, mesterünk parancsa értelmében



▲ A műtét folyamatban, de a beteg állapota aggasztó



▲ A végtelenbe és tovább...

## Commanddal

sem merészkedett tovább a peremvilágokról széléiről, s mindezt a felfedezett bolygók kolonizálása miatti rengeteg munkával magyarázták az illetékesek. Eközben az említett ANDROMEDA felderítőgép visszatért távoli útjainak valamelyikéről, és a régen elfeledett határvonalak mögött megbúvó ismeretlen felé vette az irányt. A talákozást az új idegen fajjal semmi sem rögzítette. Arra sem volt ideje a legénységnek, hogy felmérje a veszélyt. Az utolsó jelentések arról szóltak, hogy egy hihetetlen sebességgel haladó ismeretlen gép szárgulodott el a hajótest mellett. Alig egy pillanattal később, legalább egy tucat hasonló jelent meg a semmiből, és figyelmeztetés nélkül intenzív tűz alá vette a felderítőt. A megérkezés pillanatában kilőtt két megfigyelésre és adatgyűjtésre hozott szonda még érzékelt egy iszonyatos méretű monstromot, mely egyetlen szempillantás alatt letarolta az ANDROMEDA-t. Szinte semmi sem maradt meg belőle, amiből pontos adatokat lehetett volna leszűrni. Csak egy biztos. Most valami olyasmibe nyúlt bele a hős Terran faj, amiből sokkal jobb lenne kimaradni.

A jövőben vagyunk (valószínűleg innen származik az összes űrhajó és fantasztikus dolog ☺). Három egymással szemben álló fajt ismerhetünk meg. A Terranok (az emberi faj) — akik űrhajóikon vándorolnak a csillagok között —, belekeverednek egy idegen faj polgárháborújába. A háború a Celaron faj fennhatósága alá eső bolygók határain belül tombol. Egy rovarokká kifejlődött idegen csúrho (Mantis) zúdul alá a Chut bolygóról, próbálván leigázni a gyengébb Celaronokat. Óriási mennyiségben tűnnek el a semmiből, elárasztva minket jóval alacsonyabb technikai szinten álló embereket, és a viszonylag kiszolgáltatott Celaron-i civilizációt. És ez még nem minden. A robotszerű harci páncélzatba öltöztetett, természetesen és kozmikus energiákat hasznosító Mantis-akon kívül, a Celaroni vezetés sem nézi jó szemmel a megjelenésünket. Vajon az erejüket fitogtató bogárfajzatok



▲ Az alábbi képen az egységeink láthatóak, osztódás közben

szívják majd fel elfolyósított testneveinket? Vagy a Celaron leigáztak lesznek oly sikeresek, hogy kenőcsöt köpjünnek belőlünk a rakétáik végére?

### Stratégia, humanoid szemmel

Kezdjük a program mustralgátását, a hadjáratok (campaign) egyszerűbb áttekintésével.

A hadjáratokat, a Terran-ok hőstettei mentén követhetjük végig. Megnyugtatót mindenkit, hogy ezekből igazán nem lesz hiány. Nagyszerűen megkomponált jelenetek tarkítják a teljesített pályák közötti szüneteket. Az egyik kedvencem az első tengeri hadjárat. Ebben azt lát-hatjuk, hogy a Terran-ok tengeri hadosztaga hogyan torpedózza meg a Mantis géppálmányt, majd miképpen próbálja kimenteni onnan a magasrendű tisztet (talán jók lesznek némi információszerzésre, esetleg cserealapként is szolgálhatnak a későbbiekben). A hadjárat igen jól megtervezett. Minden befejezett küldetés után egy pont kerül egy nagyobb pontokból létrejött térképre. Erről a térképről később újra végignézzhetünk minden egyes legyőzött szintet és megnyithatunk újra régebbi szintereket. Bármennyiszer kiválaszthatjuk a régebbi pályákat. Az egyetlen gondot számomra csak az jelenti, hogy nem változtathatunk a nehézségi fokozaton. Nagyon örültem volna neki, ha a már végigküzdött pályákat az újrajátszás előtt megspékelhetnénk egy nehezebb szinttel.

A kezdetekkor elibénk kerülő látkép egy picit zavaró lehet. A gép ugyan fokozatosan próbálja az első pályán bemutatni a játékmenetet, de szerintem egyszerűbb, ha az első pályán kivesése után egy quick battle-t nyitunk, és ott gyakorolgatunk egy

Chris Roberts, a Digital Anvil alapítója szól hozzánk — s hozzátok is: „ — A Command & Conquer megjelenése óta rendszeresen játszom RTS-ekkel. Itt, a Digital Anvilnél ez a játék számított — s számít máig is — az abszolút etalonnak, oly nevek mellett, mint a szintén mindannyiunk által szeretett Stracraft, avagy az Age of Kings. Nem feltétlenül a műlo, avagy a grafikus kidolgozottság esetleges gyengeségei révén merülnek feledésbe az ezen programok után keltezett játékok. Manapság rengeteg RTS-t kínál a piac, ám ezek közül csupán azok számíthatnak a maradandó sikerességet is garantáló multiplayer lehetőségek kihasználására, melyek stabil játékegyensúlyt képesek felmutatni. A Conquest megalkotásánál így mindennél fontosabb volt számunkra az egyensúly lehető legátgondoltabb alapokon nyugvó megteremtése. Mikor megalapítottam a Digital Anvil-t, a bátyámmal, Erinnel rengeteget nyomtuk a Command & Conquer — ez volt az a játék, mely kiegyensúlyozottsága folytán a lehető legpazarabb RTS játékelményt biztosította. Egy nap egymásra néztünk, s feltettük a kérdést: „ Mi lenne, ha fognánk ezeket az elemeket és némi átszabást követően kihajítanánk őket az űrbe? Mi lenne, ha tankok s repülőgépek helyett hatalmas űrarmadák élére állva viaskodnánk a galaxisok feletti uralomért? ” Úgy véltük, már meglévő 3D-s tapasztalataink kellő alapot szolgáltathatnak egy szintén 3D-s alapokon nyugvó, sci-fi RTS elkészítéséhez — ne feledjük, ez négy éve történt, mikor még hire-hamva sem volt 3D-s RTS-eknek. S igaz ugyan, hogy a mai kinalatot elnézve megállapítható, hogy a Conquest bizony alaposan lekésztett az „első 3D-s RTS” titulusról, mégis állítani merem: számos olyan ötlet s elgondolás kapott helyet a kész műben, melyek valóban hozzáadnak a stílus repertoárjához.” Köszönjük szépen. Zene.

keveset. A játék kinézete elsőre nagyon hasonlít az IG-re. Ezért nem fog nagyobb gondot okozni a kezelés. A különbség annyi, hogy itt a bolygófelszínre nem kell lemen-nünk, mindent az űrből irányíthatunk. A másik megemlíten-dő érdekesség a



▲ A csodálatos egyes szektor



▲ Szegény térkapum másodpercel meg vannak számlálva



▲ Hiába, ez a technológiai fejlettség

féreglyukak létezése. Minden pályán találunk, nagy fortyogó két plazmagömböket (legalábbis erre hasonlítanak). Ezek átjárók lesznek a naprendszer, majd később a galaxisok között is. Nagyon sok pályán, senkire sem fogunk rálelni, ez persze azért van, mert ellenfeleink egy féreglyukon lesznek megközelíthetőek. Fontos dolog, hogy ezeket az átjárókat nem fogjuk tudni rögtön használni, még akkor sem ha azon keresztül érkezünk a pálya kezdőképernyőjére. Szükségünk lesz egy bizonyos mértékű technikai fejlettségre (valamint command ponit-okra) az átjárók használatához. Saját meglátásom szerint, elég néhány dolgot megépíteni és kifejleszteni legszükségesebb dolgokból, és máris adott lesz a technikai szint az ugrásokhoz. A játék a felépítését tekintve teljesen úgy működik, mint az RTS programok mindegyike. A képernyő tetején látható négy oszlop mutatja a legfontosabb dolgok mennyiségének jelenlétét. Ezek, a COMMAND POINTS, ORE, GAS, CREW MEMBERS. Az ORE (ásványok) és a GAS (gáz, mint a Starcraftban) fűecske, a kibányászható és összeszedhető két legfontosabb építőanyagot jelzi. Ezekből építhetünk berendezéseket, gyárakat, kutatólaboratóriumokat, és a járműveket a Fabricatorokkal. Majd elfelejtettem a harmadik csoport, speciális ásványok bemutatását. Ezek a METAL és a DEBRIS. Fellelhetőségük egy kicsivel bajorabb. Az űrben keringőzve rálelhetünk egy-egy nagyobb aszteroidákkal borított területre. Ezeknek eltérő a sűrűsége, ezért bizonyosodjunk meg hajóink páncélozottságának állapotáról, mielőtt átszáguldanánk rajtuk. A

mezők bőven tartalmazzák a METAL-t és a DEBRIS nevű ásványt is, de a kitermelésükhöz speciális járműre van szükségünk. A „light shipyard” felépítése után építhetjük meg az első Harvestert, amivel kibányászhatóak az említett cuccok. Az aszteroidákra visszatérve, sima hajóinkkal csak akkor menjünk közéjük, ha a sűrűségük nem haladja meg a közepes (Medium Asteroid Field) szintet. Egyébként már kettes-hármas páncélzat kell a behatoláshoz.

A gépeink állapota egyszerűen ellenőrizhető. Rájuk kattintva a kép bal alsó sarkán rögtön láthatjuk a sérülések mértékét, a pajzsok állapotát és fejlettségét, a hajtóművek fejlettségét, szenzorok érzékenységi fokát, fegyverzetet, szállítókapacitást (szállítójárműveknél), és a rakéták, speciális fegyverek mennyiségét, állapotát. A CREW MEMBERS menüpontban tulajdonképpen a rendelkezésünkre álló személyzetet láthatjuk. Ezek számát a MARINE TRAINING FACILITY és az általunk meghódított területek (bolygók) száma növeli. A Campaign módban jómagam maximálisan nyolcezerig voltam képes ezt a számot felvinni, de itt már nagyon nehéz az egységek összehangolása, lévén annyian vannak, mint a hangyák. Végül a leglényegesebb, a COMMAND POINTS. Lemagyarosítva annyit tesz: pontok, amelyek hiányában képtelenek



▲ Back attack



▲ Tiszta Star Trek

vagyunk embereinknek parancsokat osztogatni. Ezek mennyisége, a csaták közben növekszik, és a küldetések kijelölt részeinek teljesítése közben. Hatására nő a technikai szintünk, több lesz a felhasználható emberek mennyisége, újabb berendezések és fejlesztőnivalók kerülnek elő. Egy másik dolog. Az épületekre, járművekre tapintva a kurzorral megjelenik a szókások szöveg ablak. Ezeket olvashatjuk el azok rendeltetését, milyen fajtájú és

mennyiségű ásványba kerülnek, valamint hogy mennyi COMMAND POINT-ot ér (vagy mennyibe kerül) azok megépítése, kifejlesztése. Mint említettem ez akkor következik be, ha a küldetésben külön le van fektetve egy-két berendezés, épület létrehozása.

Az építkezés maga, csak a bolygón, illetve az azokat körülvevő „energiagyűrűk” belül történhet. A tapasztalat azt mutatja, hogy mindig lesz egy szabad, még nem gyarmatosított bolygó, amit elfoglalhatunk. Ez alól kivétel az a néhány küldetés, ahol csak egy flottányi gépet kapunk, aztán nesze haver, foglalj bolygót magadnak (már ha tudsz). A bolygókra kattintva leolvashatjuk azok ásványi anyag készlete mellett a besorozható civilizációt is. Ugyanitt elötlünk egy zöld mező, mely az „energiagyűrű” jelöli. Az űrben használatos fegyverek, szenzorok, kiszolgálóegységek (repair pad) csak ezen a körön belül építhetőek. A kör méretét későbbiekben a technikai szint növekedése és a fejlesztések előrehaladása növeli. Az építkezés ténylegesen orbitális pályán történik. A bolygók képzeletbeli egyenlítője körül található egy vékony, kékes színű szaggatott vonalra. Erre építhetőek az épületek, körülölelve a planetát. Itt kivételesen nincs generátor meg energiatermelő napelem, hogy működtethessük az épületeinket. Bármely fajjal is kezdjük a



▲ Püff neki. Ennek lőttek



játékot, mindenképp telepsünk a bolygónk köré néhány védelmi berendezést. Nem baj, hogy a kezdetekkor ezek nagyon gyenge védelmet nyújtanak. Úgy vettem észre, az ellenfelek bátoranabban támadnak, ha van néhány lézerágyú az „energiagyűrű” belül. Lent, közél-  
 látható a csillagtérkép (vagy radar), ahol szemmel tarthatjuk az egész területet. Kivételesen az egyszerű már belülről is látható, folyamatosan látható. Jobb szélén pillanthatjuk meg a második legfontosabb kijelzőt, a fereglyukak térképét. Az aktív ponton vagyunk éppen, míg a vonalak szisztematikusan ábrázolják az általunk bejárt, vagy felfedezett rendszereket, és azok kapcsolatát egymással. Pofon egyszerű a kezelésük, szerintem senkinek nem fog gondot okozni az áttekintése. És most néhány szó az utánpótlások szükségességéről. Minden hajónk, akár harci, akár szállítóegység, néha utántöltésre szorul. A Supply felirat alatt láthatjuk, mennyi a rendelkezésre cucc a gépekben — ha ez eléri a nullát, akkor nem vagyunk képesek tovább tüzelni, vagy — nyersanyag — híján dolgozni. A „supply platform” alkalmazásával segíthetünk ezeken a problémákon. Ha továbbjutunk egy másik fereglyukon az ellenfeleinkhez, és sikerül egy újabb bolygót zsákmányolnunk, építsünk rá egy depót. Az anyabolygón lévő depóból a harveszterek segítségével szállítassuk át a felesleget a távolabbi bolygóra, és itt már csak ki kell jölnünk, és el kell küldenünk az újratöltendő gépet a platformra. Harc közben egy kis százalékszámoló folyamatosan jelzi a gépeink tartalékait. Ha nullára ér, az gáz. Miután nagyjából regéltam az űrharcról, ideje megemlíteni a bolygófelszíni összecsapásokat is. Ezekhez a „Marine Training Facility”-re, és néhány „Troopship”-re lesz szükségünk. Fejlesztjük ki a lehető legjobbra a két egységünket. Így a „Troopship”-ekkel sokkal több ember szállítható, a kiképzőközpont pedig több, és erősebb katonát tud kiképezni rövidebb idő alatt. Kiképzés után dobjuk fel a tengerészgyalogosokat a hajókra, és miután megtisztítottuk az űrt az ellenséges



▲ Cirkálóim, akció közben

harci gépektől és bolygóvédelmi rendszerektől, küldjük le a felszínre a csapatainkat. A többi már automata. A „Troopship”-ek egyáltalán nem kapnak páncélzatot, egy-két ellenséges gép kipurcanthatja őket. A többi két fajjal is hasonlóképp folyik a harc és a fejlesztés, csak némelyik épületnél lesznek apróbb eltérések. A fejleszténielőket eléggé lineáris módon kapjuk meg, ezért azokat érdemes lesz kategorizálni. A Mantis faj épületeinek pajzsa alapból is nagyon erős, ezért a pajzsfejlesztést ezeknél nyugodtan hagyhatjuk későbbi időpontra. Hajóik sebessége a leggyorsabb, de a hajtóművek fejlesztését mindenképp végezzük el. Hihetetlenül erős és pontos csapások vagyunk képesek ezekkel a gyors gépekkel. Fegyverzetük közepes színvonalú. Tehát, ha adott, akkor ne sajnáljuk a nyersanyagot az egyébként igen költséges fegyverfejlesztésekre. Celaron barátaink éppen leigázás alatt állnak, de energiafegyvereiktől még a Mantisziak is tartanak. Gépeik és épületeik gyenge páncélzatúak, mégis meglepetést okozhatnak a fegyvereik. Itt egy kicsivel kevesebb nyersanyag szükséges az építéshez, fejlesztéshez. Viszont, jóval több időbe kerül mindezek kivitelezése. Hasznos tanács, ha az erőforrások kiaknázását segítő upgrade-ekkel kezdünk, és csak később ugrunk neki a hódításnak. Végül a humán fajról is ejtenék néhány szót. Ők a sima középvonalat képviselik, azaz náluk vannak a lehető legösszeruban elosztva az erőviszonyok. Jó a páncélozottságuk, közepes szintű fegyvereik mellett szuper rakétákkal rendelkeznek. Laszúcskák a hajóik, de rettentően sok a tárolókapacitásuk. Velük tudunk a legtöbbször egyfolytában harcolni.

### Summárum

Feltört belőlem néhány furcsa gondolat, vajon hogyan is jel-



▲ Innen valami hiányzik. Csak nem az ellenség?

lemezhetném, összegezhethetném eme néhány nap alatt felgyülemltet érzést a játékkal kapcsolatban. Ugyan az alatt látható százalék jellemzi, mi programról a véleményem. Annnyira sok hasonló játék született mostanában, hogy nehéz számomra választóvonalat húzni köztük. A valós idejű stratégiai programok között egy ideje kialakult egyféle sablon, melyek a Conquest próbál meg valamiképp túlszárnyalni. Sajnos akkor lehet ezt igazán megérteni, ha valaki leül, és kipróbálja a programot. Minden ugyanaz, amit már megszoktunk, de valahogy mégis más. Mint amikor eszünk egy vizes vaníliafagyit, aztán ugyanezt főzött formában is. Hasonlít az íz, de valahogy a főzött sokkal jobban ízlik. Ugyanezt éreztem a Frontier Wars-szal kapcsolatban. Főzött vaníliafagyit. Sokkal lágyabb és kréme-



▲ Egy kis kémkedés

sebb, összetettebb. A történeteszerű játékmotort valószínűleg hamarabb rá lehet unni itt is, azonban a gyorsan megnyitható Scenario küldetéseken mindannyian megtalálhatjuk a számunkra legjobban fekvő küldetéseket. Azt egy kicsit hiányoltam, hogy a harcok közben a bolygófelszínre nem lehetett lemenni (IG Rulez!!). Amíg meg nem jelenik a várva-várt IG III, ez a progi biztosan kitar és szerez a számunkra néhány kellemes napot vagy hetet.

-Uriel-

www. feverpitch.com

UBI Soft / Fever Pitch Studios  
 PII 633 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM, D3D!)

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	8

- szuper hangulat -  
 - jó az ellenfél mesterséges intelligenciája

- kassú a kezdet -  
 - rövidke a pályák -  
 - sajnos nem választ-ható a pályák között nehézségi fokozat

# 89

# Shogun – Total War WARLORD EDITION

Az előétel felszolgálva Kubiláj kán uram - Japán, kis sógunnal fűszerezve

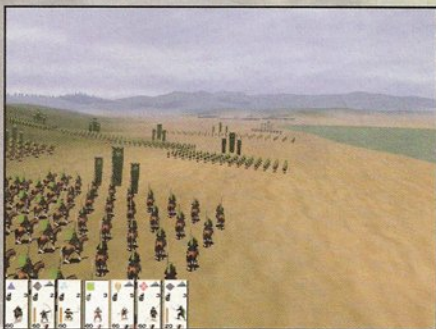
**M**indazok, akik kipróbálták a Shogun, elismerően fognak bólintani, ha azt mondom, ez a játék a háborús real-time stratégiák etalonja. Stílusa mindmáig egyedülálló, hangulata — a történet a XVI. századi feudális Japánban játszódik — pillanatok alatt magával ragadja az embert, és hogy a szürkeálmónyt se hanyagoljuk: a csaták irányítása igazi szakértő stratégiát igényel. Végre nálunk is megjelent a játék speciális kiadása, melyben új ellenfelek, meghódítandó területek, és rengeteg ellenfél vár ránk.

A Total War című alapkiadásban, melynek magyar fordítása is jól érzékelteti a helyzetet, a középkori Japánban kellett rendet teremtenünk a civakodó kiskirályok között. Választott klánunk segítségével kellett tartományról tartományra elfoglalni a területeket, legyőzni, vagy öngyilkosságra készíteni az ellenséges daimjókat, a klánok fejeit. Ha célunk sikerült és nem buktunk el a csatamezőn, mint sok ezer kiváló harcosunk, nem estünk áldozatul a sötétben lopakodó, és alattomosan gyilkoló nindzsáknak, netán a még kifinomultabb eszközökkel: a női császári gonosz manipulálóinak, az ölésre nevelt gésáknak, akkor ez csak egy módon lehetséges. Mi vetettük be hamarabb ezeket az „eszközöket” © A cél szentesíti az eszközt, a cél pedig az egységes Japán, élén a legnagyobb úrral, a sógunnal. Vagyis Veled.

Jelenlegi játékunk, a Warlord Edition két teljes CD lemezen foglal helyet, mindezt azért, mert tartalmazza az alapjátékot, és az azóta megjelent eddigi egyetlen kiegészítőt, a Mongol Invasiont. Nos, ha valaki netán elszalasztotta a Total Wart, itt az ideje, hogy minél hamarabb beszerezze. A szórakozás garantált.

## A mongol horda

A Mongol Invasion sajnos — ki tudja milyen marketing szempontokat figyelembe véve — csak az amerikaiaknak volt elérhető. Egészen mostanáig, hiszen a Warlord Edition ezt a kiegészítőt is prezentálja szá-



▲...de esélyük sincs!

munkra. Egészen különleges ötlettel leptek meg minket a fejlesztők. Háromszáz évvel visszaugrunk a történelemben, Japán egy másik igen-csak rizikós korszakába. Miközben a kutyafejű tatárok egészen napnyugaton, a legkeletebb keresztény országban Béla király hadait puhítják a nyereg alatt, és mellesken egész országrészeket irtanak ki minden teremtettest, addig a felkelő nap országát is veszély fenyegeti. Valahonnan a határtalan Kína mélyéből egy új nép kelt, és törekszik világalomra. A sárkánykirályság, Kína már behódolt, most Japánban a sor. Kubiláj kán vezetésével partra szállnak ezek a fékezhetetlen barbárok, és nincsen sem isten, sem ember, ki megállítaná őket!

A Mongol Invasion emellett számos új — és régebbiről ismerős, de tökéletesített — vonást ad az alapjátékunknak, azért, hogy még nagyszerűbben, lehessen élvezni azokat az epikus méretű csatákat, melyben szó szerint több ezren esnek egymásnak — Te, és az ellenfelek, a feljavított mesteres intelligenciákkal, ami klánról klánra, vezértől vezérig változik.

Az nem új, hogy a daimjók — vagyis a klánok vezetői — saját karakterisztikával rendelkeznek, az már annál inkább, hogy ez mi módon lett feltupírozva. Sun Tzu — van, akinek már ennyi is elég már tudja, miről van szó — egy név a történelem mélyiségesen mély kútjából. Ő a szerzője annak a ma már két és fél ezer éves

könyvnek, melynek neve: A háború művészete. A harcos-filozófus műve az első ismert hadászati kézikönyv, melynek legalább kétszázötven elvét alkalmazták az ellenfeleink, teszem hozzá: komoly sikerekkel.

A kiegészítő az alapjáték hihetetlenül izgalmas csatáira épül, plusz Kubiláj hordáinak betörésére, a legnagyobb veszedelemre, amivel a számurájoknak valaha is szembe kellett nézniük. Mindezek mellett új történelmi hadjáratok is lejárthatók az ország történelmének három legnagyobb klánvezérének vezetésével (Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi, és Tokugawa Iejasu), ők az úgynevezett „Három Országegyesítő”, kiket hírhedten véres csatáin keresztül ismerhetünk meg.

Természetesen új harctéri egységekkel bővül a már amúgy is színes paletta: Kensai, Battlefield Ninja,

Korean Auxiliary Infantry, Korean Skirmishers, Thunder Bombers, Ashigaru Crossbowmen, Naginata Cavalry and the Mongol Cavalry — de róluk majd alább egy kicsit bővebben.

Nem csak az egységek, de a tartományok kastélyai is új épületekkel gazdagodtak:

— Drill Dojo, ami tovább növeli harcosaink morálját, szinte már a fanatizmusig.

— Startegy School: a hadurak az előbb említett,

és nagyra becsült Sun Tzu tanításaival ismerkednek, hogy még keményebb diót jelentenek csapataikkal a csatamezőkön.

## Új editor

várja, hogy minden kedves fellelkesült játékos bemutathassa túlcserdülő kreativitását online, vagy akár sima pályák tervezésével. Új tengerparti táj, élesebben kidolgozott mozgó grafikus elemek, újfajta bozotos és sziklás tájegységek,

## A három országegyesítő

Japán egyesítése a majd száz éven keresztül tartó háborúsodások után három ember nevéhez fűződik. Oda Nobunaga a területén partra szálló portugál hajósoktól két muszádt szerzett, melyeket hamarosan lemásoltak, és gyártani kezdtek. Az új fegyverrel rendelkező, és így megerősödött hadsereg véget vetett Asikaga uralkodásának. Nobunaga halálakor Japán egyharmad részét az uralma alá hajtotta, de öngyilkos lett, amikor egy másik hadúr fogságába került. Ezután Tojotomi Hidejosi, hadvezére vette át uralmát, aki erejét túlbecsülve két sikertelen támadást intézett Korea ellen. Hidejosi szigorú adórendszert vezetett be, és megiltotta a parasztoknak a fegyverviselést - ez a jog csak a számurájokat illette meg. Ezzel megteremtette utódai katonai uralkodásának alapjait.

A halála utáni feudális harcokból Tokugawa Iejaszu emelkedett ki győztesen, aki ezeket a rendelkezéseket felhasználva teremtette meg családja kétszázötven éves uralmát. A Tojotomi-családot, utolsó nagy politikai ellenfelét 1600-ban távolítja el a politikai színterről. Iejaszu egy több évszázados nemesi családtól származtatta magát, így elérte, 1603-ban sógunná kiáltásák ki. Mind a helyi daimjó, mind a császár (tenno) elvesztette hatalmát. Ugyanekkor az éven megkapja a tennótól a „Nagy Generális, aki legyőzte a barbárokat” címet, amit utólagja több mint négy száz éve viseltek. Iejaszu az országot az északon fekvő Jedóból irányítja, ahol az eddigi főhadiszállását, Ota Dakan várát díszes palotává építi át. Ennek költségeit az alattvaló viselik, ami elégedetlenséghez és ellenálláshoz vezet. A Tojotomi-család újra összegyűjti zászlaja alatt Iejaszu ellenfeleit...



és javított multiplayer lehetőségek vannak még a kiegészítőben. Egyébként láthatóan javult a grafika a kicsit feljavított engine miatt: újfajta textúra-takarékossági módszerrel sikerült elérni, hogy az újabb videokártyák — de még nem a GeForce3-ról van szó — tisztább, szebb képet rajzoljanak ki. Több a fénylő grafikai elem a csapatokon, új textúrák és speciális effektek, simább kameramozgás és csapatírányítás érzékelhető.

## Új egységek, yihááá!

— Battlefield Ninja: ezek a kis csoportokban működő specialisták talán a legfélelmetesebb egységek a játékban. Képesek elrejtőzni még majdnem teljesen nyílt területen is. Hihetetlen harci tudásuk képessé tesz őket arra, hogy viszonylag könnyen kinyírják az ellenséges vezért, miáltal drasztikusan csökken az ellenfél harci szelleme.

— Master Swordman: ez a

kivételes tehetségű kardművész tudását már-már olyan tökélyre fejlesztette, hogy nehéz legyőzni a csatamezőn. Képes egész — tehát hatvan fős! — ellenséges

egységeket megállítani. Kiváló a harcmező stratégiai pontjain és kastélykapukban. — Korean Skirmishers: ezek a koreai gyalogosok pajzsos, könnyű vértesszel, és dobóláncszával vannak felszerelve. Védelmük következtében ellenállóak az ellenség nyílaival

szemben, ezért kiválóan használhatók az első sorban, gyorsak, sokat sebeznek, és könnyen megtörik az ellenséges rohamot. Közelharcban viszont gyengék, ha elfogytak dárdaik, azonnal ki kell vonni őket a harcból.

— Korean Spearman: ezek a lánczsásók a mongol elnyomás alatt szolgálják vérszomjas uraikat. A moráljuk alacsony, nincs sok kedvük a harchoz, ezáltal megbízhatatlanok, de feltartják az ellenséges csapatokat, míg a sokkal erősebb lovasság elvégzi a dolgát. Egyszóval ágyútilélekek — már ha lennének ágyúk.

— Thunder Bombers: a bombahajigálók, akik a Molotov-koktélok ösét szeretnék minél távolabbról minél több ember közé finom ívből elhelyezni, egyik legfélelmetesebb alakjai a csatamezőknek. Primitív bombáik — puskaporral töltött szatyrok — nem csak pánikot és zavarodottságot keltenek a csapatokon belül, de rengeteg sebesülést és halált is okoznak. Mivel a fegyver pontatlan és megbízhatatlan, kis csoportokban garázdálkodnak, hogy elkerüljék a nem is olyan váratlan baleseteket.

— Korean Guardsmen: a testőrség a koreai csapatok legmegbízhatóbb tagja. Fegyverzetük és páncélzatuk hasonló a japán Naginataéhoz, de nem olyan erősek a harcban, és eltökéltségükkel is komoly gondok adódhatnak. Mindezek ellenére egy kicsit gyorsabbak, mint szigetország-béli rokonai.

— Ashigaru Crossbowmen: ezek a fickók nem sokban különböznek az egyszerű parasztól, akinek a kezébe nyomtak egy számszerjűt. Olcsóak, nagy tömegben lehet toborozni őket, de a fegyverük hosszú újrátöltési ideje, és a harci képzettségek alapvető hiányosságai miatt könnyű szétcsapni közöttük. Erre egy megoldás adódik: állandó védelem kell

## Sun Tzu bölcsessége

A hadvezér filozófus munkája több ezer (!) évig nagy tiszteletben állt a Távol-Keleten. Mind a Mennyei Birodalom — Kína —, mind pedig Japán legnagyobb hadvezérei követték útmutatásait. Maga a mű, a háború művésze, nem túl vastkos könyv, magyarul talán éppen csak száz oldalt, ha kitessz, de az évszázadok során hozzá íródott kommentárok mára már könyvtárakat töltötenek meg. Az alábbiakban néhány figyelemfelkeltő gondolat olvasható a műből.

... ezért a hadvezérség legmagasabb formája az ellenség terveinek meghiúsítása; a sorrendben következő legjobb pedig megakadályozni az ellenség erőinek egymással való kapcsolatát; ezután következik az ellenség hadainak megtámadása a csatamezőn; a legrosszabb elképzelés pedig a fallal körülvelt városok ostroma.

... az okos harcos rákényszeríti akarataát az ellenségre, de nem engedi, hogy bármiben az ellenség akarata legyen rákényszerítve.

Katonai axióma, hogy nem szabad az ellenség ellen nyomulni lejtőnek felfelé, sem pedig ellenállni neki, amikor lejtőn lefelé támad.

Amikor nagy a szaladgálás és a katonák végül rendezett alakzatot vesznek fel, jelzi, hogy elérkezett a kritikus pillanat.

Öt veszélyes tulajdonsága lehet egy tábornoknak: (1) Vakmerőség, ami pusztuláshoz vezet; (2) gyávaság, ami fogságba eséshez vezet; (3) hirtelen természet, amit sértésekkel provokálni lehet; (4) túlzott kényesség a becsületre, ami érzékennyé tesz a győzelemn; (5) túlzott beletörődés, amely aggodalomnak és bajoknak teszi kiőt.

Egyetlen uralkodó sem küldhet csapatokat a harcmezőre szeszélyből, egyetlen tábornok sem támadhat sértett büszkeségből.

melléjük. Vigyázat, az előttük lévő csapatokon nem tudnak átlőni. Csak beléjük!

— Naginata Cavalry: ez a lovasság nehézfegyverzetű és jó minőségű páncélokkal rendelkezik. Kiválóan fel lehet őket használni a védekezésre felkészült csapatok védelmi vonalainak szétrombolására. Lassabbak és kevésbé páncélozottabbak, mint a nehézlovasság (Heavy Cavalry), de

hatékonyabbak a közelharcban — tehát, ha a roham után beragadnak —, még a legjobban képzett és felszerelt gyalogosseregeknek is komoly gondot okoznak.

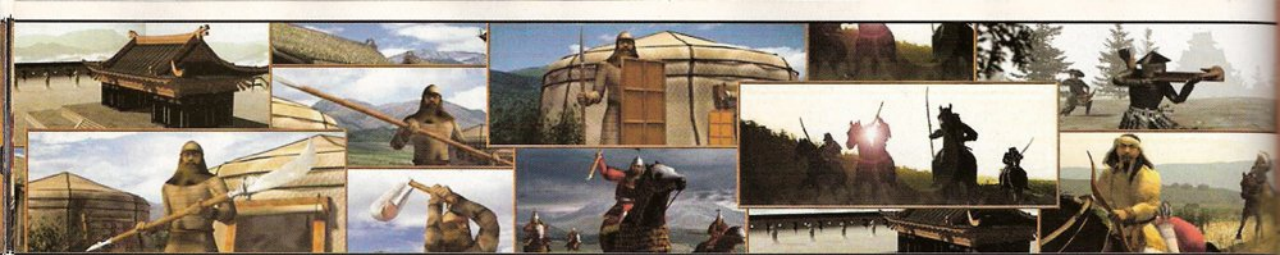
— Mongol Light Cavalry: a könnyűlovasság a mongol haderő fő jellemzője a Magyar Királyságtól a kínai császárvárosig. Rendkívül gyorsak, fegyverzetük fejse, és a brutális visszacsapó íj. Veszélyesek mind



▲ Ha velük vagyunk, nem veszíthetünk!



▲ Hát persze, hogy nyerünk!



## Marco Polo és a Kamikaze

Kubláj, a híres és hírhedt Dzsingisz kán unokája a mongol birodalom új uralkodója lesz, melynek hatalmát a Kína fölötti uralommal bővíti. A Szung-birodalom megsemmisítése után Kubláj megalapítja a Mennyei Birodalomban a Jüan-dinasztiát, és Si Csu császárnak nevezi magát, Pekinget átkezeszti Kambaliknak és új székhelynek alakítja ki. Kinát először legelőterületté akarta változtatni, de felismerte a gazdaság és a kereskedelem előnyeit - Kína sok tekintetben felvirágzott uralkodása alatt.

Ebben az időben Kína és Európa között a gazdasági kapcsolatok intenzívebbek voltak, mint valaha. Európába különösen a Selyemút kereskedői hoztak híreket Kína mongol uralkodóiról. 1271-ben hagyta el Velencét a fiatal Marco Polo apjával és nagybátyjával, hogy a kán udvarába utazzon. A két kereskedő már járt korábban a kán udvarában, és az uralkodó üzenetét közvetítették a pápának, akinek válaszával tértek vissza. Három és fél éves utazás után nagy tisztelettel fogadták őket, Marco a kán követelvé és kormányzójává lépett elő. A mongol állam fényességéről szóló beszámolójának, amelyet 1295-ben hazatérte után adott ki, de különösen a több millió lakosú nagyvárosok leírásának a keresztény világban nem sok híttel adtak.

1274-ben, és 1281-ben Japánnak sikerül elhárítania a Kubláj vezette mongol támadásokat. Kubláj kán 1274-ben hadiflottát küldött Japán ellen, amely azonban a japán csapatok és egy tájfun miatt kudarcot vallott, a vihar a flottát erősen megrongálta és egészen Koreáig üzte vissza. A tájfun a „Kamikaze” („Istenek szele”) nevet kapta. A következő években Japán védelmi falat épített a part mentén, és ott csapatokat vont össze. Kubláj kán újabb inváziója 1281-ben sikertelenül végződik, flottáját egy vihar ismét elpusztítja. A virágzó birodalom szétesése 1294-ben, Kubláj kán halálával kezdődött.

távrolról, mind közelharcban. Kegyetlenségük és elszántságuk legendás. Bezzeg eddigre már a magyarok elpuhultak, és konzervdobozokba bújtak! — Mongol Heavy Cavalry: a mongol nehézlövősség a világ legerősebb hadseregének eliteje. Gyorsak, jól páncélozottak, és hosszú lándzsáiknak nincs olyan védelmi vonal, ami ellen tudna állni, legyen az bármelyik nép bármelyik hadseregéből állítva. Ők az elsődleges támadó sereg a mongol hadseregben, és az összes többi csapatfajta másodlagos — csak azért vannak mellettük, hogy támogassák őket roham közben.

Az eredeti Shogun a 16-odik század Japánjába — jéé — kalauzolja a játékost, mely korszakot — utánanéztém — „Sengoku Jidai”-nak, azaz: a Háborúsodó Államok periódusának nevezik a történelmi források. A kor erősen császársága tehetetlenül szemléli ezen idők során a „Daimyo”-ként aposztrofált, független hadurak hatalomért s területekért folyó véres összecsapásait, tudattalanul is megalapozván a múlt évezred utolsó évében keltezett stratégiai alapmű történelmi hitelességét. Ez utóbbi fogalmat áldásos módon olyannyira komolyan vették a Shogun alkotói, hogy a program fejlesztése során minden egyes történelmi vonatkozású mozzanat pontosságára Dr. Stephen Turnbull, a kor s kultúra történész-specialistája bízott rá.

## Enyém a vár tied a lekvár

A Shogunban számos multiplayer csatafajta játszható — mivel jó móka, eszen erről a lehetőségről is néhány szó.

— Last Man Standig: az alapfelállítás, az győz, aki megfutamtítja az ellenfelet, vagy lemészárolja az Utolsó Emberig.



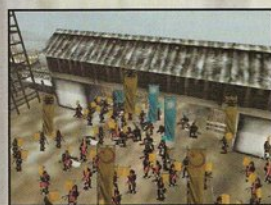
▲ Összegyűlt a falu népe

— Honjin elfoglalása: minden résztvevő csapatvezér közelében található egy speciális terület. Az nyer, aki minden ilyen területet magáénak tud. Akkor birtokolsz egy honjint, ha kellő számú embered tartózkodik a határain belül. Nyerni viszont csak úgy tudsz, hogy ha a kellő számú ott tartózkodó embered mellett kivertél minden ellenséges betolakodót vagy védőt a többi honjinról is. Vagy pedig teljesen elpusztított az ellenfeleket.

— Assassinate The General: a vezér elpusztítása, magáért beszél,



▲ Sűrűsödnek az események...



minden erőnkkel öt kell támadnunk. Illetve védeni a miénket.

— King Of The Hill: egy hegy elfoglalása hasonló a honjin elfoglalásához.

A hegy tetején a zászlókkal körülvett területet csak a vezér képes bevenni, de a külső körben is több saját embernek kell lennie, mint ellenségesnek. Ha egy csapat elhagyja a térféket, vagy teljesen elpusztult,

erősítésként kis idő múlva visszatér, ez áll a vezére is. Minden tíz, a hegy tetején eltöltött másodpercért egy pontot kapunk. A játék idő, vagy pontlimes. — Half The Enemy: az ellenséges seregek felét kell elpusztítani, vagy megfutamtítani a

győzelemhez. — Survive The Siege: a támadó ostromolja várat, a védő azon belül kezd. Akik nem férnek el a váron belül, azok erősítésként a pálya többi részén véletlenszerűen elhelyezkedve jelennek meg. A védekező akkor nyerhet, ha bizonyos ideig kitar, vagy elpusztítja a támadókat. A támadónak elég csak öt embert a kastélyon belülré juttatnia.

## Művelődjünk

A Shogun eddig is egy kiváló játék volt, de a most ismertett javításai és bővítései az én szemlélyes listámon az örök top tíz között kapott helyett. A játékot természetesen lehet izomból is játszani, könnyű fokozaton, a csatákat a számítógép vezénylőre bízva.

De ha egy kicsit is komolyan vesszük, szinte már túlmutat önmagán. Az ultra-realistikus csaták akár több mint tízezer (!) emberrel olyan élményt nyújthatnak, amit kár lenne bárkinek is kihagynia. Nem a vérüördőre gondolok, hanem a „háború művészetére”. Ez lehet az első olyan játék, amihez elő lehet venni, fel lehet lapozni a történelemkönyvek csataleírásait. Nagy Sándortól Napóleongig tanulmányozhatjuk a nagy stratégák brilliás ötleteit, miként is valósíthatnánk meg őket a Shogunban, mert garantálom, hogy nehezebb fokozatokban szükség lesz némi haditudományra. Sőt, ne csak az ellenfél generálisai, mi is tanulmányozzuk Sun Tzu művészetét, talán még ragad is ránk valami, ha más nem, talán egy kevés keleti életszemlélet.

Balage

www.totalwar.com

Electronic Arts/Dreamtime Interactive  
PII300 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D


LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ - felejthetetlen csatajelenetek  
✓ - egyedülálló stratégiai lehetőségek  
✓ - egzotikus milió

✗ - az alapkampányban nem választ-hajtuk a mongolokat  
✗ - néha hosszúra nyúló csaták

# 95





# DRAGONRIDERS

CHRONICLES OF PERN

# TECHNO MAGIC





576



ÚJDONSÁGOK

# 576

## CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1388. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-80-576

Teljes listánkat keresd a  
[www.576.hu](http://www.576.hu)  
weboldalon!

102 KISKÜTYA: PUPPIES TO RESCUE	9,999	GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999
AGE OF EMPIRES COLLECTORS EDITION	19,999	GUNMAN CHRONICLES	11,999
AGE OF EMPIRES 2 (OEM)	7,999	HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	HEROES CHRON: WARLORDS OF THE WASTELANDS	6,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999	HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
AMERICA	11,999	ICEWIND DALE	6,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	IMPERIUM GALACTICA II	3,333
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
BALDUR'S GATE (WL)	3,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
BALDUR'S GATE 2 PREMIUM PACK	14,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BATTLE ISLE 4	11,999	METAL GEAR SOLID	9,999



BLACK & WHITE	12,999	ONI	11,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999	OPERATION FLASHPOINT	9,999
BLUEWATER HUNTER	9,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999	PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999	QUAKE III TEAM ARENA	9,999
CHICKEN RUIN	11,999	REDNECK DEER HUNTING	999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	RESIDENT EVIL 3	11,999
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	6,999	SACRIFICE	11,999
COMMANDOS 2	HÍVJ!	SETTLERS 4	11,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	SQUAD LEADER	9,999
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	9,999	STARFLEET COMMAND II: EMPIRES AT WAR	9,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	STARSHIP TROOPERS	7,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	HÍVJ!	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
DINOSAUR ACTION GAME	11,999	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	7,999
DRIVER (BEST OF)	3,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	7,999
EROTICA ISLAND	9,999	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	7,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	HÍVJ!	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	7,999
E.SZEVE SZETT BIRODALOM	12,999	THE GRINCH	11,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999	THEME PARK INC.	11,999
F1 WORLD GP	11,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
FALLOUT 1 & 2	5,999	TOMB RAIDER 3	5,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION	6,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
GRAND PRIX LEGENDS (BEST SELLERS)	2,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

# ARCANUM



## A logika olyan logikus

**T**roika. Érdekes egy szó, mely hallatán többen is hajlamosak valamiféle sláv eredetű gyomorerosítóra asszociálni — ez azonban alighanem betudható a szó fonetikai bájának. S noha a megnevezés már jó ideje bejegyzett státuszban örvend, az általa fémjelzett földi jelenség viszonylag csekély, mondhatnók: elhanyagolható mértékű páruhaszmat mutat a szesziparral.

Létezett — s még ma is létezik — egy Fallout névre keresztelt RPG univerzum, mely során a Harmadik Világháború által sújtott Föld maroknyi világlélektént kezdtek meg az immár három epizódot által szavatolt kalandozásainkat. A világszerte hatalmas sikereket arató trilógia szellemi atyjai között köszönhetünk azon urakat, akik a relatív közelmúlt során alapítottak új fejlesztőgárdát, megalkotandó a legfrissebb elgondolásaik jegyében fogant, merőben új alapokon nyugvó szerepjátékot. Az urak neve, ráadásul ABC sorrendben — mert a figyelmesség nagyon-nagyon fontos, embe-

rek! — Jason Anderson, Leonard Boyarsky, Tim Cain. E nevek hivatottak szavatolni a tulajdonosaik újbóli összefogása révén életre hívott Troika Games első számú, debütáló játékának sikerességét. A játék neve: Arcanum. Típusa: RPG. Reakció: Ide velem!

### A Világról

A Fallout univerzum megteremtésének, majd lehetőségeinek kihasználása után aligha lehetett kétséges, hogy az alkotók idővel visszatérnek a műfaj — általuk eddig jószívről érintetlen — gyökereire, a hagyományú fantasy milióhoz. Így is tettek. Ám szerencsés módon nem álltak ellen a kísértésnek, hogy fantasy alapokon nyugvó világmodellüket mássá, egyszerűsített többé varázsolják, mint a klasszikus fantasy jegyében alkotott világok telemek hányada.

Arcanumban egyrészt minden, a fantasytól elvárható természetes hozadék jelen van, ám a műfaj egyik legalapvetőbb, egyszerűsített legnagyserűbb eszmei vívmánya — melyet alapköztetés szerint mágiának, míg Arcanumban magick-nek szoktunk volt deklarálni — a birodalom alapvető arculatát is meghatározó technológiával párosul. Azaz, Arcanumban éppúgy teret élvez a deres szakállú konfekszi-

varázstudó, aki tenyerébe kékciszű energia-golyókat idézővén gyűjt világgosságot egy enyészettől terhes, mély-sötét kazamatában, akár a "meggyájer — própcs" elkötelezett híve s gyakorlója, ki jobbnak látja az általa tervezett, kurbli s olaj alapú lámpagép s két banánhéj segédével akkumulálni a kívánt hatást, s az ebből származtatható örömezetet.

Az itt ábrázolt tudomány fejlettségi foka az 1800-as évek Európájában fellelhető technikai vívmányok eszmei s gyakorlati értékeivel mutat nagyfokú hasonlóságokat, így Arcanumban helyet kapnak a Jules Verne írásait idéző, az akkori technikai lehetőségek ismeretében meg-saccolható hatalmas gépszörnyetegek éppúgy, mint az egyes tudományágak folyamatos fejlődése révén szerzett ismeretek implementációi: herbalisztika, anatómia, elektromosság, tüzelőfegyverek, titíri — bővebben lásd később.

A fantázia s mesék által éltetett mágia, avagy a racionalitás s logika talajából táplálkozó technológia egyaránt felfedezni való titkok, lehetőségek hosszas sorát rejti magában. Idézet a Flight of the Dragons című, úgynevezett egész estét betöltő rajzfilm azon jelenetéből, mikor három varázstudó döbbenet konstátálja a mágikus erőforrások rohamos elapadását: "Az ember a logikát választja mágia helyett... miért, miért?! — Mert a logika... — hangzik a válasz — olyan logikus."

Az itt ábrázolt, kettős alapokon nyugvó világ bizarr arculatának, lehetőségeinek s roppant méreteinek háló, Arcanum birodalma lebilincselő kalandok sokaságát ígéri — nincs más hátra, mint belebújni valaki bőrébe, akit minden további nélkül arcunk lesz Arcanumi Slamasztikába keverni.

### Karakter Kultúra

Ember, Elf, Fél-Elf, Törp, Hobbit, Gnóm, Ogre, Fél-Ogre, Ork, Fél-Ork. Ez az Arcanum által kínált, kijátszható fajok sora, melyek jelentősége már karakterünk indításakor is érezteti mind kedvező, mind árnyoldalait. Alapvető darab az ember, az egyetlen faj, melynek sem különleges javadalmak, sem hátrányokkal nem kell számolnia faji hovatartozása okán, a többiek már mind be-beviritanak bizonyos bonuszokkal s persze büntetésekkel is, melyek a műfaj hagyományainak értelmében, alaptulajdonságaikat érintik.

Nézzük először ezeket. Az Arcanum nyolc alaptulajdonságot ismer, melyeket két csoportra oszt — mentális, illetve fizikai jellemzőkre.

Mentális tulajdonságok: Intelligencia: mindamellett, hogy számos skill kamatoztatása során bizonyul majd vitális jelentőségének karakterünk éles, avagy éppenséggel eltompult elméje, ez az érték felelős az általunk elsajátítható spellék, sőt technológiák maximális számáért is. Perception: a karakter közvetlen, avagy távolabbi környezetétől szolgáló tér rezdülése-



▲ Ide nem írok semmit.



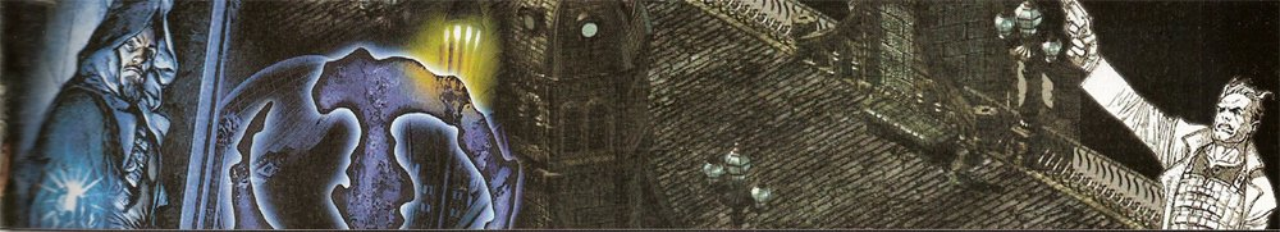
▲ Arcanumi Csokoládégyár. Maradhat.



inek hatékony érzékelését lehetővé tevő tulajdonság, mely ilyen minőségében szoros összefüggésben áll érzékszerveink élességével. Márpedig, az éles szem elengedhetetlen tartozéka mindenkinek, aki tűzfegyverekkel megy ki az ellenre.

Willpower: akaraterő, mely kiemelt jelentőséggel bír a mentális alapú mágiák pókerarccal történő lerezisztálásával kapcsolatosan, egyúttal közvetlen hatást gyakorol maximális életerőnkre, manánkra, sőt hagglye — roppant fontos skál, lásd később — képzettségünkre is.

Charisma: személyes vonzerő, ha úgy



tesztzik; fellépés. Nagyban befolyásolja az NPC-k hozzánk való viszonyulását, illetve magas érték esetén képesek lehetünk megsemmisítő csapást mérni az aktuális kommunikációhoz használt elem egójára.

Fizikai jellemzők: Erő: nyers erő. Ez a Canada Dry, no meg, hogy sikeres támadás esetén mekkorát is tudunk rázúzni egy számunkra nem annyira-szimpatikus lény lejszerkezetére sebzés bonuszok formájában, mely szintén fizikai erőnk függvényében változik. Dexterity: az összes alaptulajdonság közül úgyes-



ségünk az, melyre legtöbbet kell majd hagyatkoznunk bizonyos képzettség használatakor. Constitution: egészségedre! Az érték alapvetően determinálja a karakter rendelkezésére álló manamennyiséget, illetve szervezetednek méregellenállását is befolyásolja, értékétől függően negatív, avagy — geschenk — pozitív irányban. Beauty: testi szépségünk mértéke, mely ilyen formában közvetlen hatást gyakorol az NPC-k hozzánk való viszonyulására. Az alaptulajdonságok értéke egytől húszig terjed, jöllehet mindkét véglet esetén viszonylag ritkának mondható

az álomhatárok átlépése. Mindazonáltal, valamely tulajdonságunk fullra tuningolása esetén kellemes hozadékokkal számolhatunk: így maximális egészség mellé, teszem fel — teljes méregimmunitás dukál.

Ezek voltak tehát az alaptulajdonságok — karakterünk fajának jelentősége így már érthetőbb lesz. A Törpök +1 Erővel, +1 Egészséggel, +15% Technológiai fogékonysággal és egyéb más javakkal indulnak, ám számolniuk kell —1 Karizma s Ügyesség ponttal. Az emberen kívül minden más fajra jellemző metódus ez, így az alaptulajdonságok ismeretében már nem jelenthet gondot életre hívni az azon fajsortait erősítő, gyengítő — kinek, mi tetszik — karakert, aki megfelel elgondolásainknak. Ezzel természetesen még nincs vége, sőt csak most kezdődik igazán: ha óhajunk, választhatunk karakterünk számára az előre megírt, tucatnyi életrajzokból is, melyek szintén javadalmakat s hátrányokat jelentenek a faji hovatartozásból származó hozadékokon felül is. Példa: Child of Hero, azaz a Hős Gyermek: karakterünk messzi földön elismert s megénekelt ancesztora +1-es kardjával virít be a játék kezdetekor, ám ezt kompenzálendő, minden negatív cselekedete mély megvetést szülhet a világban.

### Képzettségek

Kalandjaink megkezdése után nem sokkal rengeteg fejtörést okoz majd, hogyan is definiálhatjuk az általunk használni kívánt skillt. A kezelőfelületről folyamatosan elérhető képzettség panelel ugyan kárlehetetlenül ott sorakozik maroknyi skill, ám félreértésekre ad okot a többi képzettség holléte. Nem szabad ám idegeskedni — az általunk elsajátított skillt gyakorlatilag lappanganak, ám mihielyst szükség, avagy lehetőség adódna kihasználásukra, automatikusan aktívvá válnak. Példák: jeleskedünk a gyógyítás tudományában, de sehol sem leljük az ehhez tartozó képzettséget. S noha magikus úton is lehetőségünk nyílik sebeink begyógyítására, egy tekercs kötszert használva az inventoryból hozzáférhető, nyitott tengeren — némi healing képesítés tükrében már élvezhetjük skillünk, valamint a kötszer jótékony hatását. Újabb példa: a folyamatosan aktív Prowling — lopakodás képzettség révén extrabizalmas módon megközelítjük a nekünk háttal álló lényt, majd törrel a kézben csapást mérünk rá, amúgy plekniből. Ilyenkor automatikusan életbe lép a Backstab, már ha reperto-

árunkban figyel az említett skill. Konk-lúzió: a skilllek lappanganak, akár a kergemarha — s noha a rendszer ebben a formában is teljesen működőképes, azért nem tartom kizártnak, hogy előre megfontolt szándékkal vették a figurát ilyen irányba: a neten fellelhető



▲ — Békés mosópor ügynökök volnánk...  
— Tudjuk: ezért haltok meg.



▲ The Maró Hatású Ember közel jááááá.

Arcanum topikok látogatóinak bizonyos hányada már meg is énekelte a kalózverzióba implementált, alamuzsi gyári védelmet. No para, gyerekek: alamuzsi gyári védelemről nem, viszont nem a legszerencsésebb módon megalkotott skill-elérési metódusról beszélhetünk.

Négy képzettségcsoport figyel itt, melyek áttekintésébe bele is fogunk. Először is itt van az irányított konfliktus-rende-zés egyes számú eszközeinek gyűjtőhelye, a Combat Skills csoport. Bow: aki ügyesen bánik az íjjal, s csupán tisztes távolságból vetemedik kakaskodásra, jó eséllyel ejteth kritikuss

sebeket a felé rohanó elemek sorai között — aztán, mikor beérik, jöhet a "bocs, a varjúra céloztam..." féle szöveg, hátha...

Dodge: a fizikai támadások elől való vetődés, elugrás művészete ez, sőt bizonyos csapatok esetében egyenesen életmentő jelentőségű lehet. Melee: közelharc. Értelemszerűen, minél magasabb ezen érték, annál nagyobb eséllyel tudjuk hőkön nyomni a nekünk szigorító lényeket. S végül, a Throwing: specifikusan hajtásra kihegyezett objektumok légpályára állítását elősegítő skill, értenőd ez késekötőt át egészen a különféle típusú gránátokig.

A játék hivatalos honlapja mellett is kiemelt figyelmet érdemel a [www.terra-arcanum.com](http://www.terra-arcanum.com) címen elérhető rajongói site. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere, olyasféle adalékok is, melyek igazi inycncségek: beszélék itt temérdek concept art-ról - ezek azok a módfelett tisztezős grafikák, melyek nyomán a fejlesztés során megszületnek ezek 3D-s interpretációi - tippsorozatok, minden részlethez kiterjedő útmutatások karakterkreáció tárgykörben, sőt: számos egyéb érdekesség mellett itt figyel egy folyamatosan bővülő szekció is, mely az Arcanumban helyet kapott questek komplett megoldását tárgyalja.



Mit lehet tenni, ha valakinek megoldhatatlan problémái, netalán eget-földet rengető felfedezései lennének, melyeket mihamarabb meg óhajt osztani az Arcanum társadalom jelentős részével, ám nincsen arra nézve semmiféle konkrét elképzelése, miképpen is találhatna rá a hozzá hasonló cipőben járó egyénekre. A megoldás pofonegyszerű: megfigyeli az alatt látható IRC — jelentése: Internet Relay Chat — kliens pontos címét, bepötyögi az általa használt IRC programba, majd örvendezik: olyan kommunikációs csatornára dobódott, melyen lehetőség adódik az Arcanum világgal, konkrét játékmunkával kapcsolatos eszmecsere lebonnyolítására.

Szerver: irc.gamesnet.net

Port: 6667

Csatornák: #arcanum — beszélgetéshez, #arcanuminn — játékhoz.

Egyébiránt minden, a gócba tartozó skill Ügyesség alapú.

**Thieving Skills:** itt találhatóak a tolvajkodáshoz, s egyéb, nem annyira tisztességes, ám igen jól használható műveletekhez használatos képzettségek. **Backstab:** a célpont hátulról való, észrevétel nélkül megközelítése után végrehajtott hátsó és/vagy vesén szúrás kíméletlen művészete ez, mely üdvözlendő módon helyet kapott Arcanum birodalmában is. Egyébiránt, ha tőkéjre fejlesztjük Backstab-Kultúránkat, úgy lehetőségünk lesz a törön kívül számos más fegyvertipussal is alkalmazni azt. Backstab with fakanál — ötleteim lennének a módzatozt illetően. Ajjajjálj...

**Pick Pocket:** szembetszés. **Prowling:** lopakodás. Erről a skillről tudni kell, hogy sikerességét nagy mértékben befolyásolhatják az aktuális fényviszonyok is, ugyanakkor határozottan javított a szóól alapú lopakodás.

**Spot Trap:** csapda észlelés. A nagyobb dungeonokban viszonylag sok, ráadásul elég kellemetlen csapdába botolhat a deli kalandozó — az ezek észlelésére, eltávolítására használatos skillék így már ennek okán sem lebecsülendők, sőt a sikeresen eltávolított csapdák révén bonyolultságuk szerint több, kevesebb XP is ütí marokcsánkát.

**Social Skills:** ezek azok a képzettségek, melyek használatához szükségünk van legalább egy NPC-re, akivel majd szocializálhatunk. Ennek módzatai: **Gambling:** a szerencsejátékok ismerete, magasabb szinteken pedig már az egyes partyk kimenetelének diszkrét manipulálása. **Fogadóknban** jó esélyünk van összeakadni kétes arcokkal, akik kockázással múlatják az időt — magas Gambling képzettség esetén természetesen célszerű megjegyezni mielőbbi lekopaszításukat. **Haggle:** alkudozás. Kalandozásaink során sejtethetően nonnányi tárgyra teszünk majd szert, illetve bánáshozunk ki a legyártott hullakapocokból — ezek értékesítése pedig egyet jelent első számú tőkeforrásunkkal. A kereskedő persze nem verebek, ám jó kereskedőhöz méltóan: van képük

Képzettségeinket nem csupán számok, hanem minőségi kategóriák szintjén is tápolhatjuk — tanítómester metódus: már első fokú képzettség esetén is adott tanítvánnyá avanszálsunk lehetősége. Ehhez csupán fel kell kutatnunk valakit, aki azon idő szerint nálunk jobban jeleskedik az általunk előnyösnek vélt témakörben, s aki némileg fejében hajlandó is megtanítani minket legfeltehetőbb titkaira. További fejlődésünket ezután már csak még komolyabb szinten mozgó szaktekin-télyek szavatolják, akikől kellő adott-

valamely spellre mozgatóván a pointer, mindent megtudhatunk a kritikus bűvigéről — éppen a mágia, valamint a technológia révén megszerezhető lehetőségek, s ezek felfedezése az Arcanum egyik legfőbb vonzereje. Ám ettől függetlenül is elhíntem csokornyí varázslóiskola neveit s rövid definícióit, érzékeltető az itt ábrázolt mágia arculatát: **Conveyance:** tárgyak, testek mozgását, relatív kontrollálását, sőt a teleportációt is lehetővé tevő spellék Iskolája. **Divination:** az érzékeken túli érzékelést elősegítő bűvigék tárháza ez, melyek használatuk többek között megtudhatjuk, mi van egy lezárt ládában anélkül, hogy kinyitnánk — avagy szemrevételezhetjük bárki auráját, kifürkészendő lelki hovatartozását Fény s Setéség mezején. Itt figyelnek az Elementáris Iskolák is: Tűz, Víz, Föld, Levegő. Ezen bűvigék nagyfokú hasonlóságokat mutatnak, legjellemzőbb különbségük értelemszerűen az általuk manipulált elemi — öö — elem. Így a Tűz Iskolája révén, teszem fel Tűzelementált, míg a Föld Iskolája segédelmével Föld Elementált idézhetünk. Melegen ajánlom, mert módfelett táposak. **Force:** Az Erő Iskolája, olyan inycenségekkel, mint a célpontot atomjaira bontó Disintegrate.

Figyelem-Szekció: dezintegrálódott lényeknek, legyen az barát, ellenség,



▲ Itt csak mi halunk meg, de legalább látványosan.

verébe nézni a verebet. Ez annyit jelent, hogy Haggle képzettség nélkül kifizettetnek velünk 50 aranyat egy doboz medvecukorért, míg mesterfokú képzettség esetén jó eséllyel győzhetjük meg a kereskedőt, hogy legjobban akkor jár, ha ő fizet nekünk ugyanennyit, ám mi hajlandóak vagyunk ennek fejében megszádatani őt ettől a rágós, furcsa ízű gasztronómiai képződménytől. **Medvecukor** — sirály.

**Heal:** gyógyítás. **Persuasion:** a készség, mely révén elhitethetjük valakivel azt, amit aktuális érdekeink szerint célszerű lenne elhíntünk. Mondhatnók: meggyőzés, befolyásolás.

Itt figyelnek végül a Technológia alapú skillék, melyek: **Repair:** lestrapálódott tárgyak javítására használatos képzettség. **Firearms:** a tüzelőfegyverekkel való hatékony bánásmódot lehetővé tevő skill. **Pick Lock:** zárnítás, mely skill használatához két dologra lesz szükségünk: egy álkulcsra, illetve egy azzal kinyitandó zárra. **Mind** a városokban, mind dungeonokban sok zárt ládára, hordóra, fiókra lelünk majd — sőt bizonyos questek teljesítéséhez is nélkülözhetetlen a zárnítás elsajátítása. Ám semmi sem kötelező — mint látni fogjuk, lehetőségünk van mágikus úton is zárat gyalázni, ami jó.

ság s aranytallérocskák birtokában sanszunk lehet elvesni mind a haladó, majd a sor végéig záró, mesterfokú képzettségekhez szükséges fogásokat.

## Mágia

Arcanumban, hasonlóan az AD&D féle koncepcióhoz — varázslóiskolák vannak, melyek mindegyike öt spellt tartalmazó repertoárral rendelkezik. S noha ez a szám nem tűnik túl impresszívnek, sőt mondhatni kevés, a varázslóiskolák számának ismeretében már jóval üdítőbb képet mutat a választék: 16 varázslóiskola, szorozva öttel, az — pillike — 90 bűvige. Természetesen minden egyes spellhez szuverén, sőt egészen izlően kivitelezett vizuális effektek s hanghatások társulnak, s noha a teljes Arcanum Spell repertoár ismeretével ékényelmesen tele lehetne írni vagy kilenc-tíz oldalt, — erre már csak azért sincs szükség, mivel



▲ Tárgylista. Örültök?

tesztet — búcsút lehet inteni, rajtuk már a feltámasztás sem segít. Ez van. Itt figyel a jobbára druidák által preferált bűvigeket felvonultató Természet Iskola is, melyek segítségével elnyerhetjük a körzetben tartózkodó állatok bizalmát, avagy mi magunk is idézhetünk egy kellően megtermett dögöt, akinek képest Jockia harci pitbullja csak kedves, játékos kis biókinék bizonyul. A Temporal Iskola az idő manipulálását teszi lehetővé, így Arcanumból sem hiányozhatnak az oly volumenű, klasszikus fantasy spellék mint a haste, avagy érdekes módon szintén ezen Iskolán belül





ábrázolt Stasis — mely a jó öreg Hold Person megfelelője.

Ötletes húzás a Nekromancia dialektikus megvalósítása: Arcanumban ismeretes mind a Fehér, mind a Fekete Nekromancia. S míg a Fehér

többek között olyan kis kiterék elkészítését teszi lehetővé, mint a csapdák érzékelését elősegítő spektrométer, sőt magas képzettség esetén készíthetünk regeneráló páncélt is. A Kémia csoport



▲ — ...és mondja csak: telente nem hiányzik a tető?

iskola büvigéi sejtethetően a sebésültek, avagy akár elhalálozott egyedek gyógyítását, avagy újjáélesztését teszik lehetővé, addig a Fekete Iskola híven követi a tradicionális halál-mágia-vezérlőfonalat, mely használatára révén lelkesnek nem mondható, de legalább kellően bűdös zombikat tudunk magunk mellé szólitani, biztosítandó a szembe jövő egyedek "minuszkilencvenkilences" reakció dobásait.

A sor hosszú, ez csupán rövid izellítő volt. Elmondható, hogy minden iskola s minden, bennük helyet kapott spell láttán hajlamos izalmi állapotba kerülni az RPG rajongó, így senki se számítlon gyors választásokra.

## Technológia

Hasonlóan a játék mágia szisztemájához, az Arcanum földjén ismert technológia is több csoportra bomlik. Nyolc góc, melyek mindegyike mellé hét, technológián alapuló képzettség dukál. Ahhoz, hogy kihasználhassuk valamely technológiai jártasságunkban szerzett tapasztalatainkat, minden esetben szükségünk lesz bizonyos komponensekre. Hogy érthetőbb legyen: itt figyel a Gun Smithy, azaz Fegyverkovács csoport. Hába is rendelkezünk azonban a Looking Glass Rifle — kvázi-Sniper Rifle — elkészítéséhez szükséges tudásanyaggal, ha nincs birtokunkban egy Marksman Rifle, illetve egy szemüveg. Ezek kombinálásával már elkészíthetjük új szerzeményünket, a játékvilágból elérhető Technológia panelen keresztül. Pár góc, s lehetőségek: Herbology: gyógynövények előállítására alkalmas receptek, kezdve az egyszerű healing potióntól a mind életünket, s manáinkat regeneráló varázsfőzetig. Elektromosság:

lehetőségeinek ismerete révén készíthetünk maró hatású savakat, mérgeket, sőt egy bizonyos gombafajtából kinyert összetevőket kombinálva a helyi energiákkal, kótyvaszthatunk egy adag Hallucinint is, mely nem rest némileg összekutyulni ellenfeleink



▲ Havi Harmatgyengénk: „Tarant forgalmas utcáit róva...”

agyműködését sem. Mechanika: a csoport utolsó komponense révén robotpókokat is gyárthatunk — itt kell szót ejtenünk a tervrajzokról. Bonyolultabb eszközök elkészítése csupán az ezekből kiolvasott útmutatások alapján lehetséges, mely tervrajzokra sejtethetően kalandozásaink során teszünk majd szert. A Technológiában rejlik lehetőségek sokrétűek, jól átgondoltak — most azonban indulunk.

## Az ég alatt

A játék cselekményszálának természetesen léteznek főbb vezérfonalai, melyek mellé temérdek, a Falloutokból is ismert mellékquest társul. Hogy ezeket teljesítjük-e, az alkotók ezúttal is befátásunkra bízzák, ám főlegesen külön hangsúlyozni: ezek teljesítése révén játékműködéshez, s természetesen: tetemes XP-hez is jutunk. A világmodell gyakorlati fel-

építése egybíránt kísérletes hasonlóságot mutat a Fallouttal, mely hasonlóság ezúttal nemhogy a játék értékeinek rovására, de előnyére válik — az alkotók nem fofsírozták sem a megjelenítés, sem a kezelés területén értelmezett újdonságokat, minek is tették volna: az Arcanumi milió, a kigondolt szisztema újszerűsége a Falloutra úto megjelenítési módszerükben is lebilincselő össztárat kelt. Így maradt a Világtérkép is, mely révén könnyedén megközelíthetők mindazon helyszínek, melyek hol-létével karakterünk már tisztában van. Mikor a Világtérképen haladunk, itt is esély mutatkozik valami véletlenszerű találkozássra, mely az eselek 90%-ában fígtot jelent: ez továbbra is lehetővé teszi az irányított XP gyűjtőgetést. A fígtot Arcanumban három módszer jegyében bonyolíthatók: valós időben,

jelentősen lassabb, körökre osztott szisztemára: space.

Az Arcanum RPG, s az RPG alapvetően csapatjáték, így több NPC-t is lehetőségünk van magunk mellé venni, sőt már a játék legelején is csatlakozik hozzánk egy Virgil nevű emberke, ki a gyógyításban is jeleskedik. A kommunikáció, az egymás közötti cserébe, tápolás lehetősége is adott, ehhez csak click a kívánt személyre, majd közülük vele kiválasztjuk. Az első négy funkcióbillentyűvel alapvető parancsokat adhatunk szöveges karakterünk már tisztában van. Mikor a Világtérképen haladunk, itt is esély mutatkozik valami véletlenszerű találkozássra, mely az eselek 90%-ában fígtot jelent: ez továbbra is lehetővé teszi az irányított XP gyűjtőgetést. A fígtot Arcanumban három módszer jegyében bonyolíthatók: valós időben,

Elvállalt, s így teljesítendő questjeinket, felfedezéseinket több fejezetre bontott napló őrzi, míg az általunk játszott karakter cselekedeteit, a végrehajtott questek során hozott döntéseit ötletes kis Evil — Good mutató jelzi, könnyed, ám telitalalatos Black&White hatás címén. Itt figyel egy másik, egészen érdekes kis mutató is, a karakterlapunkon látható Magictech-méter: ez a szerkezet szígnőzsa, aktuális tulajdonságaink jegyében mely oldal — a mágia, avagy a technológia — felé is tendálunk. Hogy mi történik, ha a Magictech-méter valamely végét ütjük? Csak nem hittelé, hogy megmondom...? Häh!

## Egyensúly

Roppant fontos, mondhatnánk vitális jelentőségű szempont kell(ene) legyen az Arcanumi mágia s technológia által akumulálható lehetőségek közötti egyensúly. Sajnos azonban azt kell tapasztalunk, hogy az itt ábrázolt tudományok jelentős része



▲ — Ez neked malom?!

ötletes megvalósításuk ellenére sem közelíti meg a mágia hatékonyságát. Használhatóság tekintetében a mérleg nyelve már karakterünk korai fejlődési szakaszában is a mágia javára billen — ennek okát a spellék elkészítésén brutális voltában látom. Szemléltetés végett: ha arra játszunk, úgy már tizen-akárhányadik szinten is lehetőségünk nyílik robusztus ogrékat idezni. Ez még teljesen oké, ám hogy az általam mindaddig übertápnak vélelmezett lényeket egyetlen csapással intézték el megidézett gorillám,



▲ Ha elég sokáig nézed ezt a screenshotot, akkor sem történik semmi



▲ Ez egy fight.

némi gyanakvásra adott okot. Save, majd irányított provokáció Tarant — Arcanum leghatalmasabb gyárallama — utcáin s létesítményeiben. Elég az hozzá, hogy ogrém hipertáp támadó-értékeinek Tarant szerle nem akadt párja — a tizen-akárhányadik szintű Miss Tortellini lépteit így 35-40-edik szintű városőrök s jobb sorsra érdemes polgárok hullafehérei szegélyezték. Ja, hogy ott figyel az opciók között a játék nehézségi fokának belövésére szolgáló dialógus? Ez nem magyarázat. Soron következő példánk ismeretében pedig egész biztosan nem az. A példa neve: disintegrate. Az AD&D-ből is ismert, klasszikus spell helyi interpretációja gyakorlatilag egymagában teszi fölöslegessé alkudozás, zárnýtítás, csapdaeltávolítás készségünk fejlesztését IS. Mert az egy dolog, hogy élelmesebb játékos minden disintegrate előtt befigyeltet egy save-et, ily módon biztosítván a bűvige által sújtott elem atomszerkezetében lejátszódó permanens — jelentése: végleges — jellegű elváltozásokat, ám a bűvige egyaránt alkalmas ajtók, lezárt ládák szétamor-tizálására is.

A szomorú konklúzió s ügyemet inentől fogva a következő: besasszékünk a shopba, majd megnyerő mosoly kíséretében csencselésre szólítjuk fel a tulajt. Nekünk tetsző portéka esetén ein stühhe disintegrate az arc nyakába, majd még egy stühhe

disintegrate az ajtóra — szükség esetén nyolc óra pihenés, majd végső disintegrate a ládára: s máris magunkhoz szólíthatjuk a kereskedő életművét. Az Arcanumi mágia tehát borzasztóan brutálisra sikeredett, ami semmiféleképpen sem jó. Míg, a technológia szerepeltetésének ismeretében: rossz is.

## Maradék

Az Arcanum olajozott, következetes kidolgozottságról tesz tanúbizonyságot az RPG olyan területein is, melyekbe még a legsikerültebb CRPG darabok is rendre belebuknak: ilyen az itt megalkotott reakció rendszer, mely zseniálisan modellezi az interakcióban lévő karakterek egymáshoz való viszonyulását, szimpátia s ellenszenv szintjén. A Baldur's Gate módszer szerint, tesszem fel: érdemben semmi szükségünk karizmára — a világ karakterei úgyis beolvassák nekünk az alkotók által rájuk rótt közlendőiket. Arcanumban azonban adódhat úgy, hogy nem megfelelő fel-lépésünk esetén — melyet nagyban befolyásol karakterünk fizikai szépsége is — bizonyos lények nem



dóságot átengedésünkre. Le lehet őket zúzni, avagy próbálkozhatunk a kulcs ellopásával is a bandavezértől. Ám, ha karakterünk Persuasion képzettsége folytán van akkora dumagép, elhithető a tolvajok vezérével, hogy ő

is nagyon akaróznak szóba állni velünk, vagy egyenesen elküldenek minket melegebb éghajlatra. Ez még nem minden: a játék ismeri a provokáció fogalmát is. Történt, hogy egy ivóból kitérvén egy retkes, kővér, ráadásul flegma hobbit állt az én kifejezetten csinos Stella Tortellini elé, s lóvéért könyörgött. Kapott egy adaggal, sima úgy. Ám, mikor harmadszori oltjáratom követő távozásom után is volt arca megkísérelni a harmadszori lehúzást, már rutinos RPG szakemberhez méltóan kénytelen voltam kijátszani a Stella Tortellini-attitűdöt: "Keress másik ajtót, hobbit!" — javaloltam. S lón: a koldus volta ellenére is meglepően kővér felszerzet 60-as reakciója csipőből esett vagy 40 százalékol. Csupán két-három további javaslatot kellett tennem, hova s miért menjen a kis lehúzó arc — míg reakciója el nem érte a Gyűlöletes álomhatárt — minek tükrében rám is rontott. Azóta a követőm. Zombi. Kővér zombi.

A világ részvevői tehát valóban élő, következetes interperszonális kapcsolatban állnak egymással, s teszik ezt olyan életszerű alapon nyugvó szabályoz elvek tükrében, melyek eleddig példa nélkül álltak a CRPG univerzumokban.

Vagy itt vannak a befolyásolásból származtatható lehetőségek: úgy mond: "vanazarész", mikor tolvajok állják utunkat egy hid lábánál, s csak némi sáp átadása esetén mutatnak hajlan-

maga is tolvaj, a szomszédos vezérklánból jött, s momentán épp ellenőrző körúton van. Mindennek hatására a beparázottat zsványok 200 arany átadása után könyörögnek, hogy ugyan, bizony: menjünk már át a hídon, csak ne szóljunk a klánvezérnek a területésértől. Ezek azok a kis nuásznyi, ám mégis esszenciális megnyilatkozások, melyeket csaknem minden CRPG — ha nem az eddigi összes! — nélkülöz, s melyek hiánya révén sokan nem is tartják egy minőségi kategóriának az élőben, illetve számítógépen történő szerepjáték eszméiségét. Nem véletlenül: a két dolog ugyanis nem ugyanaz. Ám elmondható, hogy a létező minden lehetőségét következetes módon kihasználó szisztéma révén hosszú-hosszú idő óta az Arcanum az első olyan darab, melyben jelen van az élő szerepjáték bája is. Többek között ezért kell játszani vele.

S noha a konkrét sztorival kapcsolatosan már nincs terünk értekezésre, az Arcanum történeti színvonala még a legelismertebb fantasy szerzők írsain nevelkedett lények elismerését is kivívja majd magának. Összegesképpen annyi mondatot még el, hogy bárkinek, aki kedveli a szerepjátékokat, muszáj végigtöltenie ezt a darabot. És különben is: ha már RPG, 2001 nyarán az Arcanumnál jobb választás — nem léteetizik.

by GyZ

Sierra / Troika Games [www.arcanumgame.com](http://www.arcanumgame.com)

PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

<b>LÁTVÁNY</b>	8
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	9
<b>SZAVATÓSÁG</b>	10
<b>ZENE-HANG</b>	10

✓ új világmodell  
elgáns  
megoldások

✗ fix felbontás  
ingálmatlanul  
brutál Mágia

92

# GAINWARD



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

PC **HARDWARE**  
SHOPPING EMPFEHLUNG • 10/2001

PC **TOP**  
SHOPPING Platz 1 11/01  
10/2001

Cardexpert Geforce 2 Pro 450  
„Golden Sample“  
Speciális válogatású Geforce 2 PRO Processzorok  
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed , TV OUT  
3 év garancia



Cardexpert Geforce 2 MX/TV „JUMBO“  
„Golden Sample“  
Speciális válogatású Geforce 2 MX 400  
Processzorok  
64 MB 5.5 ns SD RAM, TV OUT  
3 év garancia

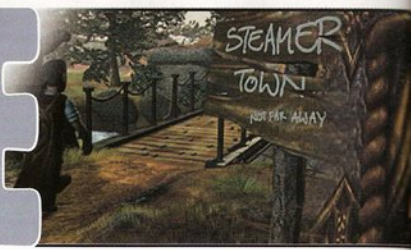


Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846  
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center)  
Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 • 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

**HERTA**

www.orca.hu

# TECHNOMAGE



A technosámán megmutatja ászait

Végre! Kiáltottam fel hangosan, amikor megláttam a Technomage PC-re kiadott verzióját. Régebben ugyanis teljesen szkeptikusan fogadtam az ilyen, kissé gyerekesnek tűnő játékokat. Egyáltalán nem értettem, hogy mi lehet az élvezeti forrás egy olyan programban, ahol egy idióta kis manóval máskálunk mindenféle, és mindeközben egyre okosabbak és rutinosabbak leszünk. Tökéletes példa erre a Final Fantasy első pár része, de említhetném a Zeldát és a Star Ocean-t, vagy éppen az Alundrát is. Szóval eddig nem túlzottan élveztem az ilyen programokat (mivel nézni teljesen más, mint játszani). Itt nem is a történettel és a légkörrel van probléma, hiszen a Baldur's Gate igencsak a kedvenceim közé tartozik, hanem az elsőre gyerekesnek tűnő grafikáról, amelyet az FF7 eljövételére már csodálatossá varázsoltak. A döbbenet azonban csak most következik: A programot nem tudtam abbahagyni, és egy hétvégén át folyamatosan játszottam vele — és még most is nyomom. Valami megváltozott bennem: már értem, hogy mi fogta meg Mukki barátomat, és a többi bajtársát az ilyen jellegű, Playstationre kiadott progra-

mokban. Igaz, eddig még egyetlen hasonló stílusú program sem jelent meg a mi kis PC számítógépünkre, de remélem a közeljövőben ez a statisztika erősen változni fog, meghozza abba az irányba, hogy sokkal több hasonló jellegű játék-program fog kiadásra kerülni (remélhetőleg nem japán nyelven). A program igencsak vegyes lelkületű, hiszen német programozók készítették, és a francia Infogrames publikálta. De a legnagyobb poén az, hogy az ilyen stílusú játékot nem divatos, és nem is szokás Európában gyártani. Erre néhány német skac összeáll, és készít egy igen nivós kis programot, amelyhez a megjelenés utáni hetekben már ki is jött a javító patch.



Név: Melvin

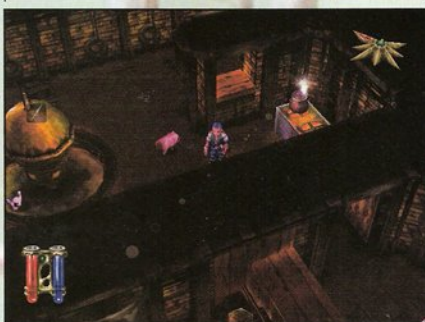
Kor: 20 év

Apja: Fina (Dreamer)

Anya: Godon (Steamer)

**Fegyverek:** Többféle fegyvernem használatát sajátította el (íj, kard, tör...), de keverék származása miatt a különféle mágikus gyakorlatok sem jelentenek akadályt neki.  
**Lakóhely:** Dreamertown, az édesanyja házában.

A nagybácsikája különféle mágikus beavatásokon vitte át a fiút, amely ceremóniák következtében megismerhette a druidák titkos művészetét. Kalandjai kezdetén kissé esetlenség tünhet, de ahogy az experience száma is növekszik, hősünk is úgy forrja majd ki magát. Melvin személyiségéről elég annyit tudni, hogy nagyon közvetlen, és ennek nyomán könnyen szerez barátokat. A gyermekkorra mindenféle gond nélkül telt. A problémák csak a serdülőkorra elérkezéssel jelentkeztek, ekkor ugyanis menekülnie kellett Dreamertownból, amikor is eldöntötte, hogy megkeresi édesapját, és egyúttal megmenti a Világot.



▲ Praktikus ez a konyha, állatok, gőz és árnyékszék egy helyen

## Minden azzal az átkozott Földrengéssel kezdődött

Melvin gyermekkorra egyáltalán nem nevezhető hétköznapiinak. Újszülött korától kezdve Dreamertownban lakott, amikor azonban elkezdett serdülni, olyan képességek kezdtek kibontakozni szellemében, amelyek végeredménye az lett, hogy el kellett hagynia nagyon is kedvelt szülővárosát. Mivel mennie kellett, és vesztelnievalója sem akadt, így eltűnt édesapja nyomába eredt. Kalandozásai közben eszmélt csak rá, hogy a föld alatt a mélyben milyen iszonyatosan gonosz erők lappanganak, és ezen veszélyről mindkét város Dreamertown / Steamertown lakosai is mind-mind megfeledkeztek. Eme földből kiáramló energiák egyfajta szellemi influenzával fertőzik meg a lakosságot, mely betegség olyan tetekre bátorítja az embereket, amit eddig még álmukban sem tudtak volna elképzelni. A kiáramlás okaként egy a bolygó kérgében keletkezett

repedés szolgált, amelyen keresztül a kreatúrák a felszínre tudnak törni. A repedés hátterében Melvin megerősödött mágikus képességei állnak, amelyek hatására még egyelőre ismeretlen okból egy kisebb földrengés rázza meg

Mágia oktatását már kis korban elkezdik, és egészen a felnőtt korig tanulják az iskolában. A Steamersek ezzel teljesen ellentétes életfelfogást tudhatnak magukénak. Technokrata civilizációjuk nélkül el sem tudják képzelni az életet. Városaikat átszövik a gőz vezetékek, amelyekkel a gépeket hajtják, és az otthonaikat fűtik. Az átok első része akkor sújtotta a városokat, amikor Melvin apja és anyja összeházasodtak. Hősünk szülei megtörték az ősi tiltást, miszerint a Steamerék és a Dreamerek sohasem házasodhatnak.



▲ Pont most hagytam otthon a szalonját

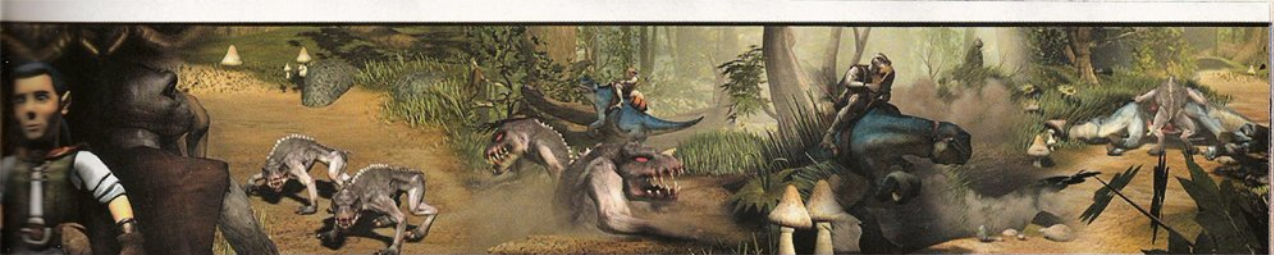
a fent említett két városkát.

A Gothos nevű bolygót kétfajta rassz lakja, az egyik a Dreamers, akik megvetik a technológiát, és minden azzal kapcsolatos mizériát. Minden cselekedetüket a Mágia vezérli. A

## Dreamertown

Gothos nyugati részén elhelyezkedő város, amely nem túl nagy és nem is túl sokan élnek benne. A település főleg friss óceáni levegőjének és halászatának köszönheti bevételét. Ezen kívül Dreamertown mezőgazdasága is igen bőséges terméssel látja el a városkában élőket. A nem megtermelhető javakat cserekereskedelemmel szerzik meg. A Dreamerek nem igazán végeznek kétkézi munkát, mint pl. házépítés, ruhák varrása, ételek készítése. Egyetlen munkát képesek elvégezni, ami egy kis mágikus rituálé, és már kész is az adott ház, vagy éppen a vacsora. Teljesen különböznek szomszédjaiktól, a Steamerektől, akik mindent csakis fizikai úton képesek előállítani.





**Név:** Talis  
**Kor:** 20 év  
**Apja:** Gaida (Steamer)  
**Anya:** Arwed (Dreamer)  
**Fegyverek:** Ő tökéletesen meg tudja magát védeni a kardjával, vagy éppen a parittyája segítségével.  
**Lakóhely:** Canyon, ahol etnológus édesapjával lakik, akinek sokat segít a régi misztériumok megoldásában.

Talis erős mentális energiák kivetésére képes, és ezeket az energiákat nemcsak kiadni, hanem érzékelni is tudja. Egy teljesen önálló nő, aki két lábbal jár a földön. A harcban nem a közelharcot kedveli, inkább először felméri és kiismeri az ellenség gyenge pontjait, és csak utána csap le rá a személyre szóló varázslatával. Talis szülei is egyfajta lázadók, akik szintén megszegték a Dreamerek és a Steamerok közötti házassági tilalmat. A folyamatos gyűlölködés és üldöztetés miatt mindkét várostól tisztességteljes távolságban, a Canyonban telepedtek le. Ezen az elszigetelt helyen cseperedett fel Talis, aki szinte nem is érintkezett a külvilággal. Ezt a hermetikus létet csak az édesanyja halála változtatta meg. Az apa állandóan úton volt, így nem tudott mindig a lánnyal törődni. Ekkor kezdett megkeményedni, és valóban a földön járni Talis. Nemsoká elsajátította a kardforgatás és a parittyázás művészetét, amelyek jól kiegészítik igen erős mentális képességeit. Talis mentális „tudása” jóval nagyobb Melvinnél, ennek ellenére kiváló társak. A végzetes találkozáskor kerül sor, amikor Melvint kalandjai a Canyonba szöktetik.



megoldást már két évvel ezelőtt is láthattunk a PSX-en. Az izometrikus nézőpontból könnyen átláthatjuk a terepet, és így rendkívül jól tájékozódhatunk. A pontos hely meghatározását nagyon sok tereptárgy segíti. A terep könnyedén 360 fokban körbe forgatható, így az egyes objektumok sokkal minőségibb kidolgozást kaphattak. Az grafika egyszerűen szuper, a táj szinte életre kel, a textúrák igen kontúrosak és szépen színezettek, de sajnos nem túlságosan nagy felbontásúak. Ha már a felbontásnál tartunk, a program igen gyenge pontja ez, hiszen csak egy üzemmódban, 640x480-as felbontás mellett tud csak működni. Ez a lebutított minőség erősen rontja a program aktualitását, mivel 2001-ben már nem túl meő a VGA (valószínűsíthető, hogy a könnyebb konvertálhatóság miatt



nem tudjuk nagyobb felbontásban játszani a programot. Talán a PSX-re készült el először a program, és csak utána interpretálták PC-re?). Az objektumok elég jól kidolgozottak, bár kissé kevés poligont tartalmaznak, bennem egy kicsit a Turok első részének feelingjét idézte fel. A robbanások és az egyes varázslatok közben megjelenő fények egyszerűen fantasztikusak. Ezt a látványt már csak a napszakok változása által előidézett fényerőváltozások, plusz a természet jelenségek, pl. vihar,

eső, szél megvalósítása tetézi. Sajnos a karakterek animációja igen csúf, gyatrára sikeredett. A mozgásuk olyan, mintha tífzfázisonként mozognának, amely igen csúf, és kidolgozott 3D-s grafikát ez a csúf sprite

A második csapás akkor következett, amikor a kis Melvint megszületett. Ő volt az univerzális ember, aki mindkét rassz tulajdonságait hordozta magában. Egyszerre volt kiváló mágus, de emellett igen sokáig kiismerte magát a gépek, és egyéb technikai eszközök világában is. A szörnyek elszabadulása hatására Dreamertownban Melvint persona non grata-vá minősítették, és megkértek, hogy hagyja el a várost — így Steamertownba indul, ahol újabb kalandok várnak rá.

tegyünk, és bármerre is menjünk, az óra egy tapodtat sem mozdul előre. Vándorlásaink során különféle misztikumokat kell véghezvinnünk, amelyeket időrendiség nélkül teljesíthetünk, és ha mindegyik küldetéssel végeztünk, rögtön délután 5 óra lesz — és már mehetünk is a nagypapához. Az öreg látogatása után kezdődik a harcra való felkészítésünk, és nem sokkal ezután már meg is küzdhetünk az első főellenséggel.

### Grafika, hangok, zene

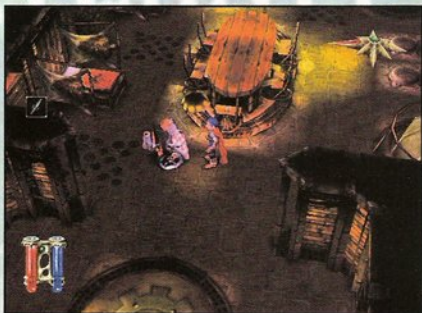
A program végre szakította a PSX-en megszokott full pixelgrafikus enginekkel. A játék egy igen érdekes kombinációja a 3dimenziós vektoros grafikának, és a sprite-ok használatának, amely egyáltalán nem nevezhető újdonságnak, hiszen ilyen



▲ Ez a bajszos katona valami rosszat akar nekem okozni hátulról!

### Melvint ténykedései

Kezdetben Dreamertown városában kell ténykednünk, ahol elég sok emberrel kerülünk összetűzésbe. Már a játék elejétől kezdve on-line helpelt kapunk, amely nagy segítség a programmal először találkozónknak. Az első célunk, hogy meglátogassuk nagybácsit, aki a térkép legdélebbi pontján lakik a kis házikójában. Odaérve viszont egy kis cetlit találunk, amelyen az szerepel, hogy térjünk vissza öt órákor. Azonban a program annyira lineáris, hogy bármint is



▲ Látogatás Dr. X-nél

### Steamertown

A város egy völgyben fekszik, egy erdővel erősen körbevett vidéken. Összesen két úton közelíthető meg, így nagyon védett a külső támadásokkal szemben. A megszállhatatlan mennyiségű gép olyan zajt csap, hogy kilométerekről meghallani, hogy a város éppen merre is található. Az időjárás kellemes, kissé trópusi. Nagyon esztétikus látvány, amikor a napfény megcsillan a város fő gőz vezetékén. Technikai fejlettségük ellenére mégsem önállóak, hízaló kereskedőkön keresztül vásárolják meg a szükséges termékeket. A városba érkezők először a főtéren keresztül haladnak át. A város nevezetességei közé tartozik a vasbánya, és a „Puffing House”, ahol a sém mindig legjobban menőjét kínálja az odalátogatóknak. Az utcák és házak kialakítása hűen tükrözi a bennük lakó Steamerok lelkületét. A város magának mondhat egy öreg temetőt, amely lényegében egy nagy kriptá (ahol állítólag szellemek kísértének). A város határára található egy személtételep, ahová a már nem használt gépeket, és egyéb eszközöket dobálják ki (érdekes, hogy a Steamerok világa mennyire hasonlít a mai túl iparosodott, és környezetszennyező világunkra). Talán a leglényegesebb létesítmény az erőmű, amely a város fűtés és áramigényét elégíti ki. A város polgármesterét négy évre választják. A Steamerok sem ellenségesek, csak éppen nagyon különböznek a Dreamertownban lakó fivéreiktől.



animáció igencsak lerontja. A játék alatt hallható zenék fantasztikusan jók, bár nem igazán hasonlítanak az ehhez hasonló programok szerzeményeire. A hangeffektusok igazán minőségek, csak talán egy kicsit röviddek (ez valószínűleg a pörgősebb játékmenet miatt alakult így). A programban megjelenő dialógusok szöveggel-alámondással is kísérték, ez nagyon pozitív dolog, hiszen általában csak a sima szöveg szokott megjelenni, és slussz. Természetesen ennek meg is kellett fizetniük az árát a programozóknak. A mintavételi frek-

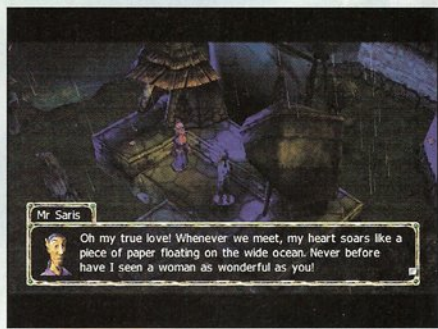
venciát lejjebb kellett vinniük, a terjedelem csökkentése miatt, de az olyan jól sikerült, hogy az alig hallható ki a párbeszédek alatt.

A realtime csata és az RPG elemek olyan játékmenetet eredményeztek, amely egyaránt kedvelt lesz mind az akciót, mind pedig a kalandot kedvelő versenyzők számára is. A különféle általános RPG jellemzők mind, pl. kézügyesség... hiányoznak a programból, ezek helyett a szerzők saját jellemzőket találtak ki, ezzel is megtörve a nagy általánosságban elterjedt szabályokat. Ha az

experience-ünk elér egy bizonyos szintet, akkor a különféle jellemzők között szétoszthatjuk a kapott pontokat. Igen pozitív, hogy a program végig beszél, csak éppen a szereplők hangját kölcsönző szinkronszínészek nem voltak az angol nyelvtan és hangjelzés csúcson. A játékmenet a kezdő kalandorok számára vonzó lehet, és igencsak lekötheti a figyelmüket, de a rutinos rókáknak szerintem túl egyszerű. Az utunkban kerülő ellenségek nem túl veszélyesek, ha jól kihasználjuk a szimulán (billentyűzet + egér) kombinációt. Az egér a hirtelen támadásoknál



lehet hasznunkra, amellyel nagyon gyorsan meg tudunk fordulni, és már indulhat is a viadal. Kalandjaink során 50 NPC-vel lehet dolgunk, amelyek közül sok a semleges figura, akikkel nem kerülhetünk igazán mély csevegésbe, maximum a pontos időt tudjuk megkérdezni



▲ A Love Story dreamertowni változata

### Hive

Egy óriási barlangrendszer, amely hatalmas csarnokokból és párkányokból áll. A kiterjedése egészen a nyugati résztől, a Fairy Forest-ig terjed. Sokféle sötét és csendes csarnok található itt, ahol igen nagy a gombatenyészet. Az egész barlangrendszer egy ősi ismeretlen civilizáció alakította ki. Az teljes járatrendszer arannyal vert ajtókkal díszített, amelyek változatlanok maradtak az évszázadok alatt. Sajnos a civilizáció hanyatlása után érdekes, és mind inkább veszélyes lények vették birtokukba a katakombákat, ezért legyünk óvatosak, a mesés kincsek mellett sok veszély vár ránk.

### Fairy Forest

Amikor a felkelő nap első sugarai átjutnak a fák levelei közt, a madarak éneke keveredik a lágy virággillattal. Ha ilyen tapasztalunk, akkor biztosak lehetünk abban, hogy a Fairy Forestbe érkezünk. Elhelyezkedése Steamertown déli erdős részére tehető. Itt a legkülönbébb lények találhatók: tündérek, trollok, druidák, goblinok. Az erdő vezetését a Tündér Hercegnő végzi, ő alá vannak rendelve az itt élő teremtmények. A lények nem mindig élnek egyetértésben, de a vezető előtt mindenki fejet hajt.

### Canyon

Gotgos Délekeleti részén elhelyezkedő igen barátságatlan, sivatagos vidék. Nappal perzselő hőség a jellemző, éjszaka pedig a dermesztő fagy. Az itt megszálló utazók csakis a táborúzt közelében képesek túlélni egy éjszákát. Az áthaladó kereskedők egy rejtett civilizáció által hátrahagyott földalatti rendszerrel sugdolódnak. Állítólag egy átok következtében az egész várost ellepte a sivatag. A Steamerek és a Dreamerek közül is sokan keresték a város nyomait, de eddig még senki sem akadt a nyomára. A Canyon igen veszélyes hely, ahol gyikemberek és homokférgék keresztezhetik az utunkat.

### Volcano

Gothos legnagyobb vulkánja egy északi szigeten található. A vulkán nem aktív legalábbis kitérés szempontból, de a láva és a gázburorékok jelenléte állandó. A lezúduló láva az előző kitérésből kialakult járatokon keresztül távozik. Ez a vidék a Shach társadalom lakóhelye, akik kincstárosai mind a két nagyvárosnak.

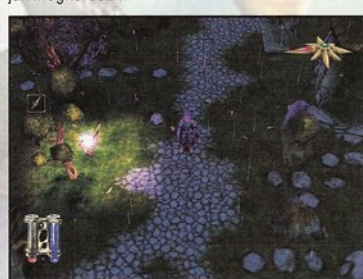
### The Tower

Mindened tudás és legenda tárháza. A létezéséről sem a Steamerek, sem pedig a Dreamerek nem tudnak. A pontos fizikai elhelyezkedését senki sem tudja pontosan, valahol a Fairy Forest és a Canyon között helyezkedik el. A Dreamerek mindenféle mágikus trükkkel próbálták már feltörni a varázspeccet, amely az épületet védi, de hasztalanul. A Steamerek a legjobb szakembereiket vetették be a védelmi mechanizmus megértéséhez, de ez a próbálkozás sem járt semmiféle sikerrel. Már több missziót is indítottak a kereskedők a torony betételére, de nekik sem sikerült. A legfőbb probléma a híd, és bátor kalandorok szerencsétlenségére a tárházat védő raptor jellegű lények melegvérűek.

### The Ruins

Kalandunk végén, az Örökkévalóság Szigetén rajtunk a sor, hogy megmentsük a világot.

gagyik, hogy csak a fent említett hasonlatok jutottak eszembe, és akkor még a nagyon kevés Save helyről nem is beszéltem. A program tehát igen sok újdonságot tartalmaz, ahol is a mérleg egyik fele sokkal lenyebb van, mint a másik, és erre a serpenyőre a grafika, és a hangulat szavak vannak róva. A másik — kicsit — könnyebb serpenyőben a játszhatóság található. Egyelőre Technomage Rulez, aztán majd meglátjuk.



tőlük. Sajnos a GameSave igencsak konzolosra sikerült, de ha kissé ironikusra veszem a figurát, akkor azt is mondhatnám, hogy C64-es re. A menüben használt karakterek annyira

KeFe™

Infogrames / Sunflower  
P233 (P166), 32 MB RAM (16 MB RAM), D3D  
www.sunflowers.de

LÁT VÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ -kiváló hangulatú háttérképek  
✓ -igényes 3D grafika  
✓ -a hangulathoz illő zene

X -gyenge menü felület  
X -kevés save hely  
X -nagyon könnyű, nincs benne kihívás

# 90

# PENTIUM 4 HIHETETLEN ÁRON!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH 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 igényel vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



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

**169.900 Ft**

- Intel Pentium4 1700MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! 5.1

**199.900 Ft**

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

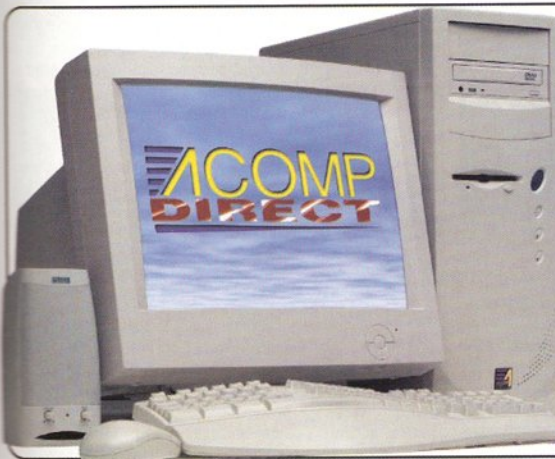
XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy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

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

**109.900 Ft**

- Intel Celeron 1100MHz
- 256MB SDRAM
- GeForce2 MX200 64MB
- SoundBlaster Live! 5.1 hangk.

**139.900 Ft**



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemez 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 700MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- RIVA TNT2 videokártya
- 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

**LEGJOBB  
ÁR!**

- Intel 440BX AGP chipset
- 256MB SDRAM
- 3.5" floppy disk meghajtó
- ATI RAGE LT Pro videokártya 8MB RAM
- S-VIDEO TV OUT, 2 USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- 2 PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Port Replicator opció
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 316 x 256 x 38mm, 3,2kg

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 500MHz
- 6GB merevlemez
- 24x CD-ROM

**239.900 Ft**



- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 15GB merevlemez
- 8x DVD meghajtó

**329.900 Ft**

OVERDOSE II

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

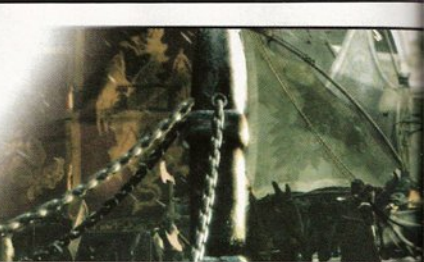
Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-333-666/1477##

**ACOMP**  
Számítástechnikai Kft.



# Diablo II Lord of Destruction



## Take it, take it! Look, what this Expansion Pack has done to me!

Marius valószínűleg az idők végezetéig nem felejtí azon banális közhely igazságátalmának megrendítő erejű bizonyosságát, melyet a Tyrael Arkangyal által rárótt szakrális quest ítem — a Baal esszenciáját hordozó Lélek — elvesztésekor kellett átélnie.

Bizony, nem minden az, aminek látszik. Érhette-e Mariust nagyobb csapás mindazok után, hogy saját érzékeivel kellett megtapasztalnia a Diablo lelket hordozó Vándor örjítő gonoszsgától terhes kitéréseit? Ep s józan maradhat-e bármely elme, mely szem s fültánuja Mephisto szentségtelen alakjának s szavainak? Hibáztható-e Marius, amiért a Baal által rárótt bűbáj hatására, a Lélek eltávolítása révén akaratlanul is szabadjára engedi a Pusztítás Urát? Akárhogy is, egy Tyrael kaliberű Arkangyal időbeosztása meglehetősen zsúfolt lehet — a Hatalmasság nem rest magát Mariust megbízni a Lélek megsemmisítésével, hiába is szunnyad az ereklie elpusztítására képes Hellforge minden mélységéig legmélyén. S noha Wukodlact, fajtájára nézve 44-edik szintű, pure Single Player Nekromanta sikerrel ontja ki mind Mephisto, mint Diablo bensőségeit, Marius szakrális quest-je egy elmegyógyintézetben végződik. Ki hinné ez enzen megtört öregember szavait, ki naphosszat szorongatja a Baalt bebörtönző ereklét, mely továbbra is kulcsfontosságú jelentőséggel bír béke s terror között — hiába is fékezett meg a Testvériség két prominens személyisége. Tyrael aztán ráel az elmegyógyintézetben sanyilódó Mariusra, ki lelket s elméjét könnyítendő, elbeszéli viszontagságos történetét elejétől a végéig.

S hogy nem minden az, aminek látszik? Egy valamire-

való Démonlord már alapkiosztás szerint is jeleskedik a mágia magasztos tudományában — így Baal számára nem lehetett túl megerőltető magára öltönie Tyrael alakját, hogy aztán három legyet is üthessen egy csapásra: először is, immár tudatában van az előzmények komplett sorozatának, másrészt magához veszi a Lélekkövet is. Végül, de nem utolsó sorban: hosszú-hosszú idő után újra ől. S hamarosan mindenki előtt világgossá válik: nem is utóljára.

felvonás konkrét történetéről, lévén annak felépítése gyakorlatilag megegyezik az előző négy epizód szerkezetével: 6 fő quest, melyek végén az übertáp karakterek összemérhetik erejüket Mr. Baal-el — ennyi pontosan



▲ — Csak csinján, urak! Rengeteg hagyásbabot ettem.



▲ — Nem mész innen?!  
— Nem.

### Baalszín ké? Itt kaphatol...

Mint a lezáratlan történetek túlnyomó többsége, s persze az eladási statisztikák csinos arculata révén várható volt, a Diablo 2 hivatalos kiegészítő-csomaggal bővült. A Lord of Destruction futtatásához természetesen szükségünk lesz az eredeti játékra is, s hogy míféle újdonságokkal, lehetőségekkel felszereli Baal örömteli jelenlété a Diablo mondanakört, hamarosan nyílt kiveszés tárgyává tesszük. Előjáróban annyit: a második epizód történeti alappontjának közvetlen folytatása szolgáltatja a kiegészítő-csomag történeti alapjait, így a Lord of Destructionnel spékelt Diablo 2 egy ötödik, új epizóddal is bővül. Gyakorlatilag ennek során vagyunk hivatottak megfékezni Baal ámokfutását — ehhez természetesen merőben új helyszínek, questek, monsztrék s NPC-k dukálnak. Sokat pont nem óhajtok elárulni az ötödik

melyek összegzésébe azonmód bele is fogunk, most:

### Alapvető Újítások

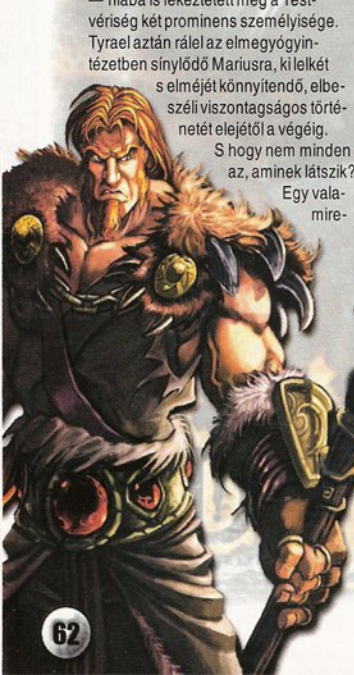
Nyolc új hotkey slot, duplájára növekedett stash kapacitás, valamint a kijelölt helyeken egy Repair All funkció kezesek a kényelmesebb kezelhetőségről. Kifejezetten ügyes újítás a weapon sets is, mely segítségével két, általunk definiált fegyverből, és/vagy védőfelszerelésből álló leosztást pakolhatunk héroszunk kezébe egyetlen hotkey megnyomása révén ahelyett, hogy inventorynkban lennének kénytelenek körülményeskedni. Magasabb szinten, mikor már valószínűsíthetően több fegyver forgatásában is mesterfokon jeleskedünk, válik csak igazán világgossá az újítás üdvözlendő volta, mint olyan. Természetesen továbbra is adottak az opcionálisan magunkkal vihető segítőtársak, akik ezúttal már jóval szélesebb körű támogatottsággal bírnak, mint az eredeti epizódban ábrázolt modellben. A kifejezetten velük történő navigálásra szolgáló, új kezelőfelület révén már lehetőségünk van hatékonyabb fegyvereket, védőfelszereléseket rájuk bízni, természetesen használat céljából. Csak ésszel ám: ha megborul segítőtársunk, a neki adományozott tárgyaknak sajnálatos módon búcsút intethetünk — hacsak, nem áll módunkban feltámasztani a halottat. A következők haz-

nálhatósága így üdvözlendő módon jóval meggyőzőbb képet mutat, ám XP szívó jellegüknek köszönhetően továbbra sem feltétlenül szükséges, de legalábbis nem-erőteljesen-javallott mindenkori szerepeltetésük.

A kiegészítővel spékelt verzióban jóval gyakoribbak a gemek, illetve a gem shrine-ok is, s akad itt egy újékszer típus is, a jewel. Kisebb-nagyobb mágius bonusokat ad, ám tápolni azokat a drágakövek mintájára — nincs lehetőségünk. A méltán népszerű Horadric Cube repertoárja is új receptekkel bővül, s végére maradt a java: már az eredeti darabban is hozzáférhetőek voltak a Unique Item Setek, melyek hatékonysága csupán abban az esetben kristályosodott ki, ha a set minden egyes komponensét magunkon viseltük. Immár minden karakterosztály mellé dukál az Übertáp Set, mely összetevőinek felkutatása során valószínűleg nem sokat fogunk piknikezni: ezeket a unique itemeket ugyanis csak Hell fokozatban hajlandó a gép nagy kegyesen be-be szórni. Már, kedvező konstelláció esetén.

### Itt húznék egy csavart, meg ott se

Minden karakterosztály kisebb, nagyobb mértékű finomhangolás áldozatát esett, például: a Blizzard felfigyelt rá, hogy a barbár játszó használat jelentős része szinte egyetlen, alacsonyabb szinten már hozzáférhető képzettséget sem fejlesztett, ehelyett kiemelt figyelmet szentelt a támadás, sebész bonuszokkal járó skillek tápolásának. Így most már számtalan, ötletes alagondolat is kiegészítettett a játékosok köreiben meglehetősen népszerű attack, damage bonusok lehetőségeivel, ilyenek a Berserk, Concentrate skillek. Ezek mellé immár folyamatosan növelhető attack, damage javadalmak társulnak. Hasonló a helyzet a Paladinnál is: a







▲ Basszus — ez a Piroska volt...



▲ Fagyos lehelletet biztosít — mely az orrukak is tisztácsca

Holy Shockhoz így jóval jelentősebb sebész társul, sőt: a skill már minden sikeres támadás esetén kifejti áldásos hatását. Vagy itt a Conviction, mely igen szigorú mértékben degradálja a körzetben tartózkodó rémségek mágikus ellenállását, téve a skillt jóval használhatóbbá, mint ezt megelőzően.

Karakterosztályok szintjén tehát általánosságban elmondható, hogy az alkotók eddigi tapasztalataik alapján sokattekettek a rendszerkiegészítősúlyozottságáért.

## Druida

Bizony, bizony: van itt két darab, új karakterosztály is. Ezek közül elsőként a Druidát tárgyaljuk, aki a Természet Felesküdtött Órízője s Imádója — nos — ként száll szembe Baal haragjával, s hogy elhatározása háttérben szájtátásra sarkalló perifériák sokasága figyel, annak bizonyosságával álljon itt a rá jellemző lehetőségek — csaknem — teljes ismertetése.

Elvárható módon Druidánk a mágia művészetében jeleskedik leginkább,

így repertoárjában elementáris alapú varázslatok csinos csokorját lelé a deli júzer, ezek: Tűz, s Levegő alapú varázslatok. Tűz alapú mágiaik: Firestorm: a spell hatására impresszív méretű lángnyelvek csapnak fel a földből, ötletszerű ámkofutásba kezdendő a komplett térképen. Molten Boulder:

gurul a Tüzes Kő, ki tudja hol áll meg, s persze: ki ne lenne kíváncsi, milyen hangot is ad egy alákeveredett, már amúgy is kvázi-cseppfolyós halmazállapotjegyében leledző zombicombi. Fissure: a föld megrepedezésével, majd lángcsóvák előtörésével járó offenzív spell. Levegő alapú mágia szintjén tornádóval, illetve a több tornádót hordozó twisterrel számolhatunk — s itt figyel a Cyclone Armor, mely nagyfokú hasonlóságot mutat a nekromanta Bone Armor-jával, különbség: a Druida által megidézhető páncél elementáris alapú támadások ellen nyújt védelmet.

Emberünk otthonosan mozog az idézés területén is: legőletesebb darabjai közé tartoznak a creeperek, akik kövér kukacok módjára furakodnak ki-be a földből, s nem elég, hogy ritkítják is az ellen sorait — a megborult áldozatok testnedveinek kiszípolozása révén képesek az idéző életerejét s manáját regenerálni. Van itt három állat is, melyek szintén megidézhetőek, majd az ellen nyakába zúdíthatóak, ezek: egy holló, több kiszerezésű farkas, illetve egy

igen megtermett grizzly. Egyébiránt, ez itt is medve. Emlős.

Druidánk ötletszerű képességei közé tartozik az alakváltás is, mely jegyében lehetősége van vérfarkas, avagy medve képében róni a vidéket. Ezekhez a formákhoz igen brutális közelharc értékek párosulnak, s lévén az aktuálisan használt fegyver tulajdonságai asszimilálódnak a druida új formájának lehetőségeivel, semmi akadályt hogy mana, avagy ételészívó vérfarkasként szigorítsunk. Ami azért nem hangzik túl rosszul, hm?

## Assassin

A csinos bérkilla' néni csapdákkal, mentális alapú mágiaival s ötletes, kombószzerű fightmodellel virít be, bal szélről. Utóbbi periféria képében köszönhetjük a Martial Arts névre keresztelt skillt, mely elementáris, illetve mágia alapú charged move-okat, s az ezeket lezáró finishing move-okat kínálja használatra. Nézzük csak: egy sikeresen bevitt charged move hatására azonnalmódszerűen „Chi-Póvert” — vagy amit akartok — kapunk, mely afféle energiagyóhók képében egyenes arányban növekszik a bevitt találatok számával. Ennek jelentősége onnantól fogva válik világgossá, mikor elővezeljük a finishing move-ot: az ugyanis annál erőteljesebb lesz, minél több energiát akkumuláltunk az előadott charged move-ok révén. Az implementált ütőfajták, kombinációs lehetőségek meglehetősen gazdagon kimunkált képet mutatnak, így ezek részletes elemzésére nincs terünk. Adottak a csapdák is, melyeknek léteznek mind klasszikus, mind mozgásérzékelő változatai is — előbbieket szerepe értelemeszerű, utóbbiak tekintetében pedig egy tipp: leleményes bérgyilkosok nehezen megközelíthető helyekre pakolják le az

örszemeket, lévén ellenesleges elemek közelsége esetén, azok nem átalják lövöldözésre ragadtatni magukat. Itt figyel még csokornyí spell is, melyek a Shadow Disciplines képzettségcsomag természetes hozzáadéka, s melyek között csinos lehetőségekre figyelhetünk fel — ilyen például a bérgyilkosnő megduplázása — a többi pedig marad geschenk.

## Most jobb?

Igen, igen: most jobb. S noha a Blizzard alapvetésének második epizódja már eredetileg kelteztett formájában is képes volt hárommillió eladást produkálni, az itt bemutatott fejlesztések, számos újítás révén a Diablo 2 megszállottakat immár semmi sem menti meg az ugyan csak vérgőzös továbbiktól, míg a platform kicsinosított szísztemája újabb rajongókat nyerhet meg Baalnak s Diablónak. Mert hogy előbb-utóbb kiderül, hogy nagyon is jól van a terroryermek, az szinte biztos.

by Kiazabé!?

www.blizzard.com/  
diablo2exp/

Havas Interactive / Blizzard  
PIII 400 (PII 300) 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁT VANY LÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENE-HANG	8 9 9 8
--	------------------

✓ -800x600-ban is fut

X - „Hátezmeg?” típusú főcímenze

90

# Sudden Strike FOREVER

## Parancsnok! Súlyosak a veszteségeink, mit tegyünk? Ja, már Önt!

**A** Második Világháború csatái ismét megelevenednek. A kontinensek lángokban állnak, a csaták egyszerre folynak a világ minden részén, Észak-Afrikától Sztálingrádon keresztül a Csendes-óceáni szigetekig. A háború fordulóponthoz érkezett: beszáll a világ egyik leggazdagabb országa, az USA is, és ahogy Churchill is megmondta, a háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz és pénz. No meg néhány megnyert csata, tesszük hozzá mi.

Az orosz fejlesztőcsapat újra jelenkezik az utánpótlással, ha esetleg lenne olyan, aki idegeit és türelmességét nem kímélve végigdübörgött harckocsijaival Európán az elmúlt fél év során. A Sudden Strike stuffot az igazán hardcore játékosok közül többen nem tartják sokra: — Jól néz ki, az okés, de nem más csak egy egyszerű real-time stratégiai játék. A Tigris-tankok helyettesítik az ork nehézlövességet. A Close Combat igazán nagyszerűt

alkotott, csakúgy, mint a Sid Meier-féle Gettysburg, de a Sudden Strike nem más, mint egy gyorskattintgatós játék.

Ezek a kritikák némileg fedik a valóságot, de vegyük figyelembe azt is, hogy a gamét sohasem úgy hirdették, mint egy realiztikus háborús szimulátort. A Sudden Strike csak annyi, amennyi: egy élvezetese real-time taktikai játék, és ha más nem is, legalább annyit tud, hogy a lehető legvalóságosabban jeleníti meg nekünk a háború rossz oldalát. Azt, amikor az egységeket nagy tömegekben kell feláldozni akár a legcsekélyebb sikerért is.

### Emlékeztetőként

A Sudden Strike tavaly év végén kezdte pályafutását. Az eddig szinte ismeretlen orosz csapat játéka a világháborúban játszódott. Háromszor tizenkét pályán kellett átverekedni magunkat a végső győzelemig a szövetségesek, a németek és a (ki találja ki melyik?) a szovjetek oldalán.



▲ Aknaszedés után...

A game sallangoktól mentes kökemény játékmenetet ígért a vége felé már-már szinte teljesíthetetlen nehézségű küldetésekkel. Egységeink adótak, a missziók elején kaptak adott számú és típusú egységgel kellett végigharcolni magunkat a pályákon. Ez

egyben azt is jelentette, hogy ha mégoly nagy számúnak is találtuk volna a hadseregünket, néhány láncos-bomba nyakunkba robbantása és az ellenséges aknamezőkön való szökellések után arculcsapásként ért a rideg valóság: vagy újra töltjük a játékot minden harc után, vagy pedig megpróbáljuk végigverekedni magunkat egyre inkább apadó csapatlétszámunkkal, és sikerrel vesszük a ránk szabott feladatokat.

### Az újdonságok

A játék legfontosabb újítása minden játékos szempontjából, hogy a Forever alcímmel ellátott korongon a játék 1.21-es verziója kapott helyet. Természetesen számos alapvető hibát javít ki ez a verzió, így az egységek ténfergését (többé-kevésbé), a harckocsik tudnak most már hátrafelé is közlekedni, vagy a csapatszállítók tartalmát is szinte górcső alá vehetjük. Nem utolsó sorban pedig a LAN-os és az Internetes csatlakozás komolyabb hiányosságait tisztázták le a programozók. De mindezen javaknak kicsit borsos árat szabtak: az alapverzió mentett állásai jelenleg egy igen ronda hibaüzenettel fagnak ki, ennek pedig kétlem, hogy örülnének azok a játékosok, akik most, a kiegészítőn bevezetett javításokkal akarták befejezni az eredeti kampányokat.



Ha ezt a kis melléfogást most nem vesszük figyelembe (és nem vesszük figyelembe), lássuk tétélesen, mivel örvendeztetett meg minket ez az új cucc, ha minden igaz, akkor a rajongók kéréseit minél inkább kielégítve. Nagy mennyiségű új pálya: látványos téli, őszi és sivatagos pályák. Több mint harminc (!) új egység, a teljesség igénye nélkül:

- Szovjetek: Br-5 mozsár, 152 mm tarack, 160 mm mozsár, M-5 harckocsi, Gaz-67b terepjáró, ISU-152 SPG, ZIS-42 teherautó, NKVD katonák, orvosok.
  - Németország: terepjáró, 88-as légvédelmi ágyú, Sd.Kfz.11, LeFeld 150 mm tarack, Hummel SPG, orvosok.
  - Anglia: Tetrarch, Matilda, Crusader, 87.5 mm tarack, 76.2 mm légvédelmi ágyú, rakétavető, dokik.
  - USA: M-4, M-37 (w/105 mm tarack), M-3, M-18 Hellcat, Mack 6x6, M1A1 mozsár, dokik.
- Igényesebb lett a Fog of War, vagyis a felderítetlen területek szélei nem éles átmenetet képeznek az ismerttel, hanem ködszerűen homályosodik. Feltüpozták a menüt az új



▲ Enyém a vár, tiétek a lekvár!



▲ A szőnyegbombázás szabásmintája

# kilőtték?

kampányokkal úgy, mint az USA, szovjetek, németek és az angolok. Mindegyik rész három-három egzotikus pályát tartalmaz. Húsz többjátékos pálya új lehetőségekkel, például be lehet állítani az időlimitet vagy az utánpótlás lehetőségét is. Az Internetes társskereső (szőke vagy barna? ©) a GameSpy-on keresztül elérhetővé vált. Nem utolsó sorban pedig újabb tutorial és hét Single Player pálya is található a kiegészítőben.

Számos apróság teszi még játszhatóbbá a SSF-et: a nehéz-



▲ Ötpercel később...

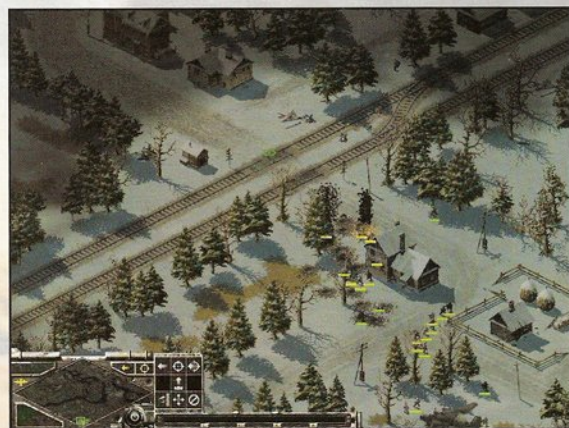
lővegek és a támadó csapatok a pályán szétszórta löszeres ládákból, ha az a közelükben van, képesek újratölteni magukat, az ágyúk és a lövegek könnyebb kezelhetősége és gyorsabb utántöltése. A tankok tetejére felszerelt géppuskák még halálösőbb fegyverekké teszik őket. Jól sikerült a téli, őszi és sivatagi pályák látványvilága, egyszerűbb útkeresés, könnyebb hídépítés és aknamező-telepítés, a tiszték közelében mozgó egységek gyorsabban fejlődnek, és ezeknek nagyobb látótáv... Különböző nehézségi fokok beállítás, az épületek könnyebb elfoglalása, és a lehetőség, hogy megmondjuk, kik szálljanak be a csapatszálítóba.

## Keves fikázás is a végére

Most jön a fekete leves. Mindig ezt élvezem a legjobban, de természetesen csak akkor, ha jogosan megérdemli azt az áldozat. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már javában tart a szeptember, én ezeket a sorokat pedig még az augusztusi rekkenő hőségben írom. A túlélést kevés, de értő gondnal kiválogatott hasznos eszköz biztosítja. Ezeknek egy része palackozott, csapolt, sodort, izé... göngyölt, mármint kétrészes fűrdőruhába.

A Sudden Strike Forever nem tartozik ez előbb felsorolt élvezeti cikkek közé. No nem a csomagolási hiányosságai miatt, hanem a hatásaiért. Kínóztam magamat, de ha előbb utóbb a légkondicionált szobában is megfű a fejem, kétszáz körüli a vérnyomásom és még három óra tiszta

játékidő után sem volt egy tisztességesnek nevezhető sikerélményem, akkor inkább a fentiek közül választok. Ugyanis. A játék szerény meglátásaim szerint valami köztes állapot a körökre osztott stratégiai gamék és a real-time akciók között. Mondjuk



▲ Téliapók akcióiban

a Battle Isle és Dune között. Az irányítás még a javított állapotában is messze túlbonyolított, a játéknem a valós idő és az adott csapatlétszám miatt kínzó koncentrációt igényel, az új pályák olyan hatalmasok, hogy esély sincs a belátható időn belül végigjátszásukra. A Fog of War miatt hihetetlen nehézségekbe ütközik az ember, már jóval az ellenség állásainak megpillantása előtt komoly ellentámadást kapunk. Az egységeknek nincs értéke, legalábbis frontális támadás esetén. A nehéztankokat oké, három-négy lövésből szedik le (ez kb. ennyi másodperc), míg a gyalogosok egész osztagai dőlnek ki ettől. Csak kíváncsiságból próbáltam, de az egyik pályán, valahol az Tobruk kör-

## Pearl Harbor

A szemtanuk szerint a támadó gépek létszáma 150 lehetett. A reggeli napsütésben tisztán kivehető volt a bombázók szárnyán a Felkelő Nap jele. Délkeleti irányból érkeztek a Diamond Head nevű magaslat fölé, majd a bombák hullani kezdtek a várost körülvevő katonai- és gyárlőrepretekre. A támadás második hulláma a kikötőben horgonyzó hadihajókat érte. A veszteség amerikai részről nagy volt a támaszpont egész területén, épületek omlottak össze, hajók süllyedtek el, egyik a másik után, de valamennyi matróz és tiszt megállta a helyét a váratlanul érkezett veszély súlyos pillanataiban.

Öt csatahajó, három torpedóromboló, egy aknalerakó hajó és egy célpontnak használt, kimustrált öreg hadihajó süllyedt el. Három további csatahajó és három torpedóromboló, azonkívül rengeteg kisebb hajó sérült meg. Az ott állomásozó 273 repülőgépből 252 pusztult el. A halottak száma meghaladta a kétezeregyszázat, a sebesültek száma az ezerkétszázat és 960 ember tűnt el. Az USA haderejére mért csapás óriási volt, de nem végzetes, mint azt a japánok remélték. A csendes-óceáni hadihajók nagy része nem a kikötőben horgonyzott. Az elsüllyedt és megrongálódott hajókat egyetlen év leforgása alatt sikerült pótolni, és csatasorba küldeni a japánok ellen. „A tény az — mondta Frank Knox tengerészeti miniszter —, hogy a japánok arra törekedtek, hogy az USA-t a háború kezdetén harcképtelenné tegyék. Ebben a szándékukban kudarcot vallottak.”

val egy nagy ívű, pökhendi mozdulattal kijelöltem őket, és uccu neki — toronyiránt!

Nem több mint öt percig tartott az egész. Majd száz gyalogos és háromtucat ilyen-olyan harci jármű, közöttük számos nehéztank, frontálisan támadó seregem teljes egésze semmisült meg. Én leszedtem vagy kétfuval gyalogost és feleennyi harcokcsit — és egyetlen beásott állást sem sikerült nemhogy felszámolni, de meglátni sem!!! Pedig a Fog of War jóvoltából láthatóak voltak az onnan kirepülő aknavető-lövedékek, ergő még csak nem is nehéz-tűzrészegbe akadtam. Itt utólagos rehabilitációra szorultam palackozott, csapolt, sodort és göngyölt eszközök jóvoltából, mielőtt újra nekikezdektem, immáron aprólékos sziszifuszi munkával, hogy kipurgáljam az utolsó átkozott ellenséget is a fészkéből. De a felénél eluntam. Sorry.

Balage

nyékén egy oázis-erődítményt kellett elfoglalni. Csapataim létszámenőrzést tartván arra követeltetésre jutottam, hogy ók még magát Berlint is bevénnek. Szó-

www.suddenstrike.com

**CDV / Fireglow**  
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

<b>LÁTVÁNY</b>	8
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	6
<b>SZAVATOSSÁG</b>	6
<b>ZENE-HANG</b>	6

✓ -háborús realizmus

✗ -augusztusban túl nehéz ☹️

82

# GREEN BERETS

## Rambók egymás hegyén-hátán

**M**inden játéktílusnak megvan az úttörője. A teljesen háromdimenziós képet adó, vagyis minden irányban forgatható, zoomolható, tekergethető valós idejű stratégiai játékoknak a Myth volt az első fecskéje. A játék szép volt (a maga korában), látványos, csak éppen nem lehetett vele játszani. Ez két okból adódott: az első — és számunkra már jelentéktelené vált — probléma a nehézségi fokozatok csak elméleti léte; már az első néhány misszió után szinte legyőzhetelenné váló ellenfelek tették emlékeztesse a szórakozást, vagy mi a csudát. Sokkal nagyobb hátránya volt a teljesen ellehetetlenített billentyűzetkiosztás. A bőség zavar fogadott — emlékszem — csak nyolc, vagy tíz billentyű szolgálta a legoptimálisabb kép beállítására, de ez a játékosok nagy többségének nem sikerült a viharos sebességű csaták alatt. Kilencvennyolcban megjelent a folytatás felturbózott grafikával, némi egyszerűsített kezelési lehetőséggel — hogy mi lett az eredménye?



▲ Már megint mit csinált a propeller?!



▲ Elrontottuk a szállítási zsúrt?

Mára felesleges is lenne vitatni ezt, szinte minden valamirevaló alkotás az akciójátékok legszélesebb palettáját szemlélve, már rendelkezik ezzel az — úgymond — alapkövetelménnyel.

### Miről magyaráz ez a gyerek?

Három évvel később — vagyis most — ismét le kell, hogy poroljuk a Myth 2 kissé kopottas dobozát, mert kései fiaskája, a Green Berets szemtelen módon követelődik érte. Hát persze, ezért foglaltatik a játék alcímébe is „powered by Myth 2”, tehát a fentebb említett game elengedhetetlenül szükséges hozzá. Nos, megfejteni nem sikerült, miért is kell egy három évvel ezelőtti játékot beszerezni, ahelyett, hogy a GB korongja tartalmazná azt a nem túl gigantikus motort, mi futásához feltétlenül szükséges, de. Éppen korából adódik, hogy mostanra már a Myth 2 ára igen csak lefelé tendál, nem lehet több, mondjuk két mozijegy árnál (az attól függ melyik moziban ☺), így megvásárlásával nem csak a cég eladási

statisztikáit növelhetjük, de csekély mennyiségű eredeti programjaink számát is. Akinek, nem inge ne vegye magára. Hű, de sok a félmzeletlen ember... ☹

Miután fellelítettük a Myth 2-t, még csak véletlenül se indítsuk el! Hiszen most nem azzal fogunk játszani, ugyebár.

Vegyük is ki a CD lemezt, és töljük be a Green Berets feliratút, majd néhány gyors mozdulattal tegyünk eleget az upgrade kényes feladatának, mindezek után installálhatjuk a szóban forgó játékot. Ezzel elkerülhető azon értelmetlen dühkitörések megállíthatatlan áradata, melyek rajtam kiütözköztek. Mér' csak a Myth 2 indul, pedig lefut a GB intro'ja? Mér' vagyok ilyen béna? Miért ilyen gonosz a világ? Stb, stb...

### Emberek fekete pizsamában

Míg a Myth és folytatása egy klasszikus fantasy volt, látványosan rothadó zombikkal és a többi elengedhetetlenül fontos kellekkel, addig a Green Berets a vietnámi háború nem kevésbé szórakoztató miliójét tárja elénk. Tíz nehezebbnél nehezebb missziót kell teljesítenünk katonáinkkal a távol-keleti dzsungel mélyén, miközben álnok fekete pizmás emberek törnek az életünkbe. Célunk: lássuk el jól a bajukat. Kérdés: hogyan?

Mivel a játék alapja három éves múltira tekint vissza, ebből következik, hogy erőforrás-kihasználtsága is az akkori állapotokat tükrözi. Tegyük hát fel a grafikát, és minden egyéb sallangot a maximumra — itt az ideje, hogy mindenki fetrenjen a „csúcsgépem van” dekadens illúziójában. Én is ezt tettem, mégé, bár a látvány így sem lesz extaktikus, de nem is olyan rossz egy-egy nagyobb pofozkodás közepette.

Még egy apró megjegyzésem lenne a játék elkezdése előtt, ez pedig a nehéz-



▲ Én és a kedvenc helikopterem

ségi fokozatokra vonatkozik. Az elvetemült önkínzó mazoohistáknak teljes szívemből ajánlom a normál fokozatot: ezen a szinten úgy puskáz le minket a vietkong, mint a kuttyákat. Vagy mint ahogy az amcsikat szedték le a valódi vietnámi háborúban... De még könnyű fokozatban is számíthatunk majd néhány kellemetlen meglepetésre az utolsó pályákon, erről keszkeskedem.

Pár fős kis csapatunk az esőerdők, és az ellenfél szíves vendéglátása közepette kényeserül a legkülönbözőbb feladatok elvégzésére, mint például olyan rádióállomások elpusztítása, ami csak a vietnámi és kommunista slágerdalok adására specializálódott az amerikai támaszpontok vélti körzetén belül. Az összes fogható frekvencián — így már érthető a felháborodás. Vagy néhány barátunk a hosszúra nyúlt iszapfördőzés végén vette csak észre, hogy kedvenc pocogódrüket a fekete pizmások drothálóval fedték és egy egész kis nyaralótábor építettek köréjük, mivel most pedig szeretnének már hazamenni, de nem beszélik a másik emberek nyelvét, nekünk kell megkérnünk őket, hogy engedjék már ki őket. Sőt, szocialista barátaink nem egyszer rengeteg veszélyes, robbanásra és

tárgyak kilövésére alkalmas tárgyat felhalmoztak, amit kapitalista vezetőink irigykedve a magukénak követelnek. Tegyük a kedvünkre.

Meg van hozzá minden lehetőségünk. Katonáink M16-os gépfegyverekkel, kézigiránatókkal, vagy gránátvetőkkel



▲ Figyelj Li, mi van a többiekkel???



▲ Állj meg kislány, nem bántunk!

vannak felszerelve, általában három-négy ilyen típusú legény áll küldetésenként a szolgálatunkba. Fegyvermesterekből viszont már csak egy van, ő M60-as géppályút szorongat izzadt hóna alatt, golyóálló páncélja szinte követeli golyófogóként való használatát, mindemellett még néhány napalmgránáttal is fokozhatja a helyzetet. Doktorunk a csapat szemé fénye, néhány morfiuminjekció, és máris mindenki danolva indul a golyózáporba. Utoljára hagytam a csapatvezetőt, kinek megmenekítése elsődrendű feladatunk, ő számos, akcióról akcióra változó speciális felszerelést kap, mint például az épületek magasságának drasztikus csökkentésére szolgáló C4-es tölteteket, vagy rádióadót, melyen légi fedezetet, vagy utánpótlást kérhetünk.

A játék irányítása tökéletesen ugyanaz maradt, mint a Myth 2-ben — sorakoznak a képernyő alján az ebben a játékban szinte teljesen felesleges formáció beállításai lehetőségek, egy-két opció segítségével az emberek

szétszóródhatnak, vagy elmenekülhetnek, de nincs lehetőség például bejárható útvonal kiadására, fedezékbe vonulásra, vagy automatikus viselkedési módok (pl.: passzív, támadó) beállítására. Sokszor problémát okozott a figurák mozgása is. Egymást, vagy tereptárgyakat önmaguktól képtelenség kikerülni, ha egyszer már elkezdett tüzelni valamelyik a gépfegyveréből, alig-alig lehet rávenni egy átkozott gránát eldobására. A másik teljesen felesleges nehezítés éppen ehhez kapcsolódik. Míg a gránátoknál oda dobja pajtásunk a cuccost, ahová klikkelünk, a gránátvető puskáknál csak a táv felét kell kijelölni, szeméretre — tíz esetből egyszer, ha talál. Sebját, a Green Berets úgyszólván a játék, amiben az győz, aki elsőnek, és aki többet lő!

### Várjuk a folytatást is!

Mindent összevetve, a Green Berets-szel jó volt játszani, még akkor is, ha egyértelműen túlhaladt színvonalat képvisel, legalábbis grafikai szempontból. A táj, a karakterek kidolgozása sok kívánnivalót hagy maga után, de a Myth 2-ből megismert véres mészárlás itt már néha sokkolóvá válik, ha komolyan vesszük. Ne vegyük, akkor csak megmosolyogtató. A hangok teljesen rendben vannak, a dzsungel

▲ Folyóparton mostak az asszonyok



## Egy háború három mondatban

A konfliktus az ország politikai kettéválásával kezdődött: Vietnam déli része a kapitalista, míg északi fele a szocialista-kommunista utat választotta, nem kevés szovjet, és kínai befolyással. A két részre szakadással fenyegető helyzetet megakadályozandó, a kommunista elkötelezettségű vietkong szervezet a déli részek megszállására törekszik a hatvanas évek elejétől kezdve. A déliek segítségére sietnek az egyre jelentősebb számban ott állomásozó amerikai csapatok - leginkább ideológiai elkötelezettségből. A helyzet rendkívül kényes, ha Amerika teljes erejét beveti, azt agresszióként értelmezheti a Szovjetunió, minek következményei a hidegháború feszült korszakában több mint rémesek lehetnek.

Az USA hiába bombázza már 1968 februárjától kezdve Észak-Vietnamot, a vietkong alakulatai három évvel később betörnek a dél-vietnami Saigonba, és megszállják. Ezzel egy időben más városokban is támadások történnek. Az offenzíva elhúzódása, intenzitása, ütőereje az Egyesült Államokban sokkot vált ki. Az amerikai kiférasztási taktika csődöt mondott. A katonai helyzetre és a társadalom nyomására Lyndon B. Johnson elnök a tárgyalások megkezdése mellett dönt. A háború Nixon ideje alatt is folyik, 58000 amerikai katona életébe kerül, és mély válságba sodorja az országot.

1972 tavaszán az USA nagy erővel bombázza Hanoi, és más jelentősebb kikötővárosokat, de nem sikerül megtörni a vietkong előretörését, így '73 elejére az amerikaiaknak ki kell vonulniuk az országból.

A vietnami az egyetlen elvesztett háború az USA történelmében.

apró zajai, az eső és a mennydörgés a háttérben, a fegyverropogás, a közelben becsapódó ellenséges gránátok palma-faszagató robajai mind elképesztően hangulatosak.

Aki elkezdi vele játszani, semmiképpen ne hagyja abba a nyolcadik pályáig (onnan meg már minek, hiszen tíz pálya van összesen), mert innentől irányításunk alá kerül egy harci helikopter is, nehézgéppágyúval és rakétavetővel. A vietkongok pedig csak jönnek, hosszú tömött sorokban...

Ha pedig sikerült az utolsó pályát is megnyernünk, aminek a legvége



▲ Az iszapfürdőző turisták

már egészen eszeveszetté válik, nézzük meg a GB CD-jén fellelhető Myth 3 előzetes mozzját, hogy megnyugodjunk: a fiúk nem ütek három évig öle telt kézzel.

Balage

www.green-berets.com

Take 2 Interactive  
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM)

<b>LÁTÁNY JÁTSZHATÓSÁG</b>	7
<b>SZAVATÓSSÁG</b>	7
<b>ZENE-HANG</b>	9

✓ - Myth rajongóknak kötelező

✓ - kiváló hanghatások

✓ - egy-egy jobb dobás a lövegekbe

✗ - idejét múlt grafika

✗ - már normál fókuszon is túl nehéz

✗ - vacakolás a nézetekkel

82

# Primal PREY



Dínóm-dánom, lövöldözés, stb.

**A** Primal Prey fejlesztői semmit nem bíznak a véletlenre. Igaz, ez ilyen formában képzavar, de egy játékkal két, külön-külön is futamgyőzelemre esélyes lovat ülnék meg. Nem világos? Megmagyarázom. Olyan vadászprogramot dobna piacra, amelyben dinoszauruszokat kell elejtenünk. Egyrészt a vadászprogramok sosem látott népszerűségnek örvendenek a tengerentúlon, másrészt Steven Spielbergnek, és a Jurassic Park III-nak köszönhetően ismét feltámadóban van az őshüllő-őrület.

A programot megjelentető Arush a játékterjesztésnek egy egészen érdekes, és ekkora méretű programoknál szokatlan módját választotta. A Primal Prey fő értékesítési csatornája ugyanis a világháló. Ha az ingyenes demó elnyerte tetszésünket, a további küldetéseket csak egy bizonyos összeg befizetése után tölthetjük le. Mint már említettem, a módszer jelenleg még szokatlan, de könnyen lehet, hogy az Arushban hamarosan a játékterjesztés megreformálóját tisztelhetjük.

A háttértörténet felvázolására 45 szó is elég. A nem túl távoli jövőben megépül az első időgép, amelyet hamarosan az egyszerű emberek is szabadon használhatnak. Feltéve, hogy meg tudják fizetni. Megbizónknak, a tudományos kutatásokat végző cégeknek, és a trófeagyűjtő magánembereknek a pénz nem számít. Nekik csak egy őshüllőre van szükségük: élőre vagy halottra.

A küldetések előtt lehetőségünk nyílik felszerelésünk és fegyverarzenálunk korszerűsítésére. Ez elkerülhetetlen lépés, hiszen egy-egy méretelesebb példány elejtéséhez egy puska már édeskevés. Ha sikerült megvásárolnunk a feladat elvégzéséhez szükséges esz-



közöket, az időgép segítségével hamarosan az őskorban találjuk magunkat.

Az élénk tárul dzsungelben a gombnyomásra megjelenő három dimenziós térkép segítségével tájékozódhatunk. Ne bámészkodjunk sokat, igyekezzünk a lehető leggyorsabban rátalálni az aktuális célpont tartózkodási helyére. Ha sikerrel jártunk, válasszuk ki a feladathoz megfelelő fegyvert, húzzuk meg a ravaszt (ha kell, többször is), majd igyekezzünk életben maradni. Ha valamilyen okból kifolyólag több példányt is sikerült elejtenünk a célpontnak megadott fajtából, válasszuk ki a legnagyobbat, mert az időgépben csak egy állatot vihetünk magunkkal.

A játékban fellelhető állatok egyébként roppant életszerűen viselkednek. Amíg nem vesznek észre minket (vagy amíg meg nem támadjuk őket), addig élnek a saját életüket: kergetőznek, esznek, isznak, vadásznak. Ha azonban terhelés válik számukra a jelenlétünk, minden megtesznek a likvidálásunk érdekében. Ember legyen a talpán, aki egy ebben mesterkedő velociraptor csapatával el tud bánni.

A Primal Prey grafikai motorja Sunstorm Terrain Engine névre hallgat és az Arush egy korábbi játékában, a

Feed' Chloe-ban debütált. Ugyan az őshüllők a tudomány mai állásának megfelelően a szivárvány összes színében pompáznak, az összbnyomásom azonban mégis inkább negatív felétendá. Egyrészt utóljára a Turokban láttam ilyen mindent elborító ködöt. A látóvolság nem több mint húsz méter, ami egy vadászájátékban — hogy finoman fejezzem ki magam — nem sok. Ennek a 2001-hez méltatlan megoldásnak köszönhetően a távcső például teljesen feleslegessé válik, viszont egy csomó pénzbe kerül. Másrészt a teremtmények animációja is szegényes, egyszerűen túl kevés mozgásfázisból épül fel.

Mindent összevetve furcsa játék ez a Primal Prey. Az internetes terjesztés az én szememben csökkent a program presztízsét. Ugyan könnyen lehet, hogy ez a jövő útja, mégis... Egy ezen a csatornán terjedő játékot jelenleg még nem tartok teljesértékűnek. Ha a játékot ebből a szemszögből nézem, akkor azt kell mondanom, hogy elégedett vagyok az eredménnyel. A grafika a már említett hiányosságoktól



eltekintve tulajdonképpen megfelel a kor követelményeinek, és ugyanez elmondható az őshüllők mesterséges intelligenciájáról is.

Ha viszont megpróbálok a Primal Preyről, mint teljesértékű programról beszélni, nem tudom elhallgatni: hiányérzetem van. Sehöl egy be-, vagy átvezető videó, kevés a választható játékmód, a játékmenet monoton, és mindent előnt a tejjől, akarom mondani a kód.

Azt hiszem akkor jártok a legjobban, ha (feltéve, hogy van rá lehetőségetek) felkeresitek a cég honlapját. Próbáljátok ki az ingyenesen letölthető demót. Nincs mit vesztenetek. Talán csak én vagyok beoltva a vadászájáték ellen.

Bazska



Arush / Arush  
PII 350 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

www.arushentertainment.com

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATÓSÁG	8
ZENE-HANG	6

✓ helyenként igen látványos  
- bemelegít a JP3-ra

✗ lerágott csont  
- „kódosít”  
- nekem kissé unalmas

**72**



### KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

- |                        |                               |
|------------------------|-------------------------------|
| Goofy's Fun House (PS) | Onimusha (PS2)                |
| Final Fantasy 6 (PS)   | Summoner (PS2)                |
| Dracula 2 (PS)         | Twisted Metal Black (PS2)     |
| Dark Angel (PS2)       | Soldier of Fortune (DC)       |
| MDK 2 (PS2)            | Alone in the Dark 4 (DC)      |
| Le Mans 24 Hours (PS2) | Heavy Metal Geomatrix (DC)    |
| Time Crisis 2 (PS2)    | Conker's Bad Fur Day 64 (N64) |

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

# EZ ÁM A NAGY SZÁM 1 év meg 6 szám

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

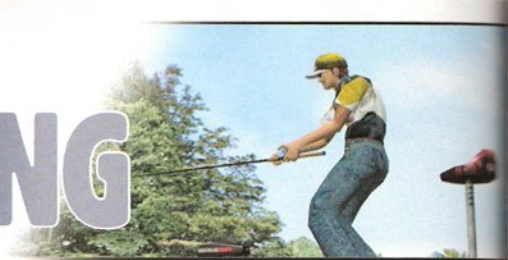
Megrendelt újság(ok) ára

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

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

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

# Sega Bass Fishing



## PC-s horgász a pácban

**R**eakciók arra a hírre, miszerint ezt az oldalt egy, az Activision Value gondozásában megjelenő horgászprogramról szóló leírással kell megtöltenem.

Emocionális: Egy horgászprogram. Remek. Hiszen ez egy újabb pompás lehetőség arra, hogy kritikával alakíthassam a fiatalság játékkultúráját, és ismét érzem: egy program magyarországi sikere részben az én véleményemtől függ. Micsoda magasztos feladat, micsoda dicsőség!

Óntelt: Egy horgászprogram. Na ugye, hogy ugye? Az 576 Jolly Jokere ismét új fába vágja a fejszéjét. Mindenről ír, amit csak a kezébe nyomnak. Nyitott mindenre. Pár hónapja még csak sportprogramok, meg taktikai FPS, most meg? Mechwarrior, Train Simulator... Na veregessem már meg a vállam!

Múltba révedő: Egy horgászprogram. Micsoda bölcs döntés a szerkesztőség részéről! Hiszen olyasvalakire rendelkezik ugyanis a világ legrosszabb kg/h (a kifogott halak tömege osztva a bot mögött eltöltött idővel) hányadosával. Óriás azt kell tudni, hogy ha esetleg nappal horgászott, az úszó helyett a csajok fenekét stírolte, ha pedig éjjel, akkor meg annyira belemerült a beszélgetésbe vagy az alvásba, hogy minden kapásról (hoppá egy kis szakzsargon) lemaradt. Személyes tapasztalat úgy lesz ebből, hogy gyakran én is elkísérem.

Tesztész: Egy horgászprogram. PC-re? Érdekes ötlet. Ha visszaadja ennek a tévénységnek varázsát,

akkor akár valami jó is kiszülhet belőle. Hogy miben is rejlik ez a varázs? Nézzük csak... A társaságban. A kifogott halak méretével kapcsolatos beszélásokban, a tábornok körüli beszélgetésekben. A „tudományos” felkészülésben. A csaknem verekedéssé fajuló vitákban a megfelelő csaliról (piros SKÁLA-puffi forever). A nyugalomban, ami a vízparton tölti el az embert. A jó levegőben. A frissen fogott zsákmányból főzött halászlé inycsiklandó illatában. Abban az aprólékos munkában, amellyel az ember evés közben elkerüli azt, hogy úgy járjon, mint anno Bodrogi Gyula a „Szálka hal nélkül” című magyar tévéfilmsorozatban. Na várjunk csak, ezeket nem is lehet PC-re átültetni!

Humanitárius: Akkor mi szükség van egy horgászprogramra? Anyira kifogytak a fejlesztők az ötletekből, hogy most már a szabadidős tevékenységet ültetjük át PC-re? Úgy tűnik... Már látom magam előtt a „Get drunk” című kocsmaszimulátort, ahol az F2 lenyomásával tudunk még egy kört rendelni és a buli után first-person nézetben kell hazatárgyolnunk, miközben a világ forog és egyes objektumokból időnként többet látunk. Az utolsó pálya: a detoxikáló. A főellenség: a májátültetést végző főorvos. A fiúknak szóló „Fill the

hole” című programot, amely az ágyban történetek modellezését, inkább nem részletezném.

Szerintem a PC-s játékok azért fantasztikusak, mert segítségével valószínűleg szituációkba cseppenhetünk: autóversenyezhetünk, űrhajót vezethetünk, megmenthetjük a világot, i tak dájse. De



Gyula a „Szálka hal nélkül” című magyar tévéfilmsorozatban. Na várjunk csak, ezeket nem is lehet PC-re átültetni!

Humanitárius: Akkor mi szükség van egy horgászprogramra? Anyira kifogytak a fejlesztők az ötletekből, hogy most már a szabadidős tevékenységet ültetjük át PC-re? Úgy tűnik... Már látom magam előtt a „Get drunk” című kocsmaszimulátort, ahol az F2 lenyomásával tudunk még egy kört rendelni és a buli után first-person nézetben kell hazatárgyolnunk, miközben a világ forog és egyes objektumokból időnként többet látunk. Az utolsó pálya: a detoxikáló. A főellenség: a májátültetést végző főorvos. A fiúknak szóló „Fill the

hogy PC-n horgászni? Amikor Magyarországon úgy 20 kilométeres körzetben mindennél van egy folyó? Na ne! Ja, a játék. Hát az nem túl nagy durranás. Három játékomban tehetjük próbára tudásunkat. A „Practice” és az „Arcade” lehetőséget gondolom senkinek nem kell bemutatnom. Ha az „Original game”-et választjuk, egy többfordulós horgászversenyen vehetünk részt, ahol az egyes pályákon különböző napszakokban kell a lehető legtöbb halat kifognunk jobb helyezés és extra csalik reményében.



után amúgy is felpattan a székéből és kiüvölt a konyhába, hogy „Fiacskám, a hétvégén megynék pecázní, pakold be a Senior melegítőm és vagy 47 üveg sör!” és aztán kikapcsolja a gépet.

Ugorjunk.

Bazska



Empire Interactive/Sega  
 PIII600 (PII300); 64MB RAM (32MB RAM), D3D  
[www.empireinteractive.com](http://www.empireinteractive.com)

LÁTÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	5

✓ -logtam egy 30 kg-os halat X -semmi hangulat -meg csúnya is

# 64



# 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 +  
 postaköltség összege

Neved és címed  
 (pontosan és olvashatóan!)  
 Ne feledd az irányítószámot!

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 irányítószámot!

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

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

annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot,  
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget  
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba ird be  
a kért lapok megjelenési számát.

**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez,  
úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

**\*A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**

Megrendelt újság(ok)  
ára + postaköltség  
összege

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

**COMGAME "576" Kft**  
1389 Bp., Pf.: 132

**COMGAME "576" Kft**  
1389 Bp., Pf.: 132

Kérjük, ide ne írj és ne bélyegezz!

Feladó

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

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  
megrendelhetők 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.-

Akcióink a készletek erejéig tart!

# TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



**HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?  
TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!**

# from DUSK Till Dawn

## Egyetlen kiút: keresztül

**S**em Seth Gecko, sem labilis idegzetű öccse nem tartozik a törvénytisztelő állampolgárok sorai közé. Így adódhatott, hogy az őket üldöző rendőrhadsereg, s két tűz — egy p c semetelő — közvetlen kíséretében kénytelenek illegális határátlépést produkálni, elkerülendő az igazságszolgáltatással való konfrontációt. Ami, a két csirkefogó hosszas bűnlajstromát nézve, a legjobb esetben is az azonnali kivégzéssel jelentene egyet. Ez lenne a hazánkban is bemutatott Alkonyattól Pirkadatig című filmposz-cselekményszálának sarkalatos pontja, mely során hőseink tűzostól, shotgunostól érkeznek meg abba a dél-amerikai városba, ahol rövid időn belül bekövetkezik a fordulat. A fordulat, mely révén egyszerre nyer értelmet a film célzatos címe, ugyanakkor a moziban ülő nézősereg szájából kihull a patogatott kukorica. (Megjegyzés: utóbbit serpenyőben és/vagy kifejezetten erre a célra készült patogatógépekkel állítják elő, kukoricaszemek pirításának útján.) A Seth Gecko öccsét megformáló Quentin Tarantino szerepeltetésének láttán ugyan aligha lehetett kétséges, hogy érik majd az embert meglepetések —

ám a film feléig a klasszikus akció/túszdrámákhoz hasonló vonalvezetés egy pillanat alatt fordulván át minőségi debil-horrorba egyértelműsíti, hogy a múlt évezred egyik legeredetibb darabjához van szerencsénk. Bizonyára rengetegen vannak, akik látták a filmet — ám akik nem, nekik összefoglalásképpen csupán annyit: az áhitott állam határvárosának teljes lakosságát vérszomjas vámpírok teszik ki, így ezek tömegeinek leirtása, s az előlük való kétségbeesett menekülés szolgál a film középtől számított fordulat további tárgyául. A George Clooney által megformált Seth — akinek itt bemutatott alakítása láttán aligha kell a Vészhelyzet Dr. Ross-át Mr. Clooney legnagyobb szerepének titulálnunk — s a Harvey Keitel által életre hívott pap révén az egész örülethez minőségi színészi teljesítmény dukál — az összhatáson pedig maximum a minden slusszpoént nélkülöző végjáték ront valamicskét. Bár az is igaz: sokat ehhez nem is lehet, sőt alighanem nem is kell hozzátenni. Így, aki fogékony a horrorra, a Tarantínói film-eszmére, avagy mindkettőre, ÉS még nem látta az Alkonyattól Pirkadatigot, a lehető leghamarabb pótolja ezt

a lemaradást. A többiek pedig jöjjenek velem, mert néhány kattant francia hasonló címen készítette a filmből számítógépes játékot.

### Sztori

Seth öccse ugyan már a film során is jobb (?) létre szenderül, ám spirituális örökös címén nem rest bátyjára

hagyományozni az általa elkövetett bűnök legtetemesebb részét, téve szerencsétlent a rendőrség által vadászott személyek listájának legtetemejére. Sethet el is kapják, majd rövid időn belül megszűnik az ítélet: életfogytiglani börtönbüntetés a Hajón. Érdekes egy hely ez, mely nevéhez hűen egy hatalmas tengerjáró — specifikusan fegyencek fogvatartására szakosítva, a legszigorúbb biztonsági intézkedések, s védőőrzet mellett. Ide csak azok az emberek kerülnek, akik egy pillanat alatt olyan respektet teremtenek maguknak egy tradicionálisan céljában, hogy reggelre valószínűleg csak ők slattyognak ki az udvarra. Szóval, a leglátogatott börtörcsok büntetőintézménye ez. Sethnek nem sok ideje marad a beilleszkedésre, lévén az új fegyencek között ott figyel egy — igen rosszarcú és érces hangú — vámpír is, aki átharapván a börtönigazgató nyakát, nem rest megalapozni a Hajón perceként belül kiűrt, vérpatakotól s hullahegyektől terhes örületet. Mert, mint az közismert: vámpír embert harap, így ember vámpírrá lesz. A Hajó élőholtá lett legénysége, s a fegyvertelen elítéltekben újabb prédát látó vámpírok okán igen kellemes kis felfordulás kerekedik, melyből vétek lenne kimaradni. Seth abban a szerencsés helyzetben van, hogy a kaotikus állapotok közepette a keze ügyébe akad egy sokkoló. Ezzel már ki lehet slisszolni a még nyitott állapotnak örvendő cellaajtón, majd felkutatni az innen való lelécelés lehetséges módozatai közül a létező legpraktikusabbat, s lehetőség szerint: a legrövidebbet. Jó móka lesz, ennyit megjáráhatok.

1<sup>a</sup> – 10<sup>1</sup> – 3<sup>rd</sup>

Alaphelyzet szerint 3<sup>rd</sup> Person nézetből irányítjuk Sethet, egészen

addig a pontig, míg nem nyomunk egy F1-et: ekkor belső nézetre vált a program. Üdvözlendő módon a bal és jobb kurzorgombok már default beállítások mellett is oldalszám, így az irányítást nem kell átkonfigurálnunk — hacsak nem konkrét célunk ez. A From Dusk Till Dawn nagyfokú hasonlatosságot mutat Max Payne-nel, már ami a gyakorlati eszmeiséget illeti: megyek, lövök, megyek, lövök, halok, töltök, megyek, lövök. Főbb különbség, hogy itt vámpírokra vadászunk — helyesebben, ők vadásznak ránk, s mi elvesszük a kedvüket —, ugyanakkor a darab hasonló módon kiemelt figyelmet szentel a történetiségnek is. Ami engine-nel készült átvezető videó



▲ Ugyan, VargaB. — ezekre semmi szükség. Holnapra kész, holnapra kész!



▲ Hmmmmm — pont az én méretem...



▲ Illés és az ő játétere — haltam is bele



ebben az anyagban van, az több, mint sok. S ha még hozzátesszük, hogy rendszerint egészen kellemes rendezés jegyében alakultak ezek, úgy szinte már semmi okunk a fanyalgásra. Így mondhatnók, valóban egy interaktív horrorfilmhez hasonlatos anyagot kapunk kézhez, mely legfőbb sajátosságai az Alone in the Dark féle Survival Horrorban gyökereznek. A program afféle Resident Evil mintára rögzíti a teljesítéshez használt időmennyiséget, míg sok esetben alapvetően befolyásolhatja eredményességünket pusztán az is, hogy melyik utat választjuk két, avagy több nyitott terület között. S noha rendszerint az előbb említett Alone in the Darkot, avagy a Blair Witch szerű darabokat szoktuk volt hagyományhű Survival Horrorra tekinteni — prerenderelt háttér,



a kamerához viszonyított relatív karaktermozgatás — itt mégis egyértelműen megvan a filming, jóllehet teljes három dimenzióban éljük azt át. Ennek oka az ügyes mesterséges intelligencia, valamint a műfelett atmoszférikus tájépitkezés is. Rengeg féle dög van a játékban, kezdve a filmben is látott rémségektől át egészen a láthatatlan

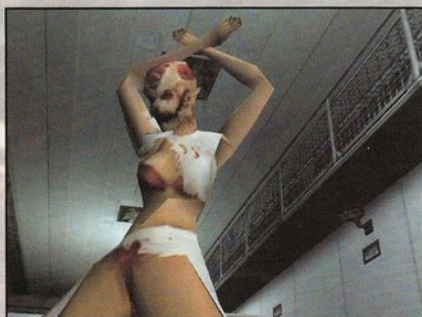
„mősingándimonlord”-ig, melyekből ugyan csak egyet kell leszednünk, ám az is elég vicces lesz — én szoltam. Onnantól fogva komoly a dolog, hogy a Rosszak gyakorlatilag a semmiből is képesek ránk rontani, téve szert a meglepetésszerű támadásból származható javadalmakra. A legutósból vámpír is képes beleszimpszakodni a mennyezeten át-át-futó csövekbe, s fentről araszolva ugrani a nyakunkba, míg más rondaságok a gépek által kibocsátott gőz jótékony takarásából öklendeznek ránk mérges gázokat — egyszóval hatványozottan jelen van a stuffban az a fajta mesteri világmodell, mely hatására a játékos a ten-

gelye körül forogva kénytelen megtenni őt lépést ajtó és ajtó között, más-különb- teljesen védtelennek érzi magát a leselkedőkkel szemben. Ez a From Dusk

'Till Dawn egyik legfontosabb erőnye: sosem tudod honnan, mikor, s mi jön. Az Aliens vs Predatorban találkozhattunk először ezzel a modellel, mely gyakorlatilag kifogástalan formában tolmácsolja felénk az üldözési mániába hajló para-atmoszférát, ami ebben a stuffban is meglehetősen nivóra, mondhatnók: minőségire formázott.

### Tugeda' in the Dark

Nézzek oda! Meg kellett ernünk, hogy egy efféle anyagban nem a Max Payne/Rambo féle szoló tőkősgyerek-figurával való azonosulási készségünket vagyunk kénytelenek kamatoztatni, hanem akadnak majd szövetségeseink is a még meg nem rontott lelkek sorai között, akikkel válthatjuk halomra a dögöket. Adódik majd úgy, hogy szinte már összehangolt csapatmunkára lesz szükségünk



▲ **Bocs, baba — de ma nem**

bizonyos feladatok végrehajtására, ám szerencsés módon nem kell túlbonyolított ügyekre számítani: kitűnő példa, mikor a pap által megszentelt vizet kell átirányítani egyik szektorból a másikba. A két-három szakember vígan szorgoskodik a művelten az erre használatos szerkezet, s csapatok segítségével, míg mi a többiekkel a beözönlő óhajtot rémségek egyre erősödő rohamát próbáljuk visszaverni, elejét véve a szakemberekben csörgedező vér önkényes átcsoportosításának. Aliens filming, mikor „Vasquez-hegeszti-az-ajtot” szkeccs.

### Stukker Kultúra

Van itt sokféle darab, összesen kilenc. Nem elemizzük őket név, avagy típus szerint, mert csak, ám érdemes szót ejteni a rendkívül intelligens infráról, mely szerencsés módon extraként társul csaknem minden típus mellé — ennek segítségével kényelmesen deklarálható a löni kívánt testtájék, ugyanakkor szövetségeseink is efféle típusokat használnak, így elkerülhető a rájuk történő, véletlenszerű lövöldözés is. Bizonyos dögöket egészen eredményesen lehet irtani, ha feltérképezünk leggyengébb pontjukat, avagy a legmegfelelőbb eszközzel rontunk rájuk: így a szárnyas, démonyszerű lényeket tessék megpirítani egy adag metántróccsel, mert azt nem állhatják a szemetek — hiába is képesek benyelni őt-hat sörétet mellre. Van egy jégcsákányos arc, amit aztán tényleg adamantitból gyúrtak: őt borítsuk fel egy gránáttal, majd adjunk le célozott lövéseket a még fekvő testre — csak ekkor veszi komolyan, hogy rövidesen megkíméljük őt az ezen síkon történő létezés kényelmetlenségeitől. Ja, vannak Health Vialok is: ezeket a „h”-val tudjuk elfogyasztani. Tipp:

ha nem történik semmi, akkor nincs nálunk több.

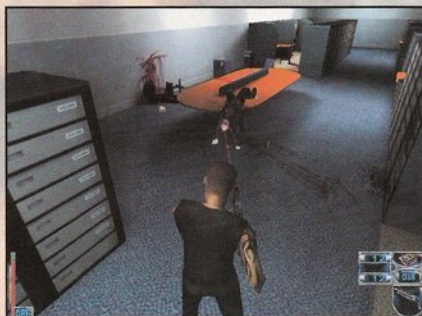
### Maradék

A játékban ábrázolt fightmodell érdekes módon pontosan azt nyújtja, amit a Max Payne-ből hiányoltam: a dögök karjai, lábai, még a fejük is le, avagy szétlőhető —

más kérdés, hogy míg végérvényesen ki nem oltjuk a rémségek életét, addig ezek hajlamosak regenerálódni. A zenei felhozatal, hűen a filmben prezentált nyomvonalhoz a jellegzetes Texasi Csillapaprika Metál jegyeit hordozza magán, mely stíl sikerültebb darabjaira minden további nélkül beférnémi, „félkarfelemel-heddbengelés”, míg vámpirokat ölni rá — határozottan jó hecc. A From Dusk 'Till Dawn egyedül, s már most hangsúlyozom: relatív gyengesége a korszerűtlen, ám ezzel együtt is roppant gazdag, s legfőképp: atmoszférikus varikus kivitelezés. A programtól ne várjunk a Max Payne-re üttöt népi megvalósításáit kin-



▲ **„... és alkoholt fogyasztott-e az elmúlt 24 órában?”**



▲ **— Mondom: KEZEKET FEL, Jógil!**

tetésben — az egész nagyon emlékeztet a Freedom — First Resistance című anyag grafikájára, olyannyira hogy nem tartom kizártnak, ugyanazon motor duruzsol mindkét darab alatt, jóllehet ezen feltételezésem hivatalos megerősítést a cikk keltezésének időpontjában: nem élvez. Szóval, abszolút rendben van ez a játék — kellően hosszú, kellően paráztható, és kellően pergő ahhoz, hogy az alapjait jelentő zseniális atmoszféra ismeretében e-hónap, s fellehetően a közeljövő egyik legkedvesebb darabjaként tekinthessünk rá.

by GyZ

Cryo/Gamesquad [dusktilldawn.cryogame.com](http://dusktilldawn.cryogame.com)  
 PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), 03D

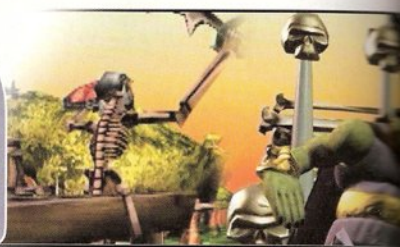
LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSÁG	9
ZENE-HANG	8

✓ -fergeteges hangulat  
 -ügyes AI

X -korszerűtlen grafika

**88**

# Grouch



## Pléd of Darkness

**A**célos izomzat, lehetőség szerint minél szélesebb áll, legalább egy darab szúró, avagy vágófegyver — s persze egy tüneményes barátó a fantasy „konfekszon-ekszónhós” legfontosabb kellékei. Kitértő munkájának s ropant hőstetteinek hála, Grouch az évek során sikerrel tesz szert az első három nélkülözhetetlen kellékre, míg vele való megismerkedésünk pillanatában — értsd: az intro során — beérni látszik Miss Fixanyu, mindközül a Leghosszabb Project is, kinek szerelmét elnyervén emberünk már valóban hamisítatlan ekszónhó lehetne. Nem Grouch az egyetlen azonban, kinek érdeklődését sikerrel keltik fel az itt prezentált nőanyag hallatlan konzolidáltsága s csupán-alig-fedett domborúlati — az énekes madarakon kívül egy a közelben portyázó, redves ork csúrhé is tanúja a leány és jövőendő lovagja egymásra találásának. S noha kevés szomorúbb dolog létezhet ezen síkon, mint egy teljes percnyi mélyzoomot követően luftot csókolni aperajak helyett, Grouchnak ezt a szinte már valószínűtlen kudarcélményt kell átélnie, hogy aztán ráébredhessen: az orkoknak volt arca elrabolni a nyuszkát, sőt mindez a jelen körülmények tükrében értelmezhető, létező legkellemetlenebb pillanatban ejtini meg. Felvetődik két kérdés: kit fogunk irányítani a Grouch-csal töltött idő során, s különben is és egyáltalán: mi lesz a feladatunk? Irányítani Groucho-t fogjuk, feladatunk pedig Grouch kedvesének kiszabátása.

### 3<sup>rd</sup> Person Slasher

Úgy tűnik, a Dinamic Multimedia igen nagy fantáziát lát az első próbás, de legalábbis még jelentősebb tapasztalatokat nélkülöző csapatok 3<sup>rd</sup> Person műveinek kiadásában,

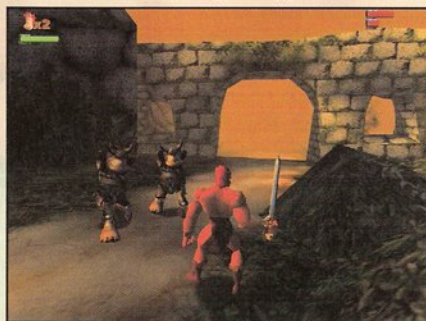


▲ Grouch nyomja magát — buzogányra.



▲ Hát, jó: „BRUMMMMM BRUMMMMM!”

hiszen ők publikálják e havi másik bemutatkozókn, M külső nézetes kalandjait is. Különbség, hogy Grouch jóval komolyabban veszi magát s környezetét, valamint ő az a fajta akcióhős, aki nem igazán tudja eldönteni, vajon a Blade of Darknessról lemaradt/lelített 10-12 éves ifjaknak szerezzen-e meglepetésszerű örömeiket, avagy a Tukaram s Sargon kalandjain edződött veteránnak demonstráljon olyan megoldásokat, melyek még ezen egyedek rengeteg ketchupot látott szemeit is elkerekítik. A tárgykört érintő bővebb felvilágosítás a Fight szekcióban található, először nézzük az alapokat. Ritkaságszámba megy, mikor egy játék által ábrázolt karakterek közül a főhős kivitelezése formázta a legszerencsélenebbre, ám érdekes módon itt pontosan ez a szint: a darabban egész kultúrált orkok



▲ — Kívánók! Önök a balalajkások?

goblinok, sőt bonyolultabb struktúrájú, jókora rémségek is szaladgálnak, míg Grouch középkategóriás, műanyag akciófigurának tűnik, elkészerítő végtagillesztéssel, polrozott plasztiktesttel. Vigasztaló a

tudat, hogy mind az ő, mind a játékvilág karaktereinek animációs kultúrája rendben van. A térképek teljesítése három csavar okán válik kihívásszerűvé: a Grouch egyrészt nem állt életeket számolni, így ha elapad kezdetben őt folytatási lehetőséget biztosító életpontunk, úgy bizony gémmóver. Második:

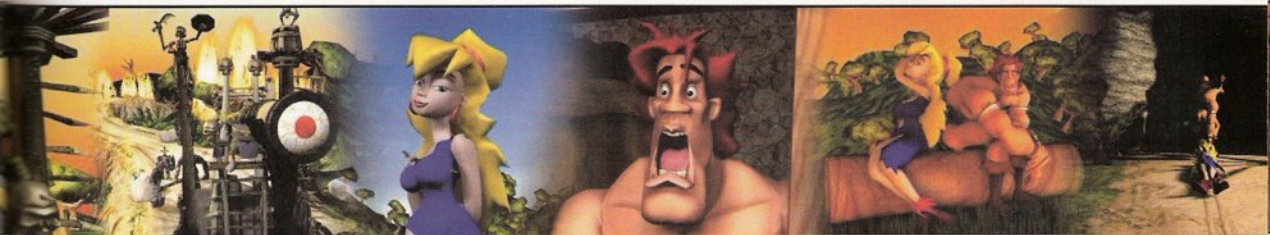


▲ Ez a lovag nem velem van — nem is ismerem



▲ Őh — mondták már Önnek azt, hogy: szuggesztíviiv?

alapot szolgáltat az az elgondolás, hiába is idézi mindez az old school szellemiség joystick-törőgető sajátosságait. Mert miről is van szó? Kalandozásaink során jóval több veszélyt jelent héroszunk számára a puszta környezet, semmint a legyilkolásra váró elemek sokasága. A Grouch térképeinek mindegyike hemzseg a többnyire határozottan elegáns — jobb szó nincs rá, de úgyse kell — szivatásoktól, például: körfűrészek közötti kötélmaszka, pengeéles, hézagos üveglapokon történő átbukfenczés, szerpentinről ledübörgő, tonnás kösziklák elől való elvetődés, blablabla. S noha a 3<sup>rd</sup> Person stílus alapvető jegyei ezek, a Grouch térképeit gyakorlatilag különálló, irányított „akadályverseny” pályáknak tekinthetjük, melyek során nem feltétlenül ezek mérete, sokkal inkább önön ügyességünk s józanságunk kerül előtérbe. A szó hagyományos értelmében vett történeti vonalvezetésre, dialógusokra s hosszas kapcsolókeresésre így ne számítsunk — ehelyett jellemző a térképek felderítése, ha úgy tetszik: kitapasztalása, mely révén akár némi csoportos überkedésre is telhet, a „na, figyelj, Gézám, így kell ezt a tér-

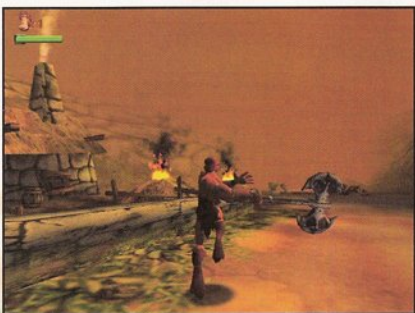


képet egy életből végiggyalázní" féle spirituális attitűd jegyében.

### A Fight

A Grouch harcrendszere sejtetően meg sem közelíti a Blade of Darkness komplexitását, ám ezzel együtt is élvezetes fighok lebonyolítására szavatolt — emberünk alaphelyzetből csupán két figura kivitelezésére kvalifikált, ezek elővezetéséhez az iránygombokat kombináljuk a támadásgombbal. Van a jobb Lengőparasztos, sima támadás gomb, oszt! „nyissz bálá, tórókbát!, „illetve a „nyesdebefejűbúra!”, mely használata támadás+W — vel történik, s mely a támadott zóna függvényében, más-más hatást szokott volt mintegy: kiváltani. Létezik két combo, egy előre, egy pedig hátra — eredményes használatukat tessék módszeres kitapasztalás tárgyává tenni. Az opponenseink által elejtett vágó és/vagy szűrőfegyvereket lehetőségünk van magunkhoz venni, az erre használatos gomb: E, míg a nálunk lévő dorgáló eszközök között válogatni a Q billentyűvel tudunk — már, ha megnyomjuk azt. Külön figyelemreméltó a fegyvercsere grafikus kivitelezése — egyedüli fájdalom, hogy nem 1962-t írunk.

A Grouch előtt áldásos módon nem ismeretlen a kritikus találat fogalma, így egy jól irányzott combo, nyissz hatására megszabodíthatjuk ellenfeleinket fejüktől, karjaiktól, lábaiktól — mi maradt még? S ami az egészset igen épületessé teszi, hogy opponenseink minden bizonnyal a helyi Vitali-



▲ A Hátterben Égő Szalmabálák nevű screenshot.

tás Közösség oszlopok tagjai: „-Dicső lovag, már se karod, se lábad...” Az emberke azért megmaradt csonkjával evezve a hóban igyekszik megközeleíteni minket, némi lábujjba harapás célzatából kifolyólag. Hát igen komoly szituáció, mely láttán azonban a szülők aligha adják áldásukat csemetéik Grouch-csal való foglalatokodására.

Megjegyzendő, hogy nem feltétlenül szükséges, sőt bizonyos esetekben kifejezetten oktondi dolog mindenkinek, aki él s mozog nekironatunk. A karakterek rendszerint egy bizonyos körzet felügyeletén, s az arra tévedők mielőbbi likvidálásán fáradoznak, így ha elslisszanunk a területükről, úgy már nem sok vizet zavarnak. Vannak persze Mexállott Üldözők is, akik egészen komoly produkciókra is képesek: van az a rész, mikor két lovag esik nekünk két körfűrészekkel szerelt mobilnyárs között. No persze kinek van ideje s energiája az efféle akadályok között bonyolódó fighok elegáns lebonyolítására?

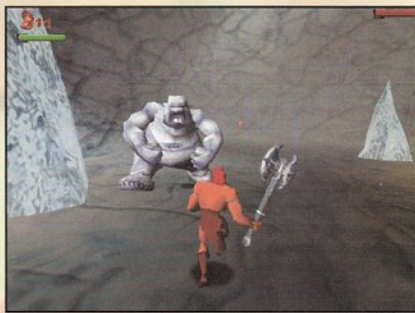
Hát, gyerekek: egy szegény teszternek nincs. Így a júzer fogja magát, szépen átslisszol a nyársak között, begyűjti az innen nyíló nagyteremben fellelhető extrákat, majd érdeklődéssel hallgatja a bőszen felé araszoló lovag-maradékok vérszomjas csatáklításait, akik szintén nem átalották felvállalni a nyársak között történő áthaladás révén fellépő kockázatokat. A Grouch tehát nincs híján az abszurdba hajló humornak sem, ami ugye: kúl.



▲ Ide be ne menjetek — én szóltam

### Maradhat

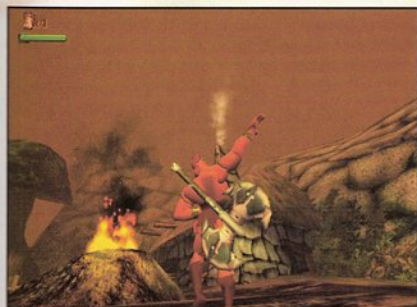
Megjelenítés terén, noha alapvetően minden a helyén van, a Grouch azért nem mutat túl a még múlt évezredünk végén keltezett darabok által képviselt grafikus színvonalon. Emlékszük mindenki a Drakan — Order of the Flame-re, például? Okos vagy, Mórिका. Az a játék, teszem fel, klasszissokkal szebb volt, hiába is két-három éves már. A játék felépítése, motívációja is meglehetősen egyszerű, ám éppen az ebben rejlő lehetőségek ügyes kihasználásának köszönhetően mutatkozik sansz arra, hogy Grouch produkciója sokak tetszését elnyeri majd. Türelem, s legfőképpen: a játék szabályainak elfogadása kell ahhoz, hogy a minden kétséget kizáróan létező Grouch-életérzést megtapasztal-



▲ Kitalálom: csak a Puffin ad neked erőt s mindent lebíró akaratot

talhassuk. Így valószínűleg sokan azzal nyitnak majd, hogy levadászzák az örökélet, Isten ne adj: örökenergia csíteket — gratula, gratula! — ám pontosan ez az, amivel meg lehet ölni ezt a darabot. Ha azonban nem teszünk így, garantáltan olyasvalamiben lesz résznünk, mely minden körülmények között kedvünkre való — játékelményben. A játékelmény pedig jó, jó.

by GyZ



▲ Grouch nyomja magát — baltára.

Dinamic Multimedia / Revisotronic  
 PIII300 (P200), 128 MB RAM (64MB RAM), D3D!

www.dinamic.com

LÁTÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATÓSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ sajátos játékelmény  
 ✗ korszerűtlen grafika

# 82

# M ALIEN PARANOIA

## M, az MberM

Az óskori videojátékok tetemes része érdekes módon mindmáig képes felvonultatni azt a fajta játékelményt, mely hatására a külvilág gyakorlatilag megszűnik létezni a használó számára — többnyire görnyedt, esetenként a józsis határait bőszen ostromló testtartás, illetve meredő szemgolyók jellemzik az efféle autentikus darabok hájlamos némi Space Invadersre is vonatkozathatók magvas megállapításaink — bizony vannak még őrülnyek, akik olyan szintű fogékonyágról tesznek tanúbizonyságot a Space Invaders életérzés iránt, hogy játék közben képtelenek mutatkozni közvetlen környezetük változásainak érzékelésére. Itt van ez az M nevű ódó... űrarc például, aki intergalaktikus utazásainak unalmasabb szekcióit hajlamos némi Space Invaders-ezessel elkergetni: csak nyom és lő, nyom és lő... s igaz ugyan, hogy az

intro során prezentált performansza egyértelműen high-score gyanús, ám high-score gyanús előadáshoz — mint azt minden valamirevaló szaktekinély, valamint Martin is tökéletesen vágja — igen nagyfokú koncentráció, sőt az Égiek áldása is szükségeltetik. Szóval ott tartotunk, hogy M nyom és lő, nyom és lő — aztán űrhajója érdekes hangeffekteket hallatva jelzi, hogy hamarosan várható műszaki meghibásodás esete fog fennforogni. S lőn: csupán pár pillanat, s a kis űrverda megkezdí kódarabhoz hasonló zuhanását a közelben kallódó bolygó felszínére. A játék hatása alatt álló M nem sokat érzel a vészhelyzetből, legalábbis kezdetben — aztán a becsapódás előtti utolsó pillanatban nagy nehezen levágja a szituációt, ám ekkor már csak annyira telik, hogy megállapítsa: az űrhajó romokban hever, s ő magának egyetlen esélye a hazajutásra, ha mielőbb az idegen bolygó felszínén szétszóródott

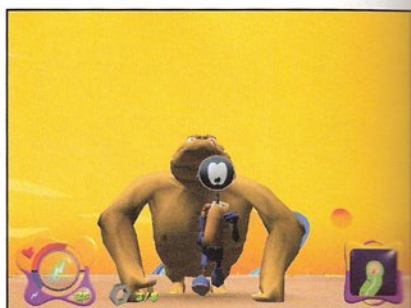
tekintetét, majd hangos kiáltásra sarkallják daliás hősünket:

### Segíiiiiiiiits!

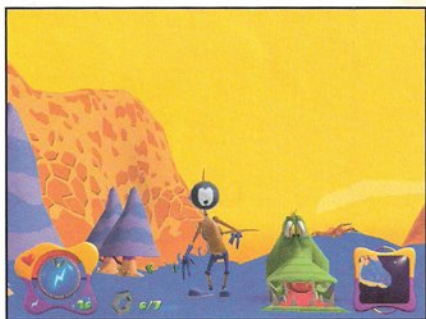
M kalandjait 3<sup>rd</sup> Person kivételben tolmácsolják felénk a bolygófelszín életre keltéséért is felelős alkotó hölgyek s urak, míg a prezentáció alapvető jegyeit vizslatván megerősödhet bennünk a felismerés: a spanyol fejlesztők kedvencei között valószínűsíthetően dobogós helyezésnek örvendek az Earthworm Jimhez hasonlatos rajzfilmhősök. S noha az eredetileg 2D-re „optimalizált” űberéreg csupán egy meglehetősen középszerű, ráadásul sápasztó kamerakezeléssel rendelkező darabot volt képes felmutatni 3D-sse — köszönöm, köszönöm — válása során, azért a rajzfilmszerű 3<sup>rd</sup> Person megvalósítás továbbra is izgalmas lehetőségeket ígér s kínál a fejlesztőknek. Nem tréfa ez, lévén az M — Alien Paranoia módfelett egyszerű, mondhatnók: durva táj s karakter modellezése mesterien változtatott textúracsomagokkal s színvilággal spékeltetett meg, keltvén a szemléletben a rajzfilmszerű összhatás örömteli képzetét. Spoiler Szekció: grafikus szempontok szintjén. Nézzük azonban mindenekelőtt M-et, illetve azt, mire is lehet képes valaki ezzel a testalkattal s arcszerkezettel.

### M? M.

Vannak, akik nem szeretik, ha egy kritika során a főhős irányításával kapcsolatos alibizés emészt fel a drága sorok bizonyos hányadát, így az M térben való navigálásához szükséges kezelőbillentyűk részletes

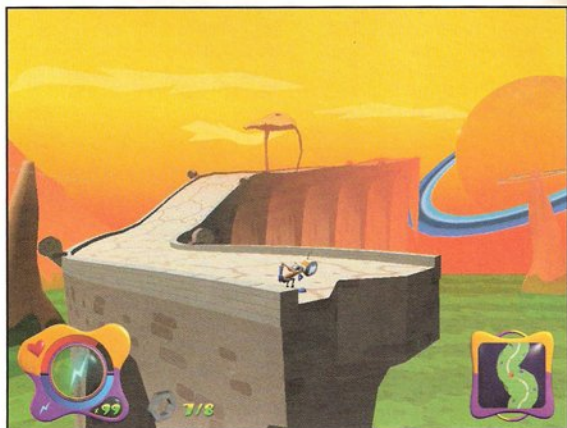


ismertetésétől ezennel eltekintünk. A főhősünk számára hozzáférhető dorgáló eszközök azonban már kellően sokszínű képet mutatnak némi áttekintéshez. A játék során feladatunk térképről-térképre haladva összegyűjteni az egyes helyszíneken fellelhető alkatrészeket, melyeket az egyszerűség kedvéért csinos kis anyacsavarok — mint olyanok — szignóznak. Figyelem!! A foglalatosság esszenciáját a térképek hatalmas mivolta, illetve folyamatosan bonyolódó arcúta hivatott biztosítani, nem is szóva a rajtuk rezidens Gonoszokró, akik minden tőlük telhetőt készek elkövetni M terminálásának érdekében. Na para: itt figyel mindenekelőtt M beépített lézer-implantja, mely segítségével két mód jegyében is lehetősége nyílik az irányított konfliktusrendezésre. A jobb egérgomb segítségével bekapcsolható a célzólézer, majd a bal egérgomb maradt még, úgy M képes tülhúzatni a berendezést, elővezetendő a jóval hatékonyabb lézeralapú támadási formát. Felvetődik a kérdés: honnan juthatunk municióhoz, avagy életerő utánpótláshoz? Nos, minden lekillelt elem hátrahagy valami inycenséget

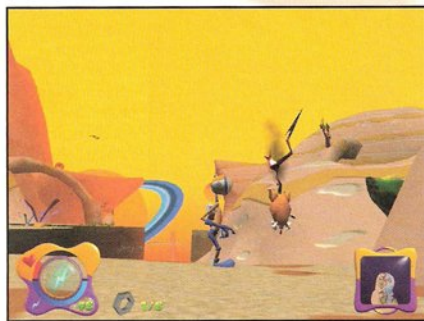


▲ M és én — vajon melyik melyik?

alkatrészek begyűjtésére koncentrálja Space Invadersen edzett agysejtjei legjelentősebb részét. Hogy mi történik a maradékkal? A maradék agysejtek a monitor előtt ülő, döbönt elemre szegeztetik M érdektelennek semmiképpen sem mondható



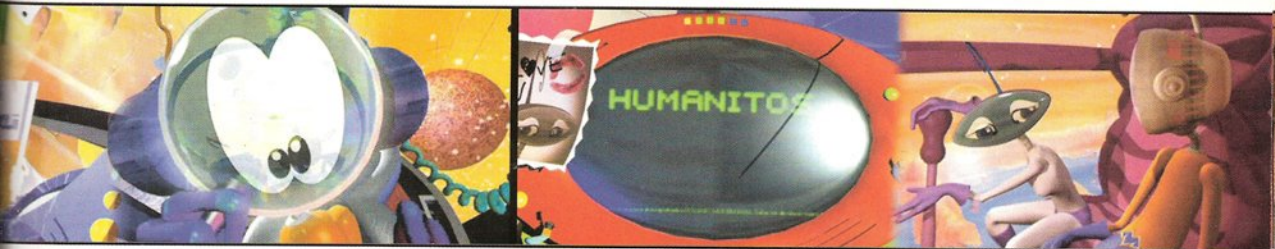
▲ — Hú vazz', mekkora pók volt...



▲ — Jó a hajad. Sajját?

egykori léte örömteli mementója képp — hogy mit is, az üdvözlendő módon egy RND függvény függvénye. Így létezik health, illetve ammo extra, melyek felvétele a már jól bevált áthaladás elgondolás alapján történik. Utunk során számos fajta tojásra, gyömolcsre figyelhe-





tünk fel: előbbieket rendszerint szükség szerinti időben kikéltethető famulusokat rejtenek, akik igen komoly szinten jeleskednek az M-re veszeltyt jelentő lények leradírozásában, míg utóbbiak az ötletszerűség jegyében fogant logikai feladványok során jutnak jelentőséghez.

Példa: lesz majd egy tó, rajta egy szigettel, mely szigeten lesz majd egy csavar. Felfigyelhetünk a közelben lazító teknősbékára, kinek mozgását kedvünk szerinti irányba manipulálhatjuk, mielőst ráébredünk a lény körtéink iránt tanúsított nagyfokú érdeklődésére. Akad itt még bumeráng is, melynek megvalósítása egészen ötletesnek mondható: a célzaskor bejelentkező pályamodell manipulálásával meghatározzuk a szerkezet irányát, majd esetleges visszatérte után újra magunkhoz vesszük azt.

## Monsztrék

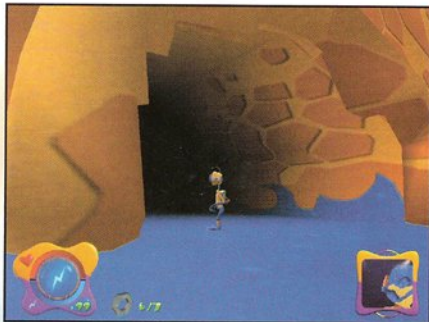
Van itt rengeteg féle, ráadásul módfelett sokretű s ötletes főmédvénny, a hatalmas, köveket hajgáló Kigyúrtráktól át egészen a határozatlan irritatív Fűtélis-pókokig, akiknek nem kifejezetten szegi kedvét az M lábfeje által képviselt esztétikum szubminimál mivolta. Rendkívül ügyes megoldás, hogy minden lény kiiktatásához más-más trükköt, ha úgy tetszik: stratégiát vagyunk kénytelenek bevetni. Így az Irgalmatlan Húsnívűfikusz legyalázásához méretes pókerpofa s legalább 11 dózis lézernyaláb szükségesletik, melyek birtokában már oda lehet állni a rémség orra elé a túlhúzott lézerral, hogy aztán abban a tizedmásodpercben engedjük útjára azt, mikor a dög kitártja egyetlen sebezhető pontját — bezony: a száját. A Kigyúrtráktot nyilván akkor célszerű megcsiklandozni, mikor a feje fölött tartott sziklát készülő röp pályára állítani. Eredmény: hatásos, s módfelett elegáns. Szóval monszterként más-más ügymenet, s ebből következő

„Ügyesség-alapokon-nyugvó-játékelmény-szerű-tapasztalás” kezkesedik az M — Alien Paramódiában ábrázolt fightmodell változatosságáról. Léteznek

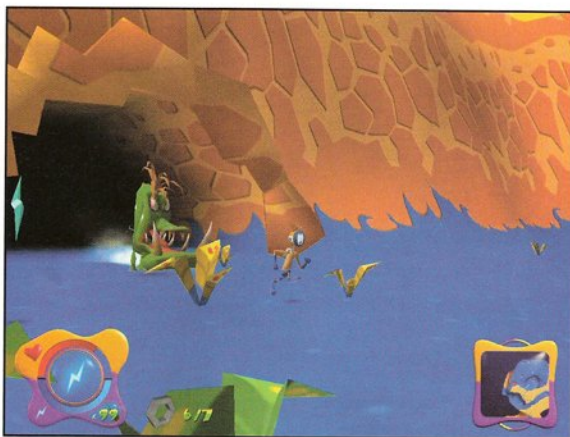
természetesen Bossok is, akik felett győzedelmeskedvén rendszerint újabb csavart szólít magához Mr. M, sőt léteznek mexikói nyalókák, melyek közepében — nem vicc! — egy kövér selyemhernyó található, ám ez most egyáltalán nem tartozik ide.

## Maradék

Érdekes módon M tudatlanul is elvette az elvi síkon közeljövőben esedékes Zax kenyerét, aki az M-ére megszólalásig üto sztori ígéréteiben hirdette előjövendő népszerűségét az idei E3-on. Ám ennek okán valószínűleg csupán Zax kiadója s alkotói fognak némileg idegeskedni, a csavarokra s az anyabolygó után áhi-tozó M-jüzerék pedig: nem. A játék legfőbb erényének a térképek komplexitását, rengeteg zeg-zuggal szerelt mivoltát, s az azokon szereplő rémségek hallatlan agresszivitását látom. Mert M hazajuttatása, jóllehet kezdetben gyerekjátéknak tűnik, korántsem olyan egyszerű feladat. A játék képes mestéri módon egyensúlyozni a „mindjárt-belelepszem-a-kijbördota-monitorba” és a „na-nehogymár-nem-tudjam-megcsinálni” szinteződések között, melyek gyakorlatilag a rajzfilmszerű ügyességi 3<sup>rd</sup> Person stíl alapvető erényeit jelentik. S noha a játékról messziről érződik a szó jó értelmében vett amatőr mivolta — de legalábbis, hogy a stuffot fejlesztő csapat bemutatkozó játékával egyezkedünk —, M gyakorlatilag mindent tud, amit ezzel a testtel tudni illik. Problémák? Itt jön egy kihagyott zicer, majd rögtön utána a nyomokban amatőr munka bizonyossága is, vizsgáld: Earthworm Jim mintájára M is képes „unalomúzó” performanszokat demonstrálni, ám míg kedvenc kukacunk megszámlálhatatlan marhaságot volt képes produkálni önnön testével, M-től csupán két, full semmitmondó mutatóvagyra tellett. Ennek



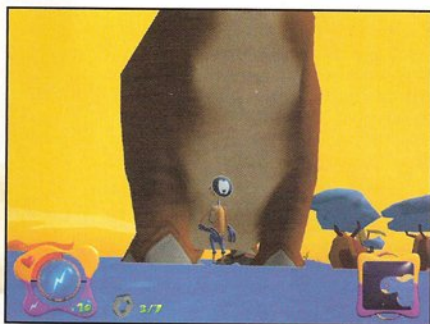
▲ — Látlak, látlak!



▲ — ... te vagy a fogó!

persze sok köze nincs az érdemi játékelményhez, csupán a „mókafoka” lehetett volna nagyobb. Ami már elég komoly fenntartásokra is okot ad, az a grafikus motor meglehetősen gyakran jelentkező „hirtelenhalála”: egyszer csak megkövül az

egész darab, s egyetlen esélyünk a továbbjutásra a bösz Ctrl-Alt-Del segedelmével történő End Task-olás, majd a játék újraindítása. Ne tessék hinni, hogy Tesla laptopon teszteltem az anyagot — annak a gépnek, mely kényelmesen elbírná Mr. Payne karakterét, nem igazán szabadna ilyen dolgokat produkálnia M kétségtelenül jelenszámába menő, ám informatikai szempontok szerint jóval egyszerűbb mivoltának kezelése



▲ — „ — Pedig a Szili napos időt mondott...”

szorán. S noha a játék abszolút zökkenőmentesen fut 1024-ben, 32 bittel, ez a kifagyós produkció egyértelmű bizonyossága a kód instabil mivoltának. De nem?! Ezzel együtt ajánlom mindenkinek, tegyen próbát ezzel a játékkal — mert egyszerűségével, s a benne rejlő kihívásokkal együtt, kifejezetten figyelemreméltó darab ez. Mármint M.

by GyZ

Dinamic Multimedia / Eclipse Software  
P200 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

www.dinamic.com

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATUSSÁG	8
ZENE-HANG	7

-szövevényes térképek  
 -mestéri színvilág

-nincs benne Bullet Time  
 -se térképeditor

**82**

# Jekyll & HYDE

## Szörnyűség szörnyűség hátán

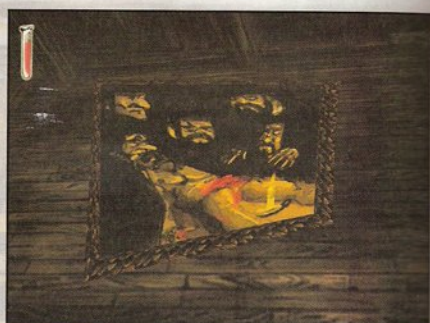
Még jól emlékszem, hogy gyermekkoromban az egyik még ma is működő rejtvényűjság képregény mellékleteként vásároltam meg a Dr. Jekyll és Mr. Hyde nevű kiadványt. Talán mondanom sem kell, hogy a történet nagyon bejött. Aztán egy kicsit nagyobb koromban már a teljes történetet elolvastam, ezúttal már nyomtatott könyv formájában, ami természetesen sokkal jobb és élvezetesebb, mint a képregény volt anno. Mindig is nagyra becsültem azokat a tudósokat és feltalálókat, akik a saját bőrükön tapasztalták meg az általuk feltalált szer hatásait, és nem pedig a szerencsétlen, védtelen és ellentmondani nem tudó állatokon kísérleteztek. Szerintem ők még nem ébredtek rá, hogy állatok nem kísérleti alanyoknak lettek teremtve. De visszatérve a lényeghez, a játékban az alap történet kissé kiszínevezve és kiegészítve jelenik meg. Az eredeti összesűritett story a következő: Dr. Jekyll egy igen kísérletező kedvű tudós, aki az általa elkészített kutyavéleket saját magán próbálta ki, amely szer hatására a benne lappangó gonosz a felszínre került, és mind kívülről, mind pedig belülről átváltoztatta Mr. Hyde-dá, aki rémisztő külalakjával és viselkedésével riogtatta a népet. Röviden ennyi lenne a Dr. Jekyll kettős életét bemutató történet, amelyből rögtön következik, hogy egy ilyen kurtá gondolatfutamról nem készíthető el egy játék.

Jajjajajajjj! Már megint egy In-Utero játék. Sajnálatos módon azok a programok igen nagy százaléka bukással végződik, amelyet a Cryo kiad a kezéből, és áttéstál az In-Utero fejlesztőcsapatára. Szerencsétlenségünkre a Jekyll &

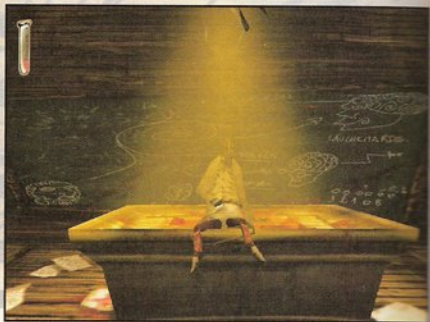


▲ Egy ISO9002-es minősítésű körterem látképe

Hide is „igy” járt. Megmondom őszintén én, amikor hallottam erről a programról, azt képzeltem, hogy ez egy igényesen kivitelezett kalandjáték lesz, amely egészen jól illeszthető lett volna a sikersorozathoz: Dracula, Necronomicon, Odyssey — de nem így történt. Telepítés indításakor egy Lucasarts jellegű menü jelentkezik, ahol a billentyűzetet és a grafika beállításait követhetjük el. A grafikai opciók beállítása menüpont egy igen különleges dolog, hiszen akár hány-szor lépjünk is be a menübe, a kiválasztott felbontás mindig 640x480, a színmélység pedig 32 bit. Az elvégzett beállításunkról csakis az egyik config file-t nyílazgatva győződhetünk meg. A játékot elindítva az In-Utero féle sötét logó-animáció jelentkezik, amelyből semmit sem látni (hála az égnek). A main intró igazán tuti. Semmi beszéd, csak hang, hasonlóan a '20-as évek béli némafilmekhez. A képsorokon a halott felesége után bánkódó Dr. Jekyll és kislánya látható, akik a doki asszonyának sírhalmánál tett látogatásukból térnek haza, a háttérben valamiféle összeesküvés



▲ Korabeli ábrázolás egy rosszul sikerült műtétről



▲ A patológia tanszék egyik szemléltető eszköze

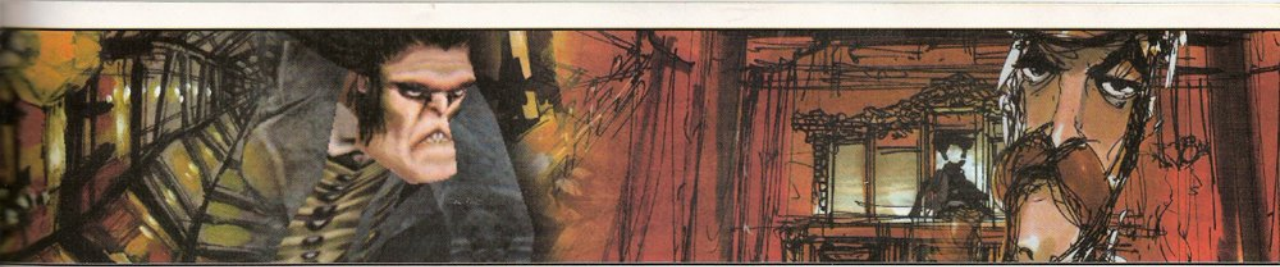
### Mindféle rosszaság

Az igazi megrázkódtatások sorozata csak a menü megjelenésekor következett, ugyanis a program nem használ egeret. Az egyes menüpontok között a kurzorral kell ugrálnunk. A következő meglepetés akkor következett, amikor is elkezdtem volna játszani a játékkal. Igen jól értették, elkezdtem volna, de a karakter meg sem mozdult, én nyomhattam akármilyen gombot, az csak állt ott, mint a ... Gyorsan kiléptem a programból, és mit látok: a kontroller definíció teljesen üres, tehát a program alapból nem állít be semmilyen irányító eszközt. Az irányítás teljesen konzolos, ebből is gyanítható, hogy egy PSX átirat a játék alapja. Az egy nyomás előre, és utána még egy hatására karakterünk rendjére megfordul. Ha

folyamatosan nyomjuk az előre billentyűt, akkor körbe-körbe forog. A párkányon való kaszkódás és a legrások mind-mind Tomb Raider-ek. A játék egésze alatt a karakterünket hátulról láthatjuk, de a trükkös programozók beépítettek egy first person nézetet is, amely szintén nem mondható szokványosnak, legalábbis ebben a formában. A special feature előhozatalához meg kell nyomnunk az S billentyűt, és amíg ezt a gombot nyomva tartjuk, addig bámulhatjuk az előttünk lévő terepet. A maximális látószög 180 fok, mivel a doki feje nem tud hátrafelé fordulni. Ez a nézet kifejezetten olyan hatású, mint a PSX-es T.R.-ben, amikor az analógval körbenézünk. A következő kedvencem az inventory kálvária. Tegyük fel, hogy előttünk van egy Potion, amit szeret-

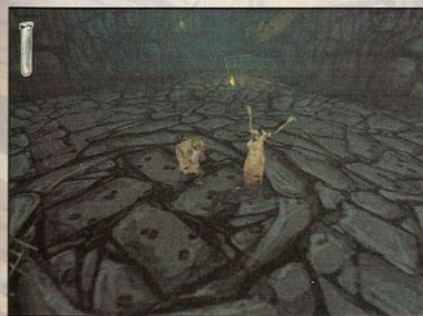
Dr. Jekyll és Mr. Hyde történetét valószínűleg mindenki ismeri, de legalábbis tudatában van a cselekményszál későbbi fordulatait is felelős elixír jótékonyként aligha elkönnyelhető mellékhatásainak. Robert Louis Stevenson hasonló című írása, maroknyi kortársa mintájára korát jócskán megelőzően csillogtatta meg egy, a későbbiek folyamán hallatlan népszerűségnek örvendő műfaj sajtáságos arculatát, melynek jelenkori művelői máig is hajlamosak alapvető ihletőjüként deklarálni Dr. Jekyll pállott balsejtelemtől, s győztes rémképektől sem mentes históriáját. Adós vagyok a műfaj megnevezésével: lolol. Most megyek, melt eltölt a lollel kekeke, megszelelem.





nénk felvenni. Ekkor a következőt kell tennünk: álljunk a potion elé, majd használjuk az action billentyűt. Ekkor a karakter a kezébe veszi a dolgot, de nem rakja el, az elrakáshoz használjuk az inventory gombot. Egy adott tárgy kivétele az inventory-ból mondhatni még furmányosabb. Válasszuk ki a tárgyat a kurzorral, amit a jump gombbal tudunk a kezünkbe venni. Tehát teljesen logikus és érthető az irányítás, főleg akkor praktikus ez, ha egyszerre többen támadnak ránk, ilyenkor azt sem tudjuk, hogy mit és milyen sorrendben kell nyomnunk.

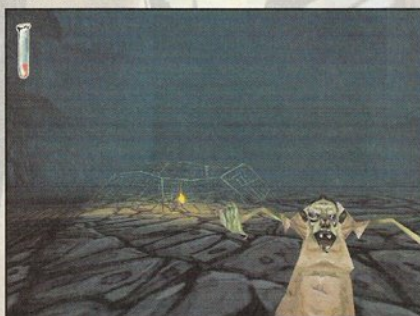
A kameranézetek egyszerűen szörnyűek, előre felé haladva még látni mindent (kivéve, ha éppen nem a plafon közelében tartózkodunk), de a visszafelé indulunk, a kamera csak egy idő után kezd megfordulni, addig csak találgathatunk, hogy mi is lehet előtünk. Az akció részek kivétele nagyon szimpatikusra sikerült. Nem ülhetünk ugyanis a babérjainkon még akkor sem, ha nagy nehézségek árán átjutottunk egy nehéz szakaszon, esetleg legyőztünk néhány őrtől beteget. Mert mit tesz ilyenkor az átlagos játékos? Gyorsan lementi az állást és hátradról a karosszékében. Csak nem itt és most, mivel eme formabontó alkotás nem menti el a csata utáni részt, és ha az akció sikeres befejezése után valahol pórul járunk, akkor kezdhetjük előlőről az egészet. Egy megfontolandó jó tanács, ha végeztünk egy fent említett nagyobb lélegzetvételű akcióval, rögtön menjünk ki a legközelebbi ajtón, és itt mentünk el az állást, így már ezt a pozíciót fogja visszatölteni a program. Az In-Utero programozói olyan eddig egyedülálló engine-t írtak a játékhoz, amelyből ugyan lehet képet menteni, de mindig csak egyet. A kép lementése után ugyanis általában kéék halál következik, és indíthatjuk előlőről a gépet.



▲ After partyn a betegek

## Játékmenet

Mint már említettem a program nagyon hasonló a Tomb Raider-hez. Az első pályán mindössze egyetlen fegyverünk van, ez pedig a sétapalcánk. De nem is kell ennél jobb eszköz, hiszen olyan gyenge ellenfelek támadnak ránk, akiknek bőven elegendő egy-két suhintás. Nem is értem miért, tették bele a programba a 60-70 éves öregasszony ellenségeket, akiket könnyedén likvidálhatunk, de ennek ellenére ők pillanatok alatt el tudnak intézni minket. Az egyik pályán találom egy mozdítható szerényt, amelyet előre és hátra lehet tologatni, és fel is lehet ugrani tetejére. Az alkalmazatosság egészen



▲ Közelről a kép az egyik hölgyvendégről

egy fapadig eltolható, de ott vége a kalandnak, mert ilyenkor már nem tudunk a háta mögé kerülni. Sajnos a komód funkciójára nem derült fény. A felszedhető tárgyak között a legnépszerűbbek a különféle potionok, éter és mechanikus berendezések beüzemeléséhez szükségesek. Egy üveg healing potion elfogyasztása mindig 100%-ra tölti vissza az energiánkat. A pályák igen egyhangúak, és egy idő után roppant idegesítő tud lenni a nem nyitható „disz” ajtók állandó próbálgatása. A bejárható terepek általában igen nagyok, amelyek kopárságát néhány öreg mamival, vagy egyéb tereptárgyakkal próbálták feleltetni. Sajnos ezek az objektumok csak a terepet színesítik, semmilyen egyéb hasznuk nincs.

## Grafika, hangok

A setup-ban beállítható maximális felbontás 1280x1024 pixel, ami teljesen megfelel a 2001-es színtnek. Azonban az objektumok poligonozsága megállt a PSX, vagy a kicsit erősebb Voodoo1-es szintjén. A karakterek kidolgozottsága jónak mindható, egyedül a végtagok modellezésére fordíthatnak

Van ám még: Jekyll és Hyde nem csupán könyv alakban, s immár mint a szórakoztató informatika oszlopos zászólóvivői férhetők hozzá: 1990-ben Frank Wildhorn zeneszerző és Leslie Bricusse szövegíró közreműködésével folytatva bemutatják a klasszikus műből táplálkozó musicalt is. Színhely: Houston, Alley Theatre. A darabot mind a közönség, mind a kritika részéről elragadtatás s elsőpró siker jellemezte, így a mű az eredetileg kiírt futamidő négyesereséig boldogította a neves színház műsorprogramját. 1995-ben, fókuszandó a fokozhatót, bemutatják a show felújított változatát is, minek hatására nem kisebb sztárok vetemedtek a musical bizonyos dalainak implementálására, mint Liza Minnelli — őh, Liza, ahogy a Kabarében Michael York bamba fejét nézed, máig is triplát csavar a pulzusomra. S hogy az eredeti mű szereplői is igen meggyőző előadást produkálnak, mi sem szignózza jobban, mint a Jekyll/Hyde megformálásáért a Legjobb Musical Színész díjat elnyerő Robert Cuccioli, ahogy a Lucy szerepét játszó Linda Eder Legjobb Bemutakozó Előadás díját nyert performansa. Ja, hogy mikor lesz magyar premier? Mi tudomén...

néha igen hasznos lehet, mert a francia skacok nem beszélnek akcentus nélkül, és a hangsúlyozásuk sem hibátlan. A töltések alatt megjelenő loader, a fejek pakoltságával kissé nevetséges hatást kelt, ez olyan mintha 2001-ben kiadnák az Out Run-t.

Mindent összevetve a játék egy katasztrofa, majdnem minden szinten. Hiszen egy ilyen jó történetet egy ilyen pocskék és primitív grafikai motorral kár volt tönkretenni. Azért van a programnak pozitív fele is. A grafika és a fények által kellet atmoszféra nagyon eredeti és sejtelmes, csak elképzelné tudom, hogy milyen lehetett volna egy igazán erős motorral. A karakterek kialakítása nagyon tetszett, hiszen kissé elnagyolta, egyfajta karikatúráknak ábrázolta a szereplőket. Kétségbe vonhatatlanul tehetségesek a játékok rajzoló grafikusok, csak éppen a programozást végző csapatot kellene egy kicsit korszerűbbre cserélni. Szándékosan hagyta a végére a lényegét. A program nyugalmunkat megzavaró és felkavaró részeket tartalmaz, amelyeket mindenki megtapasztalhat a ketreces résznel, és utána. Egy órányi játékkal a játékkal még a legkeményebb S/M igényekkel rendelkezőket is kielégíti.

KeFe™

Cryo / In-Utero  
www.jekyll-game.com  
PIII 600 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY JÁTSZHATÓSÁG SZAVATÓSSÁG ZENE-HANG

8	8
4	4
5	5
6	6

✓ -nagyszerű történet  
✓ -igazán szürealista környezet  
✓ -nehéz izgalmas

X -karcsú grafikai motor  
X -nehéz irányítás  
X -halovány hanghatások

60

# Legends OF MIGHT AND MAGIC



## Legendásan nagy bukta

Új betegség ütötte fel a fejét a játékkiaadók között. A Lucas-kört (ez a neve) az amerikai dollártól lehet elkapni, és a következmények rettenetesek. A beteg például hajlamos a felnövekvő generáció — és a nekik köszönhető „Apu, vedd meg” jelenségből származó zöldhasúak — kedvéért egy Jar-Jar Binks névre hallgató teremtménnyel megszensteleníteni minden idők talán legnagyszerűbb filmtrilógiáját. Emellett olyan csőléltatásra tesz szert (szlogen: márpedig grafikus motort mi is tudunk írni), melyből csak az gyógyítja ki, ha jobb sorsra érdemes, de rondábbnál-rondább termékei (Jedi Knight, Indiana Jones and the Infernal Machine, Force Commander) egyre nagyobb bukásainak köszönhetően bankszámlája apadásnak indul.

Két arra utaló jel, hogy a 3DO vezérkara is megfertőződött. 1. A kultusz alapjául szolgáló sorozatnak (Might and Magic) bekerült a Guinness Rekordok Könyvébe az „Egy játékhoz megjelent legtöbb kiegészítő lemez” bejegyzés alatt.

Oké, egy kicsit elragadtattam magam. Lehet, hogy ennyire még nem súlyos a helyzet. Maradjunk annyiban, hogy a Might and Magic sorozatot, és mellékhatásait egy ideje már nem övezte akkora tisztelet, mint egykoron. Ezzel gondolom a 3DO-nál is tisztában voltak (vannak). Hajózni, és új programot kiadni viszont kell, a srácok tehát körbenéztek a piacon és felmérték, melyik az a stílus és/vagy játék, amelyet, ha mint egy ruhát, ráhúznak a M&M kultuszra, sikergyánus produkció kerekedik belőle.

### Heuréka

Jelentem megtalálták. Ráadásul egy olyan játékot néztek ki maguknak, amelynek a neve meghatározza magát a stílust is. COUNTER-



STRIKE. Aki még nem ismerné ezt a programot, annak röviden elmesélem, miről is lenne szó. A CS egy FPS (first-person shooter), amelyet hálózaton szokás játszani a rendelkezésre álló két csapat egyikéhez csatlakozva. A rosszfiúk (terroristák) nevükhöz méltóan mindig rosszalognak. Bombát robbantanak, tüzszokat tartanak fogva, és nem restek merényleteket is elkövetni bizonyos fontos személyek ellen. A jók - minő meglepetés — ebben szeretnék megakadályozni őket. A CS sikerének főonégyszerű a képlete: gyengébb vasakon is elfutó, mégis ma is korrekt látványt nyújtó grafikai motor + remek térképek + meglehetősen élethű megvalósítás + brilliánsan megírt netkód = páratlan játékélmény.

A 3DO a fejlesztés kezdetekor még egy teljesen más játékot szeretett volna kiadni, amelyben az akció mellett fontos szerephez jutottak volna a szerepjátékokra jellemző megoldások. A karakterek például tudtak volna szintet ugrani, képesek lettek volna varázslatok megtanulására, a

sel: mi a célcsoport? A sorozat rajongóiról nehezem tudom elképzelni, hogy egy RPG-ről, vagy akár egy körökre osztott stratégiáról hirtelen átnyergelnek egy FPS-re. Akik viszont fogékonyak erre a stílusra, azok már réges-régen rákattantak a CS-re és legfeljebb



a család tudja őket eltántorítani (ugye Martin és VargaB?) őket. Róliuk viszont nem gondolom, hogy a középkor fegyverei és az alkalmazható varázslatok lehetősége túlságosan felizagták őket. Ha mégis: az ő elcsábításukhoz iszonyatosan jó programra lett volna szükség.

### CS Might and Magic módra

A szembenálló felek esetünkben a „Jók” és a „Rosszak”. Mindkét oldalon három választható karakterosztály áll a rendelkezésünkre. Ha

a Jó oldalt választjuk, egy paladín, egy druida, vagy egy varázsló; ha a Rosszat, egy harcos, egy íjász, vagy egy eretnek bőrre bújhatunk. Az ötlet méltó a Might and Magic sorozat légköréhez, de ahogy megvalósításra került, az már nem. Az egyes kasztok ugyan ügyesebben kezelnek bizonyos eszközöket (például az íjások az íjakat), de mivel szabadon használhatják csaknem az összes fegyvert, a választás tulajdonképpen pusztá formálítás. A fejlesztők számtalan ziccert kihasználatlanul hagytak. Hogy csak egy példát említek: a gyógyítás

képességével is felruházott papi kaszt felvonultatása kézenfekvő lett volna.

A fragekért és a csapatunk által aratott győzeleméért, mint azt a CS-ban már megszokhattuk, pénz (arany) jár. A felhalmozott javakból fegyvereket, páncélokat és varázstekercseket vehetünk. Ezek közül a fegyverekkel kapcsolatos érzéseimet osztanám meg veletek. Kezdjük azzal, hogy a megvásárolható eszközök fele csaknem teljesen használhatatlan. Igen kitálaltatok, a kardokról, a buzogányokról és egyáltalán, a közelharcfegyverekről

# LEGENDS of Might and Magic

van szó. A távolra is hordó fegyverek (és azok másodlagos funkciója) legtöbbször pedig visszaközön más játékokból. Ráadásul néhány példány sokkal inkább illene egy tufa (gy. k.: tudományos-fantasztikus) játékba, mint a LOMM-be. Emellett jelentős visszalépés a CS-hoz képest, hogy a muníció sosem fogy ki a fegyverekből. Külön csoportot alkotnak az úgynevezett szuper- vagy isteni fegyverek, amelyekre csak komoly spórolás árán tehetünk szert. Nos, a multiplayer partik nagyjából akkor érnek véget, amikor valaki megengedhet magának egy ilyet, ugyanis a drágák túl erőre sikeredtek. Ennek köszönhetően szerencsére számos szerveren be van tiltva a használatuk.



Az előzeteseket olvasgatva érdekes lehetőségnek tűnt, hogy a partikat szörnyek (botok) részvételével teherjük izgalmasabbá. Újabb jó ötlet, amely rémálommá vált, ugyanis ezek a teremtmények annyira ostobák lettek, hogy még Máté Krisztinának is elakadna a szava, ha találó jelzőt szeretne felolvasni velük kapcsolatban a Csigatévé új gyalázó vetélkedőjében. Jelenlétük csak idegesítőbbé, nem izgalmasabbá teszi a játékot.

A LOMM-hez mellékelte húsz térképben váró feladatok négy csoportba oszthatók. A 'Rescue the princess' pályákon a Jónaknak egy hercegnőt kell kiszabadítaniuk a Rosszak fogságából. A 'Warlord Escape' során a Jónak csapatuk egy prominens tagját kell biztonságos helyre juttatniuk. A 'Sword in the Stone' klasszikus CTF, csak - hogy a viccet idézzem - jobb a PR-je. Némi eredetiséget csak a 'Slay the Dragon' térképen találunk, amelyeken az a csapat győz, amelynek előbb sikerül kivégeznie a sokfejű sárkányt. Természetesen a menetek újrakezdődnek, ha az

mely oldal számára, és ezen egyelőre nincs is módunk változtatni, ugyanis a 3DO „lefelejtette” a CD-ről a térképszerkesztőt. Gondolom, meg kell tölteni valamivel a kiegészítő lemezt (eke) tis.

Es még mindig tudok negatívumokat mondani! Miről is van szó? Arról, hogy lehetőségünk nyílik arra, hogy offline gyakoroljunk, ha valamiért nem akarunk (nem tudunk) rákapcsolódni semmilyen hálózatra sem.

Ez a játékmód annyira keservesre sikeredett, hogy már ez a pár sor is sok volt rá. Az ostoba szörnyek elleni játéknak mindössze annyi haz-

nem lehet panaszunk; a játékosok és a szörnyek kifejezetten csúnyák. Egyrészt kevés poligonból épülnek fel, másrészt szegényes az animációjuk. Annyi pozitívum azért elmondható velük kapcsolatban: pontosan látható, hogy



éppen milyen páncélt viselnek és haláluk után sem tűnnek el. Végre néhány ésszerű újítás a CS-hoz képest.

Zene nincs a játékban. Ennek van, aki örül (mit keresne zene egy online FPS-ben), van aki nem (fel tudta volna dobni a program hangu-

A cikk elején már említettem a CS egyik legnagyobb erényét, a csaknem tökéletes netkódot. En balem úgy gondoltam, hogy erre a LOMM fejlesztői is nagy hangsúlyt tettek fektetni. Tévedtem. Modemes eléréssel a dokumentációval ellentétben például teljesen felesleges próbálkozni. Felfoghatatlan.

A cikk megírásának pillanatában még csak néhány tucat LOMM-szerver fut a világon.

Bevallom őszintén, kétem, hogy a programnak akkora támogatottsága lesz Magyarországon, mint amekkora a CS-nak van.

Amerikai szerverekre csatlakoztatni így megirt kóddal meg...

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy időnként nem élveztem a Legends-zel való játékot. Továbbra is fenntartom azonban azt a véleményemet, hogy a 3DO és a NWC nem tett mást, mint jó üzleti érzékről és kevés szakmai hozzájárulásról tanúbizonyságot téve kiherélte a PC-s játéktörténelem egyik legjobbjátékát.

Ami jó a LOMM-ben, azt máshonnan (főleg ugye a CS-ból) vették. A saját ötletek szinte kivétel nélkül negatívumként jelentkeztek a programban. Ennél nagyobb kritikát, azt hiszem, nem is mondhatok.

Bazska



nát találtam, hogy ezáltal megnézhetem a térképeket.

### Szem, fül, kéz

A játék Littech motoron fut. Ezzel, azt hiszem, elég sok mindent elmondtam a látnivalóról. Ez az engine — kétségtelen előnyei ellenére — már egy éve (a No One Lives Forever piacra dobásakor) sem rúgott labdába a Q3A, vagy az UT mellett, és az idő vasfoga bizony alaposan

latát). Én nem hiányoltam, mivel az elhangzó effektek kifejezetten jól sikerültek. Jut eszembe, a LOMM a létező összes hangszabványt (EAX, A3D) támogatja.



kikezdte. Ezt a véleményemet egyébként az AvP2 (ugyancsak Littech-játék) demójával eltöltött néhány csalódást keltő perc is alátámasztotta. Kicsit konkrétan: ugyan a táj, a tereptárgyak és a fegyverek kidolgozottságára

# LOMM: Magic

egyik oldal összes tagja elesik a harcban. Sajnos a térképek többsége igazságtalanul nagy előnyt biztosít vala-



www.3do.com

3DO / New World Computing  
PII 300 (PII 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTvány	6
JÁTSZHATÓsÁG	8
SZAVATÓsÁG	8
ZENE-HANG	6

✓ érdekes koncepció  
✓ ideig-óráig lekötő az ember

✗ öreg grafikai motor  
✗ kevés eredetiség  
✗ lassú kód

# 68

## Freecom Beatman – Ütős anyag

**A** Freecom név hallatán eddig általában csak CD-olvasóra vagy íróra asszociálhattunk, mivel azonban egy igen innovatív cégről van szó, várható, hogy néhány napján előrukkolnak valami olyan dologgal, ami még nem volt. A legújabb termékük egy discman és egy mp3 lejátszó sajátos keveréke: a Beatman.

Hasonló termékkel már találkozhattunk korábban, de csak hasonlóval, ugyanis ez abban különbözik a többiétől, hogy csak mini CD fér bele.

### Mini CD-(R)

Ilyen lemezekkel Magyarországon még nem sűrűn találkozhattunk, bár elvéve azért akad — tőlünk nyugatabbra jobban elterjedt és általában a Maxi CD-ket adják ki ezeken a 8 cm átmérőjű hordozókon. Ezek a lemezek teljesen kompatibilisek a hagyományos CD lejátszókkal. Legalábbis a tálcás megoldásokkal, mert akiknek „lemezbészívós” olvasója esetleg írja van, annak sajnos nem ez az optimális választás.

A cég természetesen kínál terméke mellé írható mini CD-R lemezeket is. Ezek ára nagyjából ugyanannyi, mint a hagyományos írható lemezeké.

A kapacitása 185 MByte, és ami feltűnt, hogy már gyárilag 210 percesként hirdetik. Kisbetűvel alá van írva: compressed audio.

### Test közelben

A készülék tehát le tud játszani mind audio, mind mp3 file-okat, az utóbbit egészen 320 Kbit/s minőségig, ami messze jobb, mint az átlag.

A jó minőségű hangzásról Sennheiser MX 300-as fülhallgató gondoskodik, amit a készülékhez kapunk. Tartozik hozzá továbbá

magyar leírás, egy tesztlemez (tele számomra teljesen ismeretlen előadók szerzeményeivel — lehet, hogy nekik nem kellett annyi szerzői jogdíjat fizetni), egy hálózati adapter, elemek, és egy Musicmatch nevű program, ami leginkább a winamp-hoz hasonlítható, de fel is lehet venni vele. Végül is nem olyan rossz, de állandóan a memóriában szeretett volna lenni, ezért pár perc után megkapta a shift+delete billentyűkombót.

A készülék hangminősége meglepően jó. Még a viszonylag gyenge 112 Kbit/s számokból is majdnem CD minőséget lehet kihozni — persze ez a tömörítés minőségétől is függ.

Találhatunk rajta hangszínszabályozót és mélyhang kiemelést, ahogy az már elvárható minden hasonló terméktől.

Erősítőre kötve a készülék hangja egy kicsit más, mint hangkártyáról hallgatva. Egy kissé mintha terebélyesebb, visszhangosabb lenne, és a mélyhang is jobban dominál — ez persze annak is betudható, hogy alapjában véve fülhallgatóhoz optimalizálták, aminek maradéktalanul eleget is tesz.

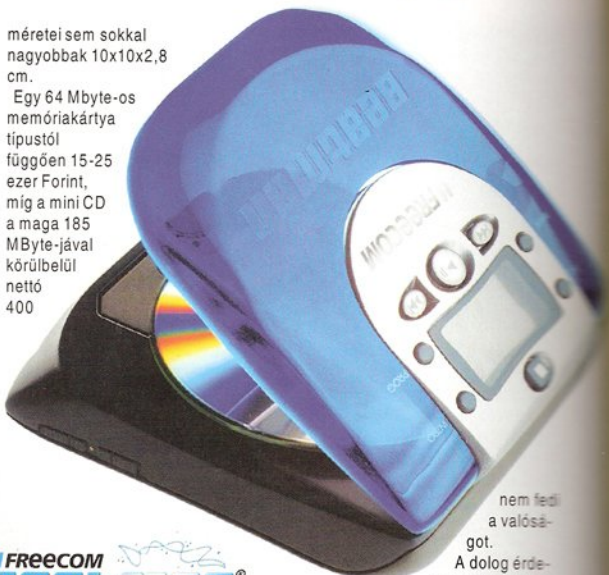
További funkciói például az ismerős repeat (ismétlés), és az intró (minden számból az első 10 másodpercet játssza le), valamint a programozhatóság. Ezek a funkciók mind jól jönnek, ha belegondolunk, hogy körülbelül három albumnyi zene fér el a mini CD-n.

### Pro

A Freecom ezzel a termékkel új szabványt kíván teremteni a hordozható mp3 lejátszók piacán. Az ötlet, ha belegondolunk nem rossz, hiszen ez a készülék kétségtelenül egyszerűbben, és praktikusabban használható, mint egy memóriakártyás mp3 lejátszó, és a

méretei sem sokkal nagyobbak 10x10x2,8 cm.

Egy 64 Mbyte-os memóriakártya típusától függően 15-25 ezer Forint, míg a mini CD a maga 185 MByte-jával körülbelül nettó 400



nem fedi a valószínűsége, hogy

A dolog érdekessége, hogy

### Freecom Beatman®

Forint — arról nem is beszélve, hogy méreténél fogva jóval több elfér a zsebünkben belőle, mint például rendszer CD-ből vagy kazettából.

A nagy CD-s mp3 lejátszóval szembeni előnye abban rejlik, hogy ez kényelmesen elfér a zsebünkben vagy akár egy kisebb retikülben.

### Kontra

Ha valaki már rendelkezik egy komolyabb mp3 CD gyűjteménnyel, akkor lehet, hogy inkább feláldozná a kisebb méretet, és egy normális méretű CD/mp3 lejátszót vásárolna körülbelül ugyanazért az összegért, és ha lehet, még jobb zenemennyiség/ár hányaddal — bár közeleget az idő, amikor a 8 cm-es CD-RW is kapható lesz, akkor aztán 3-4 db-bal letudható az anyagigény, ezzel együtt tendenciaként lemegek az ára az egyszerű írhatóknak is.

Nem árt továbbá, ha a tulajdonosa rendelkezik egy CD íróval, ami lehetőleg tálcás, nem caddys, vagy „beszívós”.

További hátránya, a memóriakártyás megoldásokkal szemben, hogy eléggé korlátozott a rázkódásvédelme. A gyári adatok szerint audio CD esetében 40 másodperc, mp3-nál pedig 8 mp. Nos, ez annyit tesz, hogy ha kocogunk, akkor 40 másodperc még elég a lézerfejnek ahhoz, hogy visszataláljon a sávjába, de az a 8 mp bizony némely esetben

minél magasabb bitrátájú zenét hallgatunk, annál kevesebb lesz az előreolvasási puffer. A gyári tesztlemezzen 320 Kbit/s zenét találtak, ez esetben azonban szinte nullára csökken az előreolvasási memória kapacitása. Elég egyszer kétszer megpöckölni, és pár másodpercre leáll a készülék. A saját lemezemen, amin átlag 128 kbit/s zenék vannak, már jobban bírta a strapát, és sokkal jobban meg kellett kinézni a zsegréteget, hogy elvesztésé a fonalat.

Az eleméhsége átlagosnak mondható. Magyarul jobban jár, ha akksival veszel hozzá, és egy-két naponta töltögeted. Nagyon drága „réztejt” elemmel 7-10 órát bír.

### Summárum

Összességében véve egy ötletes és jó minőségű újítással állunk szemben, reális árt (netto 36.720,- Ft). A fent leírtak alapján mindenki el tudja dönteni, hogy szüksége van-e rá vagy sem.

Atilla  
atilla@buli.net

**További info a Beatmanról (és a Freecomról) a [www.multimedia.hu](http://www.multimedia.hu) honlapon vagy a 204-7333 telefonszámon szerezhető.**



Freecom  
MULTIMEDIA

# VIDEONET KFT

## AZ ELSŐ MAGYAR TÉKAHÁLÓZAT

Bp. XIX. Hunyadi 87.  
információ: 334-0335; 334-0336

### 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	Törökviszi út 3.b	Pásztorvideo	Vezér út 74.	Galla video	Tatabánya	Gál ltp. 707b.
Videománia	Rózsakert üzletközpont	Video premier	Kassai tér 10.	Galla video	Tatabánya	Dózsakert 56.
III. Miami Vice	Himző u. 2.	Ha-Na	Kerepesi út 104.	Horizont	Kecskemét	Arany J. u. 3.
Fókusz téka	Husztli út 17.	M&P	Fogarasi út 62b.	Well video	Jászapáti	István K. út 3.
Oscar	Madzsar J. u. 5.	XV. Eva Bollja	Fő u. 25.	Well video	Jászkisér	Fő út 40.
Oscar	Váradi u. 19.	Fókusz téka	Csömöri út 90.	Gigant video	Sopron	Teleki Pál pavilonsor
IV. Eektromobil	Madzsar J. u. 5.	Film-Hit	Vasutas telep u. 5.	Gigant video	Sopron	Füredi stny. 6.
Opti 2000	Váradi u. 19.	XVII. Miami Vice	Pesti út 60.	Gigant video	Szombathely	Rákóczi F. 1.
Csipet Gmk	Pálya u. 19a.	Törpi Videotéka	Pesti út 152.	Alfred Hitchcoch	Veresegyház	Könyves K. u. 2.
Odeon	Dunakeszi u. 11.	Jupiter	Flamingó u. 19.	Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 39.
VI. Pásztorvideo	Árpád u. 15-17.	Ász Videotéka	Zrínyi u. 168.	Téka	Pilisvörösvár	Fő u. 91.
Videománia	Kossuth u. 18.	XVIII. Video Net téka	Halom u. 59b.	Téka	SzHalombatta	Vörösmarty M.u.57.
Fantázia	Izabella u. 68b.	Lako-tel	Bajcsy Zs. U.1a.	Téka	Kiskunlacháza	Rákóczi u. 2a.
Fókusz téka	Andrássy u. 33.	XIX. Ha-Na	Szabó E. 32.	Viking	Zsámbék	Mányi u. 61.
Színes video	Erzsébet krt. 56.	Prince téka	Zengő u. 16.	Óregek-Fiatalok Háza	Ózd	Balyki T. út 15a.
Színes video	Wesselényi u. 54.	XXI. Jámin 99.	Rákóczi F. út 87.	Óregek-Fiatalok Háza	Ózd	Nemzetőr út 15.
VIII. Lux téka	Thököly u. 7.	XXII. Opti 2000	Leányka u. 3.	Óregek-Fiatalok Háza	Kazincbarcika	Mikszáth 4P
Odeon	Dohány u. 46.			SOSO VIDEO	Pomáz	Széchenyi u. 6a.
IX. Euro Angéls	Práter u. 59.			Videootéka	Dunakeszi	Kossuth L. u. 2a.
X. Lux téka	Corvin köz 1.			Mágika	Dunakeszi	Barátság út 14.
XI. Multimix	Csont út 1.	Kaméleon téka	Sztrmártonkáta	Mágus video	Gyál	Vakbottyan u.
Primatéka	Újhegyi sétány 3-5.	Kaméleon téka	Nagykátá	Videootéka	Szigeghalom	Nap u. 41.
Multimix	Booskai út 23.	Szikszai téka	Jánossomorja	Hefi	Százhalombatta	Jedlik Á. U. 15.
XIII. 1001. Video	Jakubinusok tere 4b.	Taligán téka	Dömsöd	Elektromobil	Törökbálint	Munkácsy M. u.
Video premier	Léka tér	Varázs	Kaposvár	Elektromobil	Pomáz	Hunyadi J. U. 7.
Fókusz téka	Pannónia u. 95.	Antal téka	Kömlő	Plántéka	Hévíz	Dr. Babócsay u. 6.
Odeon	Párkány u. 23.	Benke téka	Székesfehérvár	Plánvideo	Keszthely	Bercsényi M. 9.
Ha-Na	Róbert krt. 40-42.	Horizont	Kunhegyes	Plánvideo	Gyenesdiás	Liget Plaza
Well video	Hollán Ernő u. 7.	Kiegel	Gyál	Video Fórum	Székesfehérvár	Tolnai u. 28.
Well video	Adria sétány 6/1.	Kovács téka	Csömör	Video Fórum	Székesfehérvár	József A. u. 3-5.
Sam's Dad	Róna u. 143.	Körmöczy téka	Vecses	Video Fórum	Székesfehérvár	Kelemen u. 91.
	Erzsébet királyné 75b.	Premier	Jászapáti	Videootéka	Balassagyarmat	Bajcsy u. 8.
	Páskomliget 10.	NIVO XXI.	Dunaújváros	Videoobox	Monor	Kossuth L. u. 77.

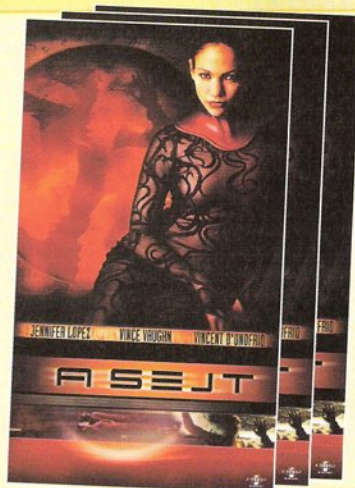
#### Országos beváltóhelyek

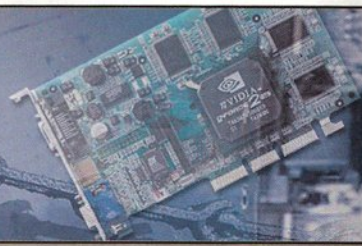
#### A játék kérdései:

1. Mondjon 2 filmet Jennifer Lopez főszereplésével!
2. Mondjon két ismert színészt a filmből!
3. Sikerül-e a gyilkos agyába bejutni?

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

Beküldési határidő: 2001. október 2.





**L**ássuk, hogy a közeljövőben milyen kifinomult eszközökkel próbálják meg a számítógépgyártók megvékonyítani a becses játszani, esetleg dolgozni vágyó kuncsaftok pénztárcáját. Azt már megszokhattuk, hogy ha éppen kiadtuk a minimálbér többszörösét egy-egy új alkatrésze, akkor sem sokáig örülhetünk neki, hogy milyen csúcs-szuper succot sikerült beszerezni, ugyanis legkésőbb a következő hónapban már szomorúan látjuk valamelyik tesztszűjság hasábjain, hogy a frissen kifejlesztett csúcsmoделl milyen magasról alázza a gépünkben lévőit.

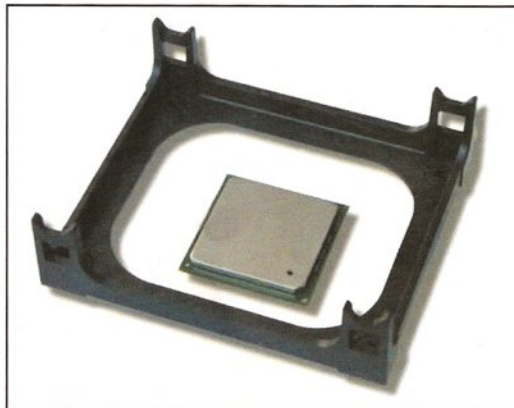
El kell, hogy keserítselek titeket, ugyanis ez a sok éve tartó tendencia, úgy néz ki, exponenciálisan gyorsul, kinek öröme, kinek bánata.

Ezeket a dolgokat — persze némi kockázattal és utánajárással — ellensúlyozhatjuk egy kis tuningolással.

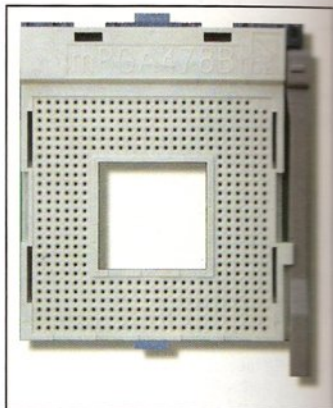
## Ez a harc lesz a végső...

Óriási viták robbannak ki mostanában az internetes fórumokon arról, hogy az Intel, vagy az AMD processzorai jobbak-e, azonban a nagy többség egyetért azszal, hogy az Intel a Pentium 4-es szériával eléggé melléfogott. A chip teljesítménye ugyanis jócskán alulmarad a várthoz képest.

Ha az Intelnek az eredeti terv szerinti sikerült volna megvalósítani Pentium 4 gyártását, akkor valószínűleg versenytárs nélkül maradt volna, de ezekről a tervekről hamarosan kiderült, hogy a gyakorlatban nem lehet gazdaságosan megoldani a gyártását, mert túl chip nagyra sikerült, és így nem fér rá a szilíciumlapkákra. Meg kellett hát nyírni a processzor méretét, és ezzel együtt a teljesítményét is. Az eredmény még így is körülbelül kétszer akkora lett, mint a Pentium 3, vagy az Athlon magja. Ezt a problémát várhatóan a 0,13 mikronos tech-



▲ Ez a műanyag keret a hűtőt rögzíti



▲ Socket478

nológiára való áttérés oldja meg, és az így rá fog férni az eredetileg tervezett 512 kbyte cache-el együtt a cpu-magra. Amikor a Pentium 4-et kezdték tervezetni, akkor még a „kártyás” tokozás volt a divat (lásd Pentium II), ezért még 1 MByte harmadszintű cache-t is ráálmotdta a tervezők — ezt azonban külön chipen kellett volna elhelyezni, és ez tovább növelte volna a költségeket, úgyhogy erről is le kellett mondaniuk.

Hiába... minden kezdett nehéz. Emlékezzünk csak, mikor az első Pentiumok megjelentek 1994-ben, azok sem voltak tökéletes példányok. Teljesen új vizekre evezett velük az Intel, de pár év múlva mégis kezdett beválni a dolog.

Nemsokára a „rég” Pentium 4-es alaplapok árai igencsak le fognak esni, mert az újabb processzorok nem lesznek kompatibilisek az eddig használt socket 428-as tokozással. Az igazi áttörést az Intel szakemberei a socket 478-as rendszerektől várják. Amint a képen is látható elég kis darab „vasat” kapunk majd az otthagytott több tízezer forintért cserébe, és ahogy nézem, a régi jó Globalwin hűtő is

némi átalakításra szorul majd, hogy kompatibilis legyen ezzel az új tokozással. Ami nagyon dicséretes az Intel részéről, az, hogy kifejlesztettek egy speciális hőelosztó réteget, az IHS-t, ami egyben megakadályozza azt is, hogy a hűtőborda felhelyezésekor összetörjük a cpu magot. Az IHS voltaképpen egy különleges hővezető ötvözetből készült fómlapka a processzormag. Ez a rendszer felkerül a Tualatinra, a Pentium 3 utódjára is. Erről annyit kell tudni, hogy 512 KByte cache-t fog tartalmazni, 1815 chipset szükséges hozzá, és az előzetes tesztek szerint 1400 MHz környékén is használható.

Ezek után az a kérdés, hogy melyik rendszer fogja jobban megérni az árát. Az Intel stratégiája eléggé zavarosnak tűnhet, ugyanis a következő I845-ös chipkészletük, amely a Pentium 4-hez készül, nem az RD-RAM-ot, hanem a pc133 SD-RAM-ot fogja támogatni, és ezzel elvész a processzor legfőbb erőssége, a nagy memóriasűrűségi támogatása, ily módon pedig még jobban meg lesz nyírva az amúgy sem túl meggyőző teljesítmény. A legjobb hardware

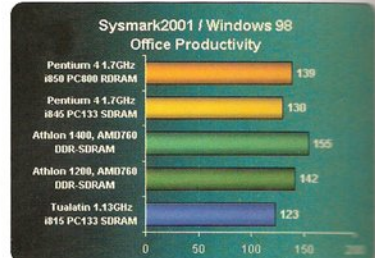
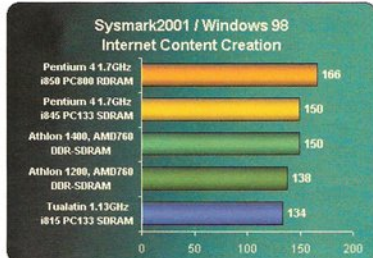
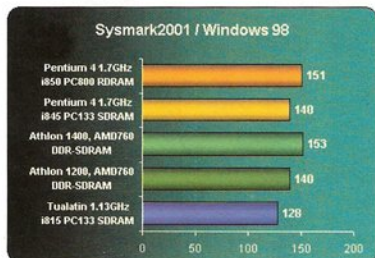
gyártó a DDR-SD-RAM-ot támogatja. Ez felveszi a versenyt a jóval drágább RD-RAM-mal, de az Intel nem kíván DDR-RAM-mal felszerelt rendszereket gyártani 2002 januárjáig, noha a 845-ös chipkészlet fel van készítve rá.

Ennek háttérben a Rambussal, az RD-RAM szállítója áll. Az Intel meg egyezést kötött a Rambussal, hogy rátehesse a kezét a kecsgetető újdonságra, ám a dolog fordítva sült el, és így az Intel egy darabig nem használhat DDR-RAM-ot.

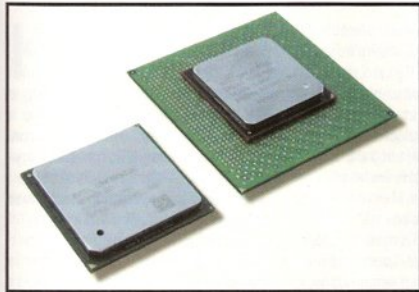
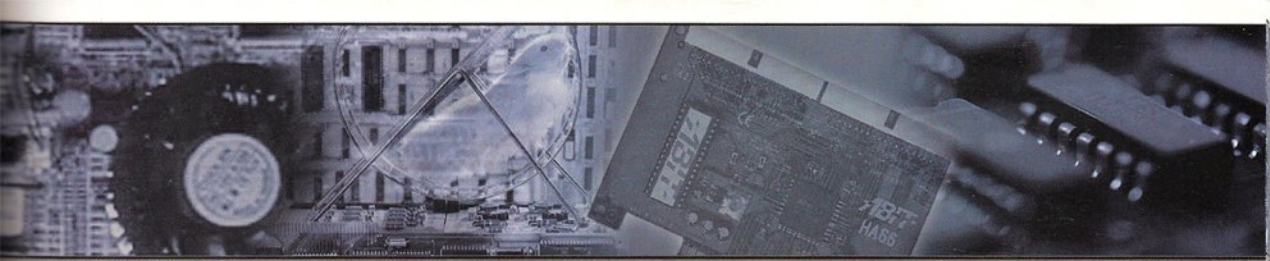
Persze mindig vannak alternatív megoldások, itt van például a Via. Ó gyárthat DDR-RAM-mal szerelt P4-et és gyártani is fog, az már egy más kérdés, hogy milyen minőségben, de biztosan olcsó lesz, és beláthatjuk, hogy mostanában már nem is olyan rosszak a termékeik (persze nem a harmatgyenge processzoraira gondolok).

Annál izgalmasabb viszont az Nvidia újdonsága, az nForce chipset, amely számos világújdonsággal kecsegtet.

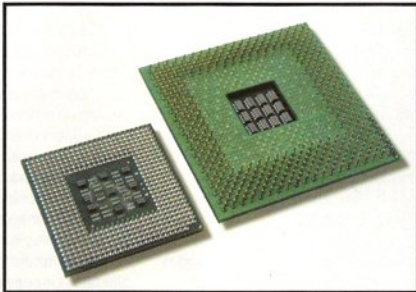
Természetesen lesz benne egy integrált GeForce 2 MX mag, amit ki lehet kapcsolni, ha jobb videokártyával rendelkezik a tulajdonos.







▲ Bal oldalon az új, jobb oldalon a régi Pentium 4



▲ Ugyanaz alulról

Az alaplapra integrált videokártyák állandó gyengéje, hogy a rendszeremóriát használják, aminek sokkal gyöngébb az adatátviteli sebessége, mint amire szüksége volna a GPU-nak. Ezt a hibát az Nvidia úgy oldotta meg, hogy két darab 64 bites memóriavezérlővel látják el, így egyszerre két memóriablokkhoz férhet hozzá a GPU.

### Athlon4

Látszólag tisztább a helyzet az AMD háza táján. Ők csak gyártják az egyre nagyobb órajelű Thunderbirdet. Az utolsó széria 1,5 Gigaherces lesz, de addigra már újtáira indítják az új csodafegyvert, a Palomino kódnevű Athlon 4-et. Miért pont Athlon 4? Az első Athlon széria 0,25 Mikronos technológiával készült, és 512 KByte külső cache-sel. A második széria már 0,18 Mikronos volt, és a harmadik, a legsikeresebb széria a Thunderbird, ami már integrált 256 KByte cache-t tartalmaz. Az Athlon 4 is 256 KByte cache-t tartalmaz, ez azonban meg van spékelve egy olyan rendszerrel, ami megjósolja előre, hogy milyen adatokra lesz szüksége a cpu-nak és ezáltal sokkal hatékonyabban működik, mint elődei.

A 3dnow+ utasításkészlete is kibővül 52 új utasítással, többek

között az Intel SSE technológiájával.

Az AMD processzorok nagy hátránya volt eddig, hogy nagyon forró fejűek voltak... jó, tudom még most is azok..., de már nem sokáig — remélhetőleg, mert több újítást bevezettek ennek megelőzése érdekében. Az Athlon 4 a tesztek szerint körülbelül 20%-al kevesebb hőt termel, mint a Thunderbird, és ehhez hozzájárul még a Power-now! technológia, mely azt teszi lehetővé, hogy a processzor menet közben szükség szerint 32(!) Lépcsőben szabályozza a feszültségét és az órajelét. Tehát egy 1,2 GHz-es AMD, ha mondjuk csak chatelünk vele, akkor leveszi a feszültségét 1,2 voltra, és underclockolja magát 500MHz-re (lehet, hogy magyarul kéne beszélni? ©). Mindezt olyan gyorsan teszi, hogy elvileg nem vesszük észre.

További hőmérsékletcsökkenéshez vezethet az, hogy a jövő év elejétől ezeket a processzorokat 0,13 Mikronos technológiával gyártják, az úgynevezett Silicon On Insulator technológiát, ami azt hivatott elérni, hogy a chipben lévő tranzisztorok a jobb szigetelés révén kevesebb áramot fogyasztanak — ebből kifolyólag magasabb órajelen lehet majd hajtani a processzort, és kevesebb hőt is fog termelni. Ha mindez

igaz, akkor szép jövő elé nézünk a tuningolás szempontjából.

További jó hír a tuningosoknak, hogy az Athlon 4-en, és kistestvéren, a Morganon is ott vannak a jó öreg hidacsok, amiket össze lehet firkálni grafittal a jobb teljesítmény reményében. A maximális szorzó 18-as rajta és ez sejtetni engedi, hogy nagyjából mekkora sebesség-tartományra tervezték.

Láthatjuk, hogy az elkövetkező időkben nagyon ki fog éleződni a verseny az Intel és az AMD között. Ezt az Intel is érzi, és

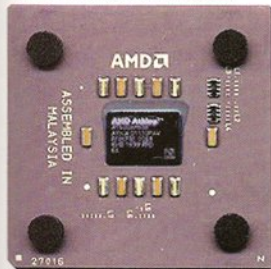
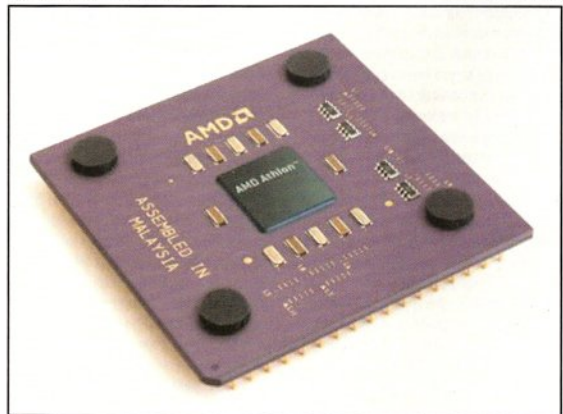
ezért bejelentette, hogy új, igen agresszív marketing hadjáratot indít annak érdekében, hogy a Pentium 4 legyen a legerősebb processzor a közeljövőben.

Erre a lépésre már volt példa az Intel történetében, amikor a nyolcvanas évek elején a Motorola-val került hasonló szituációba. Az utóbbi cég processzora sok szempontból jobb volt, de az Intel agresszív marketing stratégiájának köszönhetően mégis sokkal szélesebb körben sikerült elterjesztenie termékét, mint a konkurenciának.

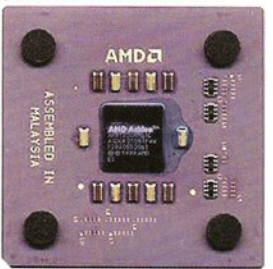
Az elemzők szerint az Intel a közeljövőben legalább 50%-kal fogja csökkenteni a Pentium 4 árait, és ezzel szándékozik versenyképessé tenni a sokkal kevesebb erőforrással rendelkező AMD-t.

Ha figyelembe vesszük, hogy az AMD mindig igyekszik egy kevéssel olcsóbban adni termékeit az Intelnél, ez igen érdekes helyzetet hozhat létre, melynek előnyeit mi, a felhasználók jobban fogjuk élvezni, mint a gyártók.

Atilla  
atilla@buli.net



▲ Thunderbird 2



▲ Athlon 4 — lesz itt mit grafitozni...

### SZERVÍZ!

MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK  
GYORS JAVÍTÁSAI  
BEVIZSGÁLÁS DÍJTALAMI

BP. 1083. SZIGONY U. 9-11.  
TEL.: 323-0-323, 06-30-9-510-510



# A HÓHAP-DUMÁJA



## Miért beteg a játékipar?

**E**lőre szeretném bocsátani, hogy csalódást fogok okozni azoknak, akik ezt a cikket azért kezdték el olvasni, mert humorra éhesek. Más céljaim vannak. Amikor kiderült, hogy én fogom jegyezni az aktuális HD-t, rögtön tudtam, hogy meg fogom ragadni az alkalmat arra, hogy megosszam veletek a gondolataim egy olyan témáról, amely egyrészt sokat foglalkoztat, másrészt pedig szervesen kapcsolódik a lap profiljához.

Lassan egy éve már, hogy a véletlenek szerencsés összjátékának köszönhetően a laphoz kerültem. Nem mondhatnám, hogy amióta a stáb tagja vagyok, többet játszom. Azt már annál inkább, hogy nyitottabbá váltam az addig ismeretlen stílusok iránt. Rövid pályafutásom alatt teszteltem már FPS-t (first-person shooter), RTS-t (real-time strategy), akciójátékok és szimulátor, hogy a mostanság gombamód szaporodó vadászájátékokról már ne is beszéljek. És persze játszottam rengeteg olyan programmal is, amelyről nem én írtam, hanem valamelyik avatott kollégám. Minél több anyag került a szemem elé, annál hangosabban dörmöbölt a fejemben egy kérdés. Azt hiszem, hogy a kéthónapos szünet és a nyári uborkaszecson remek alkalom arra, hogy tiszteleg gondolatokat azon, hogy **mi az oka annak, hogy egyre kevesebb eredeti elemeket és minőségi munkát felmutató játékot dobnak piacra.**

1. A PC-s játékipiacnak nevezett körben **egyre több fejlesztőcég** marakodik. Az már nem újdonság, hogy a kelet-európai csapatok is képesek minőségi munkára. Azt hiszem, hogy a magyar Imperium Galactica és a cseh Hidden & Dangerous (hogy az Operation Flashpointról ne is beszéljék) az összes kétkedőt meggyőzte. Most már a spájzban vannak az orosz és az ázsiai csapatok is. Törvénytörő, hogy a megemelkedett fejlesztői létszám egyre több kiadott programhoz vezet, magyarán azoda a nagy számkor törvénye miatt egyre gyakrabban fogunk rossz játékokkal találkozni.

2. Ezek a kis cégek önerőből képelenek lennének eljuttatni a megfelelő gyermeküket a világ túlsó felére, így előbb vagy utóbb leszerződnek a nagy kiadók egyikéhez. Őket pedig kis barokkos túlzással csak az eladások érdeklik. Az eladott példányszámok növelésének érdekében hajlandók rengeteg olyan lépésre rákényszeríteni a fejlesztőket, amelyekről azt hiszik, hogy hatással lesznek a programból származó bevételre. Aki olvasta interjúmat a Screamer 4x4 fejlesztőivel, az tudja, min kellett átmenni a srácnak, mire a

stuff megjelenhetett. Sajnos ezeknek a lépéseknek elég gyakran az az eredménye, hogy a piacra dobott programból elveszik az eredetiség és a kreativitás. Ami marad: megszokott és trendi.

3. Persze nem árákór mindent a multikra és az ismeretlen fejlesztőcsapatokra kenni. A siralmas bizonyítványukat magyarázni kívánó PR-esek gyakran nyúlnak ehhez az unalomig ismételtetett frázishoz: „Nincs új a nap alatt!” Ez így kimondva persze hülyeség, de azért annyi biztos, hogy egyre kevesebb olyan pénz van, amelyet még nem lőttek le ebben az iparágban. Azonban én azt hiszem, hogy a legjobban nem is erre várunk. Ha minden kiadott játékban helyet kapna három (nem több) olyan 'feature', amely addig nem volt látható monitoron, már elégedett lennék. Persze ne olyan újításra gondoljak, hogy az XY cég legújabb RTS-ében nem 63, hanem 68 egység szerepel, hanem komoly, a játékmenetet jelentősen befolyásoló dolgokra.

4. Előfordulhat persze az is, hogy egy komoly anyagi és fejlesztői háttérrel **cég monopolhelyzetbe kerül** egy bizonyos területen. Ugye együtt mondjuk a nevet? EA Sports. Ez a vállalat a labdajátékokat feldolgozó programok királya. Persze most mondhatjátok, hogy de van ilyen focis is, meg olyan golfis, de valjuk be, ezek a próbálkozások néhány kivételtől eltekintve tisztavágrélelték. Így nincs más választásunk, mint lenyelni, hogy úgy a negyedik éve az arcunkba nyomják az előző résztől ezer példányban különböző FIFA xx-et, amely még mindig csak nyomaiiban emlékeztet a labdarúgásra, vagy azt, hogy fél évet késnek az NBA Live 2001-gyel. Megtehetik. Nem kell félniük, nincs aki megszorítsa őket. A közgazdászok nem hazudnak: a verseny hiánya nem tesz jót a termékek minőségének.

5. A manapság kiadásra kerülő játékok túlnyomó részéhez a megjelenés után néhány nappal már elérhető az interneten egy **javítócsomag** (patch). Tudom én, hogy a határidők szorosa. Tudom én, hogy lehetetlen az összes videोकartyán és játékvézellőn tesztelni az adott programot. Ha egy patch ezeket a hibákat orvosolja, azt még el tudom fogadni. Azt viszont nem, amikor a kb. 18 évig fejlesztett Max Payne-hez két nap múlva megjelenik egy javítás, amely a következő bugot szeretné orvosolni: Win2000 alatt a pályák betöltésekor elég gyakran elszáll a játék. Ez egy ennyire új oprendszer lenne? Rendben van, ingyen kapjuk a patch-eket, de képzeliük magunkat annak az embernek a

helyébe, aki beruház például a fent említett (egyébként zseniális) játékra és az otthon darabokra fagy. Egy szó, mint száz, hogy finom legyenek: az internet megjelenésével mintha valamelyest enyhült volna a bétateszterek szigora.

6. Mindannyian tudjuk, hogy a **CD-írás eddig sohasem látott méreteket öltött** az egész világon. Mivel ez a téma külön is megérne egy HD-t, most csupán egyszerű tényként közlöm. Jöhetnek ki az újabbnál-újabb védelmi programok, ez egy olyan verseny, amelyet nem a fejlesztők fognak megnyerni. Ezzel viszont az egyes programok életciklusa jelentősen lerövidül. Egy eredeti programra az ember sokkal több időt szán, ha már annyi pénzt kiadott érte. Egy másolt lemezekkel játszó gamer viszont meglehet, hogy az első kellemetlen élménynél a következő anyagért nyúl. Ez a jövőkép — valjuk be — minket sem dobna fel, ha egy fejlesztőcégnél dolgoznánk. Ezért én ezt is fontos tényezőnek tekintem, amikor minőségromlásról beszélünk.

7. Vannak programok, amelyek megjelenését komoly érdeklődés kíséri a versenytársak részéről. Ezek általában egy, a stílust gyökeresen megváltoztató újítást tartalmaznak. Ha a játék sikeres lesz, már neki is láthatunk fogadásokat kötni, hány **klón** is fog megjelenni a következő év során. Példák? A Tomb Raider megjelenése és sikere után hírtelen mindenki akcióval dúszított külső nézőpontos maszkálós játékokat kezdett fejleszteni. Vadász- és kvizjátékokkal is dugig vannak a boltok polcai. Ez egy dolog. Az igazi bajt én akkor érzem, amikor az aktuális trendek egyébként reményteljes kezdeményezéseket tesznek tönkre. Itt megemlíthetem az eredetileg sokkal több kalandelemet tartalmazó Indiana Jones és the Infernal Machine-t, amelyből végül egy csúnya Tomb Raider klón lett. Vagy a mostani számban szereplő Legends of Might and Magic-et, amely a tervek szerint egy remekbe szabott FPS lett volna teljesértékű egyjátékos üzemmóddal és rengeteg RPG-elemmel. A végeredmény? Egy nagyon elrontott Counter-Strike másolat.

8. A fejlesztőknek sokszor komoly gondot okoz **megtalálni a helyes árnyalatot**. Hány olyan játékot ismertek például, ahol az egy- és a többjátékos üzemmódot is kipróbálva azt mondhatnátok, hogy mindkét részre kellő figyelmet fordították? Az alapvetően egyjátékos módra épülő játékokhoz sokszor csak a kiadó kedvéért csapják hozzá a multiplayer részt (lásd Screamer 4x4). Vagy pont fordítva. Nem hiszed? Ajánlom a Legends...

egyjátékos üzemmódját. Hasonlóan kevés figyelmet élvez a grafika és a játékmenet közötti arány. Hány és hány olyan programot láttunk, amelyről sült, hogy a fejlesztők a legtöbb munkát a grafika tuningolásával töltötték, viszont vagy unalmas, vagy játszhatatlan, vagy elviselhetetlenül nehéz? Nem keveset.

9. Utolsó sirámom azokhoz a kiadókhöz szól, akik sportot üznek a **játékosok kifosztásából**. Azokra a programokra gondolok, amelyekről már megjelenésükkor mindenki tudja, hogy ki fognak adni hozzá egy küldetéslemezlet. Persze a küldetészszerkesztő csak azon lesz rajta. Persze a multiplayer részt csak akkor próbálhatod ki, ha azt is megveszed. Persze a grafikus motor csak az azon található fájlok feltelepítésén után lesz képes 320x240-es felbontásnál jobbat produkálni. Tovább is van, mondjam még?

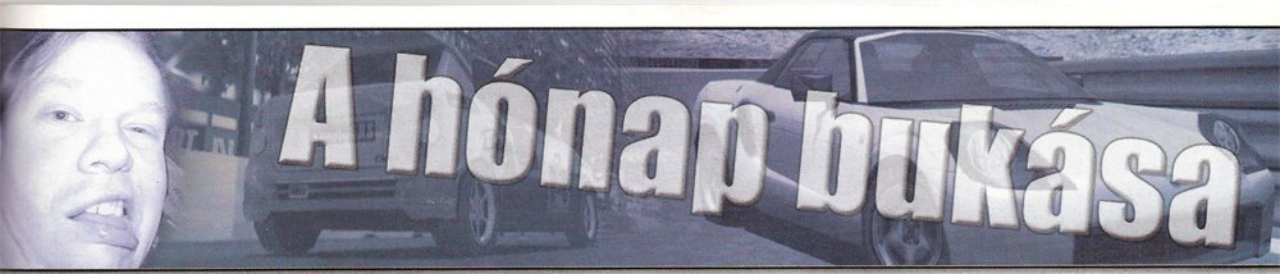
Nem mondom. Tudom, hogy nagyon nehéz kenyérjátékvásárlással foglalkozni. A verseny hatalmas, a piac telített, a kalózkodás szűnni nem akar. Viszont azt vallom, hogy ebben az esetben nem az a megoldás, hogy rossz és/vagy eredetiségétől mentes játékokat hozunk forgalomba. Ezzel a kiadók csak azt érik el, hogy az egyszerű gamer még inkább a kalózkodókra fog támaszkodni, ha ki szeretne próbálni egy új programot. Ha tehetném, minden fejlesztőcsapatnak feltenném a következő kérdést. Olyan a játékod, amelyről a fórumokon azt fogod olvasni: ez annyira jó, hogy inkább megveszem eredetiben? Ugyanis véleményem szerint a játékosok igenis megfizetik a minőséget, de CSAK a minőséget.

És hogy mit tartogat a jövő? Abban biztos vagyok, hogy egy ideig még gyakran kell tesztelnem rossz játékokat. Csak remélni tudom, hogy az idő a minőségi programokat készítő cégeknek fogja igazolni és a csata végén ők maradnak állva. Szerencsénkire rengeteg gyönyörű átírtól már a gyorsabb sikert és nyereséget ígérő konzolok piacára. Szerintem ne szomorkodjunk. ☺

Aztán abban is biztos vagyok, hogy a következő néhány év az online játékoktól lesz hangos. A Star Wars Galaxies reményeim szerint alapjaiban fogja megrengetni az iparágat és egyre több olyan program megjelenését várom, amely intelligensen használja ki a világ-hálóban rejlő lehetőségeket.

Ti pedig, kedves olvasók, lelkesebben olvassátok az 576Kbyte-ot, mint valaha. Kollégáim énveken is megígértem, hogy legjobb tudásom szerint fogunk írni a megjelenő játékokról, ezzel is segítve a választást.

Bazsila



## Sega GT – Száguldás a Nippon pokolban

**K**edves autóverseny-megszá-  
lott barátaim! E hónapban a  
pocskondia rovatra” gyűltünk  
egybe, hogy elmerengjünk kicsit  
a száználmas szó jelentésén. Nos,  
az Étermező Piskótár szerint az  
egészséges önkritikával rendelkező  
játékkészítő utolsó mondatának eme  
építőköve a következőket ejti béka alá:  
hívány, silány, elhanyagolt állapot-  
ban lévő — lásd még SEGA GT  
címszó alatt. Ráklíkkeltem tehát a  
szemhéjjammal erre a furcsa, misz-  
tikus hat betűs (plusz szűkös!)  
mozaikszóra, ami sokmilliónyi víz-  
lyagos újú konzol-függő vérnyomá-  
sát emelte oly sok éven át. Így szól  
tehát az írás:

„Autóverseny paródia. A Sega és  
a Wow Entertainment végtérmeke.  
A futószalagon megbújva a tucatnyi  
baseballjáték, manga-pajzán-akció  
és horgász-szimulátor között japán  
KERMI meósai észre sem vették,  
hogy miféle rettenet szabadult a  
mit sem szimatoló játékos-társada-  
lomra. A világ legnagyobb átverése,  
Rézmező Dávid szépséges Klaudian  
alkalmazott bugyi elültető trükkjét  
leszámítva. Egy igen izdatságszagú  
kísérlet, hogy kiszúrják a PC tulaj-  
donosok „második” legkényesebb  
érezkeszervét. Egy SEGA platformról  
adaptált, minőségében arra a  
szakszakra emlékeztető, mikor az  
első poligonvilágba csöppent, nume-  
rikus analízisből és geometriai  
modellezésből semmit sem tudó, pat-  
tanásos ülepű, képzetlen játékprow-  
ramozók felütötték a fejüket, és az  
álláshirdetés rovatoakat. A korszakra,  
mikor még a Test Drive, és a Need  
For Speed korai egyedei uralták a  
Földet a dinoszauruszokkal karöltve.”

Egy zseniális marketing stratégia  
megszellette, hogy az eredeti  
Dreamcast változat jelenlegi  
4.99\$-es árát összekombinálva a  
nyerscédé, illetve a kiadó dizájn-  
lémeinek erőfeszítéseivel, egy  
remekül eladható játékot lehetne  
kipattintani a szürkeállományból, és

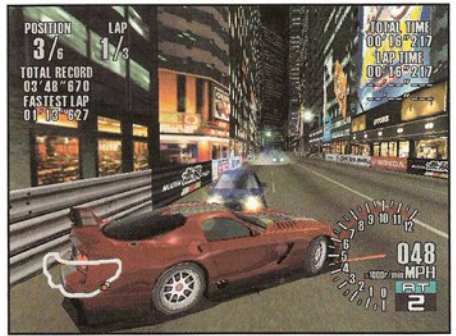
19.99\$-ért (mert ennyi a megrende-  
lési „Preis”) talán még elpasszolható  
is lenne. Hisz annyi maszlagot meg-  
kajálnak az emberek (pl. hogy Britnyi  
nem is vett részt a Szilikon Völgyben  
egy idegenvezető túrán...). Szóval  
bedobozolták a vérszomjas szoft-ot,  
ami emberek illúzióival táplálkozik,  
ha csak nem lép közbe időben a  
Telepítő Varázsló „uninstall-pálcája”.  
Megbízható forrás szerint világszerte  
tizennégy eladást regisztráltak az  
első hónapban, igaz ebből kilenc egy  
közép-amerikai falucskában követ-  
kezett be. Kiszivárgott azonban,  
hogy mindössze egy, a Sega szál-  
litmánnyal teherbe ejtett DC-7-es  
zuhant ott le, és helybeliek a romok  
közé kutattak lelteket a kilenc épnék  
tűnő pakkra. Nem sokkal később  
tömeges kék-halált regisztráltak a  
környéken (az FBI a helyszínrre  
kivonulva egyben felgöngyöltett egy  
nemzetközi hűsvéti tojás-készítő  
gerillabandát, akik fényképbellel ka-  
pcsolódtak a „kultur”-ban felállított  
műholdvevőre, évek óta fagyasz-  
tották jöhísmemű emberek  
oprendszereit — BG ájjájú  
imélekkel üdvözölte az akció életben  
marad tagjait). Nos ezt a szállítmányt  
is az „eladott példányok” listához  
csapták a felelőtlen produkciós mene-  
dzserek.

Közelebből vizsgálva a szóban  
forgó RAM-szívt, rögtön kilóg a  
féltengely. A „Setup” menü soha  
nem látott spártaisággal mindössze  
a billentyű-kötekek megválasztását  
engedélyezi. Felbontás-, és driver-  
beállítás nada. Csak arra pöröghet az  
egyszerű próbálkozó, hogy Z-buffert,  
vagy a rejtélyes W-buffert válassza.  
Aki túlélt ezt a megerőltető agyi ka-  
loriaegést, annak még le kell küzde-  
nie egy kissé lepukkant AVI intro,  
és kezdődhet az időutazás vissza a  
dinók korába.

A további menüpontok a játékmódo-  
k lehetőségeit rejtik magukban. De mik  
is ezek? Single Race (pályavizit  
— kedvcsináló ellenkező előjellel),

Championship (egy agyonbo-  
nyolított, de két-  
ségeitlenül a  
legígéretebb  
aspektusa a  
Sega GT-nek),  
Time Attack (a  
bajnokság mel-  
let egyéni  
időfutammal  
vigasztalódhat  
a játékos), Dual  
Race (ketten  
együtt szidhat-  
ják a progra-  
mozó netovábbjait), és a Replay  
Booth (az elmentett visszajátszások  
panteonja). A fentebb említett Baj-  
nokságra érdemes egy fél bekezdést  
áldozni a józanész oltárán. Először  
is a különböző géposztályokban való  
versenyezéshez szükséges jogosít-  
ványt kell megszerezni. Aztán kocsit  
venni a szalonban, vagy a használt-  
vas dílernél (a kezdődösszeg, amivel  
hazardírozhat a próbálkozó igen cse-  
kely, egy rosszabb estén eltalpols-  
ható egy 1 csillagos restiben is).  
A Carozzeria nevű lebujaiban szét-  
csúszott darabokból össze Dobhat  
egy járgány, de megint csak a  
kezdőkötől távol álló összegekért.  
A garázsban tuningolás és finombeál-  
lítás eszközölhető azok számára, akik  
még ennél a résznel is a Sega GT-vel  
játsszanak.

Több mint egy tucat autógyár  
(amerikai, japán, és európai  
mammutcégek, de többségük soha  
a rosszillatú életben nem indított  
gépet GT versenyen) 100-110 új  
és használt járgányát 22 igen  
gyenge kivitelű pályán terelgetheti  
mindenki, aki nincs teljes birtokában  
szellemi képességének. Az autó-  
választék nevétséges. Vajon hol  
versenyeznek egyterű, meg kis  
városi szösszenetekkel GT bajnok-  
ságra? Sehol az immár védjegyvé  
avanzsált Kagayama/Comas páros  
sárga Penzoil Nissan-ja.



És egyáltalán, brrrrr.

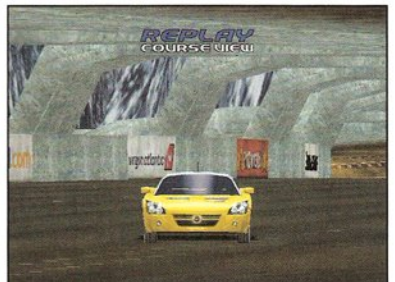
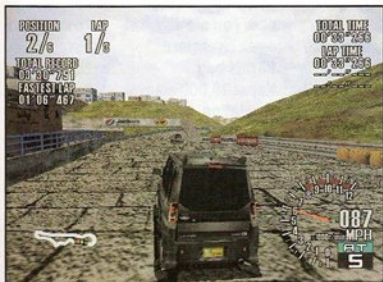
A grafika az viszont tényleg  
katasztrófális. Néhány gyengén  
ray-tracelt, járműnek látszó tárgy szősz-  
mőtől az itt-ott pixelesnek tűnő  
„katlanokban”. Semmi tőrés és fizikai  
modell, ami versenyképessé tehetné  
a SGT-t a játékipiacon.

A zene Commodore64-en is gyen-  
gének tűnhetett egy kutyaöltővel  
ezelőtt, így azt jobb lenne kikap-  
csolni. De ilyen beállítási lehetőség  
nincs.

És végül, mondhatni az utolsó  
szög a koporsóban: az ESC gomb  
használatát végzetes összeomláshoz  
vezethet, így azt mindenképp kerülni  
ajánlatos.

A kedves kiadó a panaszrovaat felke-  
resését a neten csak 13 éven felüliek-  
nek ajánlja, nos maga a játék pedig  
szigorúan 6 éven aluliaknak ajánlott,  
hisz csak ők képesek a bosszú-  
ságukat gyermeki ártatlansággal a  
normálisnál nagyobb mennyiségű  
szájszéli nyálcsorgatással levezetni,  
az idősebb korosztályok (ki-ki a vér-  
mérsékelté szerint) hajlamosabb az  
építőköccre vár, netán az értékebb  
TV Shop-os használati tárgyak röp-  
pályáját bákancksorhoz egyeztetni.  
A bosszúság pixelfelhő pedig igen  
sötét téllé változtatják jövedvünk  
nyarát.

Ender Wiggan



## Anachronox

Cheat kódok aktiválása:

Keresd meg a játék könyvtárban az "Anachronox\anoxdata\CONFIGS\Default.cfg" fájlt, készíts róla biztonsági másolatot, majd nyisd meg egy szöveg-szerkesztővel (notepad). Keresd meg a megnyitott fájlban a "set debug 0" sort, és a "0"-t javítsd át "1"-re. Ezután a játék közben a [-] lenyomására előjön a konzol, ahová beírhatod a következő kódokat:

**invoke 1:86**

Cheat menü

**battlewin**

Ütközet megnyerése

**noclip**

Átjárás a falakon

**exec noxdrop, exec noxdrop\_ai,**

**exec bed, exec envshot**

Néhány speciális beállítás

**Map**

Helyszín váltás

Helyszínek:

**tours**

**tours2**

**bricksb**

**hovel**

**rowdys**

**bricksd**

**whacks**

**zordos**

**mmuseum**

**onagate**

**bricks**

**casinox**

**tenements**

**bricks2**

**franks**

**grumpos**

**mystech1**

**mystech2**

**sewagic1**

**sewagic2**

**slounge**

**museum**

**vendomart**

**senders**

**scommons**

**sendormitory**

**routubes1**

**routubes2**

**mugmug**

**redlight**

**sexmach**

**orange**

**tubbies**

**slutopia**

**starport**

**labbuilding**

**servicetunnel**

**sunstrip**

**votowne**

**chamber**

**republic**

**warshipbay**

**hephpoor**

**hephaestus**

**heptower1**

**heptower2**

**hephfactory**

**hephpipes**

**hephlava**

**levant1**

**levant2**

**levant3**

**kraptonbay**

**kraptonmaze**

**kraptonjail**

**ballotine**

**baltown**

**doren**

**waagees**

**whitendon**

**whitecaves**

**tensil**

**temple**

**commiteon**

**commbase**

**limbus**

**crevicelanding**

**crevice**

## Conquest: Frontier Wars

Játék közben az [ENTER] megnyomása után, beírhatod a következő kifejezést, amivel aktiválhatod a "cheat" kódokat.

*A beírt kódok kis és nagybetű érzékenyek, ezért figyelj oda, hogy minden kifejezést pontosan úgy írd be, ahogy itt látható!*

**„Give the sushi to Sean”**

Engedélyezi a cheateket (a megfelelő üzenet előgrik a képernyőre). Az [ENTER] megnyomása után beírhatod a következő kifejezéseket:

**Do you smell something?**

Üzemanypag

**The courage of the fearless crew**

Legényesség

**Some Great Reward**

Maximális kitermelés

**A winner is you!**

Küldetés megnyerése

**I am evil Homer**

Küldetés elvesztése

**spacebridge**

Küldetés lejártható

**The Master Builders**

Gyors épkezés

**Your chicks for free**

Az épületek ingyen

**The Ultimate Doom**

Játékos megsemmisítése

**If they could see me now**

Teljes terület belátható

**I'll rip out your optics**

Normál belátható terület

**I can see clearly now**

A felfedezett területen minden látható

**I want a raise**

Érc a termeléshez

## Independence War 2 Edge of Chaos

Nyisd meg a játék könyvtárban a "defaults.ini" fájlt egy szövegszerkesztővel, és keresd meg benne a "developer\_mode = 0" sort. A "0"-t javítsd át "1"-re. Ezután a játék "configs" könyvtárban keresd meg a "default.ini" fájlt, és egy szövegszerkesztővel megnyitva a végére a "cheat key section" alá írd be a következő sorokat.

[icPlayerPilot.DevIndestructable]

Keyboard, I, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]

Keyboard, X, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]

Keyboard, G, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevDamageSelf]

Keyboard, K, CTRL, ALT

Az eredmény a következő lesz:

[CTRL+ALT+I]

Legyőzhetetlen

[CTRL+ALT+X]

Az aktuális célpont megsemmisítése

[CTRL+ALT+G]

Ugrás az aktuális célponthoz

[CTRL+ALT+K]

Önmegsemmisítés

## Legends Of Might And Magic

Kezdj egy játékot varázslónőként (Sorceress) és a jobb egérgomb lenyomása mellett nyomd meg a [V] betűt. Engedd el az egér jobb gombot, és nyomd meg újra a [V] betűt. Ha jól csináltad, akkor ezután az egér jobb gombjának a lenyomásakor egy fény sugar fog kijönni a varázspálcádból, addig, amíg újból meg nem nyomod.

## Max Payne

A konzol aktiválásához a „developer” paraméterrel kell elindítani a játékot. Jobb egérgomb kattintással a játék ikonjára az asztalon, majd a tulajdonság menüpontot választva, a „C:\Program Files\Max Payne\Maxpayne.exe -developer”-re javítsd ki a "cél" sorban lévő szöveget. Ezután a játék közben az [F12] megnyomására előjön a konzol, ahová beírhatod a kódokat.

**god**

Isten mód

**mortal**

Istenmód kikapcsolása

**getallweapons**

Minden fegyver

**getinfinteammo**

Végtelen lőszer

**noclip**

Átjárás a falakon

**noclip\_off**

Nincs átjárás a falakon

**getbullettime**

Nem fogy el a végrehajtás ideje

**showfps**

A FPS megjelenítése

**getpainkillers**

8 "PainKillers"-t kapsz

**c\_addhealth (100)**

100 életerőt kapsz

**Jump10(20,30)**

Ugrás 10(20,30) láb magasra

**get [tárgy neve]**

Tárgy megszerzése

Tárgylistá

**GetBaseballbat**

**GetBeretta**

**GetBerettaDual**

**GetDualBeretta**

**GetDesertEagle**

**GetSawedShotgun**

**GetPumpShotgun**

**GetJackhammer**

**GetIngram**

**GetIngramDual**

**GetDualIngram**

**GetMP5**

**GetColtCommando**

**GetMolotov**

**GetGrenade**

**GetM79**

**GetSniper**

**GetHealth**

**GetPainkillers**

**GetBulletTime**

## Primal Prey

Játék közben az [F2] megnyomása után felbukkanó ablakba beírhatod a következő kódokat:

**momoney**

Extra bevétel (Weapons/Equip Menu)

**dinogod**

Isten mód (Hunt Screen)

**actor find (dino neve)**

A legközelebbi ilyen nevű dino-hoz

kerülsz (Hunt Screen)

## Technomage

Játék közben az [ENTER] megnyomása után beírhatod a következő kódokat.

**victory is mine**

Játék megnyerése

**now you die**

Játék elvesztése

**fill this bag**

Kapsz 10,000 aranyat

**revelation**

Teljes térkép

**build anything**

Minden épület felépíthető

**give me power**

Minden varázslat használható

**cheezy towers**

A varázslatoknak nincs távolság határ

**restoration**



"Hit Points" vissza állítása

**frame it**

FPS megjelenítése

I'm a loser baby

Játék elvesztése

**grow up**

A kijelölt hős +5 szintet előbbre lép

**Techno**

Megkapod a maximális erőt, minden varázslatot, 99 helyet az "inventory"-ban, minden fegyvert, és egy szintet előbbre lépsz.

**Half-Life: Blue Shift**

A cheatek használatához, az előző részeknél már megismert módon, a [C:\GameFolder\bshift.exe] — console] paranccsal kell elindítani a játékot, és akkor a [-] billentyű megnyomására előjön a konzol, ahová a cheatek aktivizálása a következő paranccsal történik: [sv\_cheats 1" (cheat kód ").

**God**

Istenmód

**Notarget**

Sérthetetlenség

**Noclip**

Átjárás a falakon

**impulse 101**

Minden fegyver

**sv\_gravity x**

A gravitáció beállítása. Alaphelyzetben X=800. Az X helyére minél kisebb számot beírva csökken a gravitáció egészen a nulláig.

**sv\_accelerate x**

Az ugrások közbeni gyorsulás. Alaphelyzetben X=10. Az X helyére beírt nagyobb szám nagyobb gyorsulást állít be.

**skill x**

A játék erősségi fokának beállítása. 1=kezdő, 3=kemény

**map x**

Adott térkép behívása. Az X helyére a következő pályakódokat írhatod be:

**ba\_canal1**

**ba\_canal1b**

**ba\_canal2**

**ba\_canal3**

**ba\_elevator**

**ba\_hazard1**

**ba\_hazard2**

**ba\_hazard3**

**ba\_hazard4**

**ba\_hazard5**

**ba\_hazard6**

**ba\_maint**

**ba\_outro**

**ba\_power1**

**ba\_power2**

**ba\_security1**

**ba\_security2**

**ba\_teleport1**

**ba\_teleport2**

**ba\_tram1**

**ba\_tram2**

**ba\_tram3**

**ba\_xen1**

**ba\_xen2**

**ba\_xen3**

**ba\_xen4**

**ba\_xen5**

**ba\_xen6**

**ba\_yard1**

**ba\_yard2**

**ba\_yard3**

**ba\_yard3a**

**ba\_yard3b**

**ba\_yard4**

**ba\_yard4a**

**ba\_yard5**

**ba\_yard5a**

### **Leadfoot: Stadium Off-Road Racing**

Az új bajnokság választása képernyőn ird be [MEGASAXON] és kapsz 1 millió dollárt

### **Shogo: Mobile Armor Division**

[új cheatek]

Nyomd meg a [T] billentyűt és a megjelenő ablakba ird be:

**MPGOD**

Isten mód

**MPKFA**

Teljes életerő, Teljes lőszer és páncél

**MPHEALTH**

Teljes életerő

**MPAMMO**

Teljes lőszer

**MPARMOR**

Teljes páncél

**MPCLIP**

Átjárás a falakon

**MPPOS**

Pozíció megmutatása

**MPCAMERA**

Kamera igazítása a helyzethez

**MPLIGHTSCAPE**

Háttér világítás igazítása a helyzethez

**MPMECH**

Gépezék lecserélése

**MPANIME**

Robbanás kicserélése Japán stílusúra

**MPTEARS**

Végtelen lőszer

**MPONFOOT**

Engedélyezed a szintugrást, a pálya nevének beírásával. (world [pályanév])

Pálya nevek:

01 Ambush

02 Quarters

03 MCA\_Dock

04 Shuttlebay

05 LZ\_Minotaur

06 Entrance

07 Avernus1

08 Airshafts

09 Comm1

10 Comm2

12 Comm3

13 New\_MCA

14 Maritropa1

15 Depot

16 Slums

17 Lost\_Cat

18 Slums

19 Rendezvous

20 Maritropa1

21 Maritropa2

22 Tram

24 CMC\_Sec1

25 CMC\_Sec2

26 Tram

27 New\_MCA

28 Airshipdock

29 Airship

30 Research

31 Avernus1

32 Museum

33 Quarters

34 Energy\_Plant

34 Spires

35 Command

35 Fortress

36 Elevator

36 Kato\_Center

37 Gabriel

### **Baldurs Gate 2**

Nyisd meg a [Baldur.ini] fájlt a notepad-al és ird be a végére : Debug Mode=1. Mentsd el a fájlt, és indítsd el normás módon a játékot, és ezután játék közben a [Ctrl+Space] megnyomására előghívható a konzol, ahová a cheat kódokat beírhatod.

XP a csapatodnak

**CLUAConsole:SetCurrentXP** („a kívánt pontszám”)

Arany

**CLUAConsole:AddGold** („a kívánt arany mennyiség”)

Tárgyak megszerzése

**CLUAConsole:CreateItem** („a tárgy kódja”, minősége)

Például egy azonosító tekercset így

kérhetsz:

**CLUAConsole:CreateItem** („scri75”,100)

Ime a lista a tárgyokról, és a kódjaikról

chan06--Drizzt's +4 Chainmail

leat08--Studded Leather

+3:Shadow Armor

plat05--Full Plate +1

helm04--Helm of Defense

shld04--Medium Shield +1

shld06--Large Shield +1

shld17--Buckler +1

ring07--Ring of Protection +2

ring08--Ring of Wizardry

brac14--Bracers of Defense AC 4

clck02--Cloak of Protection +2

belt06--Girdle of Hill Giant Strength

boot01--Boots of Speed

staf08--Martial Staff +3

hamm08--War Hammer +2

sw1h09--Short Sword +2

sw1h40--Blade of

Roses(LongSword +3 +2Cha)

sw1h49--Ninja-To +1

sw2h09--Warblade(2-H sword +4)

bow18--Shortbow +2

bow17--Longbow +2

sing03--Sling +3

ax1h03--Battle Axe +2

halb03--Halberd +2

Teremtények készítése

**CreateCreature** („a lény kódja”)

dragred=Red Dragon

dragblac=Black Dragon

dragsilv=Silver Dragon

demnab01=Nabassu

demp101=Pit Fiend

uddeath= Demon Knight

Ugrás egy területre

**MoveToArea** („a terület kódja”)

AR0900=Templom

AR0800=Temető

AR0400=Nyomorneygyed

AR0700=Sétány

AR1000=Kormány épület

AR0500=Híd

AR0300=Kikötő

AR0020=Városkapu

AR1100=Umar erdeje

AR2500="Suldnesslar"

AR2900=A kilenc pokol

AR1201=A sárkány területe

AR1512=Elmegyógyintézet

AR0801=Bodhis kazamatája

AR0516=Astral börtöne

AR0411=Planar területe

AR0202=Vakok intézete

AR0204=Rift kazamatája

AR0414=Démonok földje

AR1300=De'Arnise oduja

AR2000=Plac

AR1900=Druidák ligete

Maximális státusz

**CTRL+SHIFT+8**

Teljes térkép

**ExploreArea()**

Teljes életerő

**CTRL+R**

Ugrás a kurzor helyére

**CTRL+J**

Az ellentél azonnali legyőzése, amelyre a kurzor mutat

**CTRL+Y**

Páncél osztály cseréje

**CTRL+I**

Karakter modell cseréje, amelyre a kurzor mutat

**CTRL+6 és CTRL+7**

## AKNÁK AZ ÚTON...

<http://www.kutyakaki.com>

Ahová lépek ott szörny terem. Valamikor régebben volt egy hasonló című film a mozikban. A mondás — már ha lehet ezt annak hívni — ma is aktuális, csak más formában érvényes. Pesten járkaíva az utcákon mindenki találkozhat szörnyekkel. Termetre nem mind-egyik veszélyes, de azért képesek kárt okozni a gyanútlan járókelőknek, főleg ha nem figyelünk oda eléggé. A „kár” elsősorban az ember szaglószervét és szőrzetét kénytelen zavarni. Főleg akkor kínos, amikor egy nyugodt belvárosi sétát követően beszállunk egy túlszűfolt liftbe. Érezni lehet, hogy már odakint sem volt minden rendben. Olyan, mintha az ember egyik (rosszabb esetben mindkét) cipőtalpára légpárnát ragasztottak volna. Furcsán sikamlós a járás, aztán később kopik a párna, és már nem is foglalkozunk vele. A szűk, nehezen szellőztethető helyiségekben viszont újra felmerül a probléma. Érezhető, valami nincs rendben a levegővel. Csak nem köze volt a sikamlós járáshoz a dolognak? Ilyenkor már késő morfondírozni, leégtünk. Bizonyára már kitaláltuk, hogy miről is lehet szó. A kutyák által hátrahagyott „csomagok” jelenléte mindenhol megtapasztható. Légyen vidék vagy nagyváros, lépten-nyomon beléjük botolhatunk. Nem is volna a téma e világi, ha meg nem került volna fel az Internetre. Bármennyire is vicces, de igen érdekes, és néha elgondolkodtató történetek sokasága került már fel a világhálóra. Ezek egyik gyöngyszeme



a kutyakaki Magyar honlapja, ahol mindent megtudhatsz a kutyakakiról, amit eddig nem mertél megkérdézni. Szórakoztató hülyeségek, letölthető flash marhaságek, képeslapok, videók, és egyéb — főleg humoros — apróságok tömkelege. Kutyakaki RULEZ!!!!



## IRÁNY A MALAC-ÓLBABA.

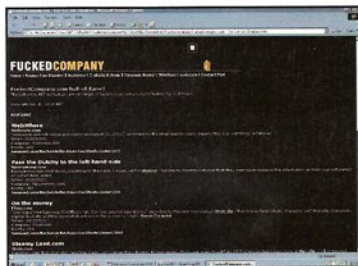
<http://www.extra.hu/olbaba/>

A szatirikus netfolyam az egy betegség? Penicillinrel gyógyítható? Eljönnek Kovács Mártírt az UFO-k 2002. januárjában? Aztán a Gyógyi gyógyhatású ital beszerzésének és hatásának teljes, hat oldalas tájékoztatója is megvan. Isaura még mindig rabszolga? A kockázatokról és mellékhatásokról nyilatkozik a weboldal ápolónője: „Mielőtt beveszed az ÓlBaBát, olvasd el az alábbi tájékoztatót: A szer a marhaskodás és szellemeskedés serkentésére szolgál, túladagolása veszélyes lehet a marhákra és szellemekre! Aki egyik sem, korlátlanul szedheti!” Tehát mindenki, aki legalább ilyen mértékben tisztában van saját képességeinek határaival, egészen nyugodtan szedje továbbra is az ÓlBaBát. Egyébként, NO COMMENT.



## KI... SZOTT EGY CÉG AZ A...

<http://www.fuckedcompany.com/hof/>



Nincs is jobb bosszú cég ellen, mint nyilvánosan megalázni, és a sárba tiporni a becsületüket (már ha tényleg megérdemlik). Akármilyen fájó is a dolog, de mindannyunkat ért már joggal igazságtalanság. Ez főleg akkor bosszantó az egyszerű emberek részére, ha valami multinacionális

nagyhatalom vezető világcége követi el. Mondjuk folyamatosan rossz a telefonvonal, és mi ezért állandóan zaklatjuk a telefontársaságot. Az persze az első alkalommal még csak a füle botját sem hajlandó megmozdítani, majd valamikor egy hónappal a bejelentésünk után kivánszorogtat egy szerelőt. Mindezek után már olaj a tűzre, hogy ha három napos késedelemmel fizetjük be a számlánkat, akkor kikapcsolják a vonalat (ami végre nem rossz), és még be is perelnek bennünket. Erre aztán szegény emberke hová fordulhatna a panaszával, ha nem a nagyközönséghez. Szépen megnyitjuk a fórumot, majd ami belefér alapon kiírhatjuk a bennünk felgyülemlett „sarat”. Cenzúra nix, azt ír mindenki, amit csak akar. Egyetlen kikötés van csupán, mégpedig az, hogy nevén kell nevezni a céget, bármekkora óriásról is legyen szó. Ugyanitt olvashatók a régebbi bejegyzések a többi hozzászóló részéről. Nagyszerű szavazólisták segítségével voksolhatunk a legszemetebb cégre, valamint bővíthetjük is azt a saját véleményünkkel és hozzászólásainkkal. Elgondolkodtató, hogy mennyire pihentagyúak az emberek, bár szerintem eme ötlet követendő példa.

## VAN LÓVÉ!!

<http://www.extra.hu/plastik2/>

No, ide aztán tényleg meg kellett gondolni, mit is írjak? Az első néhány órában még kicsit nehezen tértem magamhoz „JÓZSI” (már ha ez a neve) tevékenységét szemlélve. Ez a weblap tulajdonképpen mire hivatott? A linkek, és a mögötte rejlő magasan kvalifikált elme által világgá kürtölt örültségek, aztán meg a filozófusokat megszegyenítő elmevillogtatások.

Példa: „Dr. Karmazsin Márta tüdőgyógyász szakorvos betör az Internetre, és orális örömlökben reszesít”. „Kockafejű munkatársaim jelentik, hogy megjelent a Windows RG”. „Ma este a MEGDOBÁLSZBAN vacsoráztam”. Aztán vannak az „álművészekedéseim” című rovatok. Bennük egy fiatalember pózol (talán Józsi??), miközben egy világfájdalommal teltitett isten arcát hordozza maszkként a fején. A palmát viszont minden bizonnyal az idézetek viszik el, melyeket még maga a nagy álmódó világfí, Juan Antonio Szopratoz is megirigyelne. Példa: „Drogok? Igen vannak. Külföldön is, sőt mindenhol. Viszont amíg nálunk mindenkit lecsuknak, meg bűnözőnek néznek, addig külföldön megtanítják a helyes használatát”.



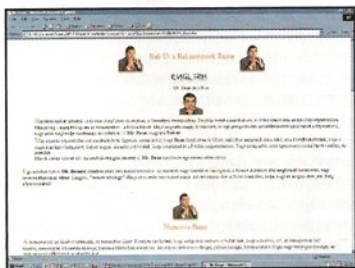
Erre a válasz: A drogok helyes használata. Nagyon elms. „És amíg nálunk az Uhrin Benedeknek legalább akkora rajongótáborra van, mint egy Richie Hawtinnak, addig finoman fogalmazva is elkeserítőnek találok a helyzetünket”. Erre a válasz: Szerintem inkább isteni szerencsém Emberek, tovább nem bírom, ezt inkább nézzem meg mindenki. Ja, és VAN LÓVÉ...

## BABOT BABBAL.

<http://mars.arts.u-szeged.hu/~sajt/mrbean/index.html>

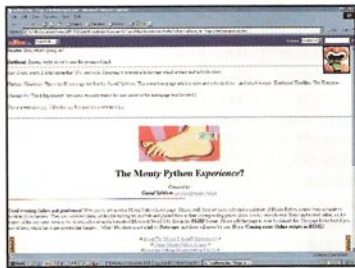
Mikoron először fény vetült a macskaköre. Aztán a megváltó megajándékozta tékozló gyermekét az örömmel. Elküldte hozzá profétáját, hogy vidámságot és mosolygással teli perceket hozzon erre a bűnös és szomorúsággal teli világra. Nem engedhette tovább, hogy az első emberpár leszármazottai fény nélkül bolyongjanak tovább az élet sötét útvesztőjében. Sokáig tartott a szenvedés, így hát mostantól újra eljövend a fény és boldogság korszaka. A sírásra görbülő szájak, újra meglelnek a nevetés ízének mámorító érzésével, hogy összerántásuk a régóta dologtalan izmok. Végül így szól az úr: „Halljátok a varázsigét gyermekeim, és vegyetek erőt magatokon. Ma este megteremttem nektek a babot, s ti jólakhattok vele.”

Mr. Bean hét évvel ezelőtti feltűnése megrázó dolog volt számomra. Már azért is, mert nem voltam képes pontosan eldönteni, hogy tulajdonképp ki is ő. Tényleg egy szegény debil, vagy igaz a hír, hogy az eredeti szakmája mérnök Rowan Atkinsonnak? Ha többre is kíváncsi valaki, és szereti bab urat, esetleg le is tölthetne néhány igazi különlegességet, látogasson le a fenti linkre.



## MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUSSSS....

<http://www.medio.mh.se/~carolus/mpeindex.html>



**Beavis:** Hey, what's going on?  
**Butt-head:** Beavis, we're about to see the promised land...  
 A minap, éppen tévécsékkelés közben fedeztem fel a nagy hiányosságot az életemben. Űristen, én már legalább négy éve nem láttam Monty Python filmet vagy műsort. Ezt a

borzalmas hibát a lehető leggyorsabban orvosolni kell. Nosza irány az első netböngésző, aztán keresünk rá a régen látott arckora. Őszintén szólva, elszomorító eredményt kaptam, ugyanis nagyon kevés cucc van fent. Legalább egy óráig kutagattam a linkek között (melyeknek a kilencven százaléka döglött volt), míg végre ráletem egy igazi rajongó által létrehozott picinyke oldalra. Bár kicsinek látszott, később kiderült, nem is olyan vészes. Egy óránál is többet barangoltam rajta, és üdvözült mosollyal a képeken láttam, hogy emberünk begyűjtötte az összes még eldugott (de működő) oldal címet, ahol a Monty Pythonról olvashatunk. Egy biztos, jövedvényben nem lesz hiány. Kár, hogy az alapító tagok közül volt olyan, akiezt nem érthette meg.

## AZ ELEMISTÁK IS EMBEREK.

<http://www.nexus.hu/sajt/MarcelloDorota/>



Emlékeztek még a jó kis tanár-szövegekre? Valami olyasmire gondoltok, amikor a tanár néni elmondta, hogy holnapra írjátok fogalmazást a szereteteitokről. Esetleg irodalom és nyelvtanórán fordult még elő az ötlet nélküli nebulók beparáztatása néhány fogalmazási feladattal. Az alábbi esetek kapcsán hihetetlen fogalmazások születtek. Némelyik annyira durvára sikerült, hogy azóta is körbejár a tanár kollégák között, hogy elmondja nekik, hogy milyen szörnyű és szörnyű volt az életem. Eme gyöngyszemek némely példányra olyannyira mesés hírre tett szert, hogy világszerte elérhető közkinccsé nyilvánították őket. Amikor ezeket beleolvastam ember, egy néhány pillanat erejéig újra gyermeknek érezheti magát. Megint átélheti az izgalommal teli percek. Milyen is volt, ahogy a padtársunk fülét püföltük a vonalzóval (Micsina Albert), közben pedig megpróbáltuk lelesni a fogalmazását.

Jómagam fogalmazásgátlót szedtem. A gyöngyszemek legjobbjai megtekinthetőek a Nápolyi elemisták honlapján.

## MINT A MÓKUS, ÉS LENIN ELVTÁRS HELYETT.

<http://tetete.hu/southpark/egy.html>

Jajji. Back to the 80's. Vagy valami hasonló gondolat öltik eszembe miközben, vidáman lapozgatom a daloskönyvek oldalait. A „Mint a Mókus” már eléggé idejét múltnak tűnhet a „Köszönjük neked Rákosi elvtárs” fület gyönyörködött dallamai mellett. S mindez — amiről én meggyőződéssel hittem, hogy tovább nem fokozható — még megtézik honpolgáraink egy kis érdekességgel, a tábori dalok szövegyűjteményének létrehozásával. Nem hiába hallottam a nagyapámtól a szövegekben megbúvó huncutsággal, hogy „Te már kőlök sehun se lesző, amikor ezek még fújják a maguk nótáit”. És mindezek tetejére most megint megerősített nyertem arról, hogy nagyfater igazat beszélt. Már a CD-n megvásárolható BEST OF COMMUNISM is betette nálam az ajtót, aztán ennek még egy második része is napvilágot látott. Az utcán sétálgatva az egyik könyvrusnál felfigyeltem az „ELŐRE, avagy a munkásosztályt dicsőítő dalok szövegyűjteménye” című frene-

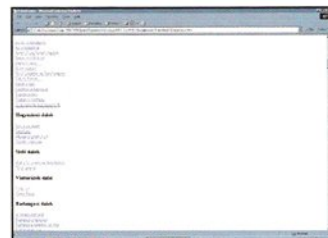
## BÁNTÓ SZLOGENEK CSAK JÓ DOLGOKRÓL SZÜLETHETNEK...

<http://i-want-a-website.com/about-linux/slogans.shtml>



...Ezért bármennyire is szídjuk az operációs rendszerünket, vagy egy a boltokban vásárolt gagyi hardverelemet, nem biztos, hogy nekünk lesz igazunk.

Az már a legtöbbünkkel előfordult, hogy egy megszerzett (olykor súlyos ezreket érő) apróság fölött órákig kellett időznünk, és még akkor sem biztos, hogy dülöire jutottunk volna vele. Próbálgatjuk, szídjuk, aztán már a falhoz csapás pillanata közele, mikor észreveszünk egy kisbetűkkel szedett részt a használati utasításban. Nosza újra pattanjunk hát neki, és lőn csoda, megoldódott a gond. A minden alha...  
 Az újabb és újabb programokhoz azonnal közelebb kerül a gondot okozó számunkra az üzembe helyezés. A Humorix weboldala pontosan arról az oldalról kezeli meg a kérdést. Egyrészt szuper szlogeneket olvashatunk a világ minden tájáról, minden számítógépes gondról. Külön kategóriákba lebontott történetek olvashatók az idősebb programozók jópofa történeteiről. Az oldal eléggé szúrós szemmel követi világunk legtöbb gondját (és kellemes percét) okozó bajkeverőit, a számítógépeket. Egy kis viszonzású azért olvashatók nagyon szepen felépített és leírt hibamegoldó írásk és tanácsok is. Az adatbázis szabadon bővíthető saját tapasztalatainkkal, de csak angol nyelven.



különböző témakör, az ne hagyja ki a fenti linket.

tikus alkotásra. Melyet amellett, hogy 1299.- Ft-ért tudták vesztegetni, még vásároltak is az emberek. Élükön egy 20-25 év körüli egyetemistával. Akit még rajtuk kívül érdekel a téma, valamint a turista dalok, vízitúrázók dalai, sielő dalok, barlangász dalok, geológus dalok, diák dalok, katona és betyár-dalok, meg legalább ötven

-Uriel-

# Csevegő

**A**mikor ezeket a sorokat olvasátok, már javában dúl a szeptember, egyesek az iskolapadot támasztják, mások minden bizonnyal nyári szabadságuk fáradalmait pihenik ki munkahelyükön. Jőmagam azonban még az augusztusi napsütés hevében izzadozva rovom ezeket a sorokat, és próbálok valamiféle értelmes Csevegőt összehozni abból a kevés levélből, amit az egy hónapos szünet alatt küldtek nekünk. A levelek mennyiségének köszönhetően e havi Csevegőnk sajnos két oldalassá tőpörödött — inentől kezdve csak rajtatók múlik, hogy újra visszaházzon a már jól megszokott négy oldalra, szóval küldjétek sok levelet! Most pedig lássuk, miféle kérdések foglalkoztatták titeket az elmúlt egy hónapban!

Tisztelet a 576kbyte szerkesztőségének. Lenne itt valami amit szívesen leírnék ide, így hát le is írom...: Az első 576kbyte-ot 1998 februárjában vettem 318ft-ért. Ami nagyon megtetszett benne hogy a játékokból kiszedett képekbe mindig volt egy rublika betéve ahol mindig ott virítottak a jó beszélőseitek. Ezt példálá nagyon hiányolom a mostani számokból. Árban viszont már túl soknak tartom a 796ft-ot.

Egyszerűen nem éri meg. Talán ha lenne benne több kód a játékokhoz, ha a játékokat kategóriákra osztanátok és mindegyik kategóriából ugyanannyi játékmertetőt raknátok az újságba (mert még most is beleestek abba a hobába hogy az újság fele vagy replősimulátorokól van írva, vagy pl.: Age of empires szerű játékok) és ezeket a kategóriákat az újság szélén különböző színekkel jelölénétek mint ahogy a katalógusokban van, ha a posztereket külön egy nejlönzacskóba raknátok (mert szőserint ki kell operálni az a lapok közül és annak az ismertetőnek ami mögötte van annak befellegzett). A kódokat úgy kelne megcsinálnotok mint az 576 konzolban a kód-x van. De az újságban például a Szőssenetet nagyon királyinak talátom. Szerintem ha az 576 internetes oldalára nyitnátok egy fórumot akkor sokkal többen látogatnák azt is (pl.: Aki elakarja adni a gépet vagy használt játékok vásárolna).

Röviden ennyi. Peace!  
Minden bizonnyal elég régen vehetől KByte-ot a kezedebe, hiszen a képaláírásokat már januárban visszahoztuk az újságba. Azt pedig, hogy milyen játékok ismertetői kerülnek az újságba, nem mi hatá-

rozuk meg, hanem a kiadók, akik megjelentetik a programokat — mi értelemszerűen mindig azokról írunk, amik az adott hónapban megjelennek. Ha sok szimulátor jön ki, akkor bizony sok szimulátor lesz az újságban, de ugyanez igaz bármely más kategóriára is. És ez már eleve meghatározza a cheat-rovat tartalmát is, hiszen igyekszünk mindig az aktuális címekhez keresni kódokat — ami sokszor nem is olyan könnyű!

Az internetes fórum problémájának megoldása már körvonalazódik Bagó Peti fejében, addig is azt javaslom, hogy látogasd meg nem hivatalos rajongói topikunkat az index.hu fórumán.

A poszter kérdés ilyen szempontból való megközelítése nekem nagyon tetszik, lelki szememmel szinte már látom is magam előtt az újságáros előtt kigyózó sorokba tömörült 576 rajongókat:

„— Csókolom, egy zacskó kilóbátotok kéréni!”  
A Konzolt esetleg árulhatnék szellete is...

Hello!

Bocsánat a tegezésért, remélem, nem bántok meg vele senkit.

Nos. Szerintem tetszik az újság, tetszenek a PC játékok leírásai (legfőképpen azért azok, mert csak számítógépe van). Minden nagyon sirály, de lenne egy kérdésem:

Kapható lesz majd a „SHADOW OF MEMORIES” számítógépre? Mert látom, hogy megjelent Playstation 2-re, csak sajna én ahhoz nem fogok hozzájutni. De iszonyúan szeretnék játszani ezzel a programmal, vagy legalábbis kipróbálni.

Izgatottan várom a választ. (Remélem, számomra pozitív lesz) Köszönöm szépen.

Üdvözléssel: Radnai-Tar Viktória  
Viktória kedves, el kell keserítsek. A Shadow of Memories nem fog megjelenni PC-re. Az a nagy büdös helyzet, hogy a PlayStation 2, és eleve az új generációs konzolok (az X-Box kivételével) hardverüket tekintve némiképp eltérnek, teljesítményükben pedig túlszárnyalják az átlag PC-eket. Így — hacsak a fejlesztők nem kódolják már eleve külön PC-re is a játékok — nem sok esély van rá, hogy PS2 progikat lásunk viszont gépünkön. Egyébként ajánlom figyelmedbe Bagó Petit, aki a SOM téma nagy szaktekinélve, ha annyira tetszik a játék, töle minden kérdésre kielégítő választ kaphatsz.

(...) AZ ÚJSÁG NAGYON JÓ!!!

Igaz, hogy csak ezt az egy ilyen lapot olvasom, de ezt már 3 éve. Hihetetlen fejlődésen ment keresztül a lap, SzJvc rulez!!! Kezdi megérni az árát a magazin, a cikkek jók, bár néha lehetnének tartalmasabbak is. Kívülről szép az újság, talán a legszebb is. Csak hát mintha a poszterekkel lenne némi probléma...

Amióta újra van poszter, egyett sem raktam ki a falra, pedig ez nem normális dolog! Szóval lehetek volna poszterek olyan játékokról, mint a Black & White, Uefa Challenge, vagy esetleg a Tropic. Nem kell feltétlenül olyan posztereket berakni, amiken hemzseg a zombi meg a vér. Hű, már mennyit írtam, abba is hagyom. Jánosnak feltétlenül gyógyulást!

Csá-morfiusz

(...) Na a lényeg!

Szerintem tők jó az újság meg minden csak az a baj hogy rövid! ennyi pénzert amenyibe kerül ma 1 ajándék cd is járhatna!

De én azért veszem mert imádom hogy jó játékokról írtek és sokat! a \*\*\*\* ad cd t de olyan játékokról ír ami az előző havi 576 ban már benne volt!  
na mindegy!  
A lényeg az hogy lehetne még bővíteni valamivel az újságot!  
na bye!  
Sold

Hi annak aki most a főszerkesztő! Tényleg akkor most ki (lesz) a főszerkesztő, he? Na mindegy. A lényeg az, hogy nekem tetszik a lap. Jó minőség, királyi szöveg és viszonylag olcsó. Ha viszont lenne hozzá CD akkor sokkal drágább lenne és kevesebben vennék meg, mint így CD nélkül. Szerintem nem kell és nem is fog kelleni a laphoz CD. Ez így jó ahogy van. Igaz én még nem vagyok előfizető, de szerintem jó ötlet a „nagy száj”-as akció (Micsoda?! Nyomás a postára rózsaszín fechnézi azonnal!). Már kilenc hónapja veszem a lapot, ezért nagyon megrázott, hogy SZ.JVC elment. Kár érte. Na csak ezt akartam elmondani, azaz leírni. Bye:Tom

Tulajdonképpen ilyen, és ehhez hasonló levelek tömegeivel találkozhatunk már itt a Csevegőben, de úgy tűnik, ez a téma kimeríthetetlen.

Sokan akarják a CD-t, sokan nem, de egy dolog biztos: az újság költségvetésében nincs benne egy CD-melléklet ára, így a dolog — bár elviekben akár megvalósítható is lehetne — mindenképp áremeléssel járna, amit se mi, se ti nem

szeretnétek. Lásd Tom.

Azért most már nem olyan rossz a helyzet idehaza, hogy ne lehessen egy-egy demó, vagy shareware, netán freeware progit lerántani a netről, ha annyira kell az embernek! A poszterekkel szintén az a helyzet, hogy van, akinek nagyon tetszenek, van, akinek nem. Ebben a dologban eléggé korlátozó tényező, hogy csak olyan játékról tudunk posztert adni, amihez van megfelelő anyag mind felbontás, mind minőség tekintetében. Ja, és János gyógyul, bár ezt hivatalos forrással még nem erősítették meg...

Na seva nagyfőnök!

Gondoltam - mivel úgyis olyan rég írtam neked - megkérdezem, hogy leledzel mostanság, mikor már kezdünk kifele mászni a nyárból. Az új 576 is mindig megjön, meg minden, nem hagyhatom hát, hogy nélkülem lépjetek át egy új számba, bár meglehet, hogy küldtem vagy 3 levelet a legutóbbi szám megjelente óta, de ez engem már elvöl sem szokott érdekelní! Tulajdonképpen most nincs semmi különösebb oka annak, hogy neked írok, csak úgy gondoltam, hogy mérhetetlen unalmaltam muszály vmivel elűzni — mondom akkor, mikor épp befejeztük az unokatesómmal a Diablo 2-t, multiplayerben! (...)

Sajnálatlalt vettem észre, hogy az unokatesóm nyamvadt \*\*\*\*-s lett, melyet egy nagy sóhajjal tudtam csak nyugtázni, miután előttem nyilvánvaló tény, hogy régebben még ő is megszállott öthéhatos volt, melyet mi sem bizonyított jobban, mint a polcain, irattárókban elhelyezett 576-ok tömkelege. egészen a 91-92-es időktől fogva. Szóval igen: ő aztán igazi öregnek számít, aki szinte minden számot olvasott. Egy ideig! Pedig most még csak 16 éves, úgyhogy nagy dicsőségnek számít, hogy már olyan korán elkezdte olvasni a lapot. Most pedig, ha úgy vesszük, átpártolt az ellenséghez. (fogalmam sincs, honnan veszik olyan sokan, hogy a konkurens lapok és köztünk valamiféle háború folyik... nincs szó semmiféle ellenségeskedésről, nem mászkálnak Guru vagy Gamestar pólos bandák az utcákon baseballütőkkel, hogy az éjszaka leple alatt lecsapjanak az gyandúttan 576-osokra, vagy fordítva. Konkurensai vagyunk egymásnak, semmi több. Mégcsak nem is utáljuk egymást... ettől függetlenül elég szomorú a dolog, kérlek jövő hónap első keddjén küldd be az unokatesód nyilvános megköszöszésére, és teljes vagyonekobzására)



Mondtam is neki: Te is fiam, Brutus? Remélem nem sokan vannak még ilyenek, akik efféle szentségtöréshez folyamodnak! Persze én nem számítok olyan nagy öregnek, hisz még csak 98/7-8 óta veszem egyfolytában a lapot, illetve rendelem meg azóta. Miért is mondom ezt neked? Hát: magam sem tudom, csak azt szeretem volna mondani, hogy azt kívánom, hogy legyen olyan jó az 576, hogy több olvasó már ne gondolja úgy, hogy elpártolt tőletek (már most olyan jó... khm...). Én úgy veszem észre, hogy kapaszkodok fel a létrán, a kezdeti nehézségeket pedig jobb nem is emlegetni. Most, hogy elment az SZJVC, hát: nem is tudom, mi lesz. Ha azt veszem alapul. Hogy mi lett, mikor elment a CoV, akkor nem is akarok belegondolni a lehetséges jövőbe. De ha azt veszem alapul, ahogy beszéltem a Bevezetőben, illetve, hogy már szinte teljesen kiforrott „szereplőgárdával” kell újrakézdeni, akkor nem is vagyok olyan pesszimista, inkább az optimizmus felé hajlok. Hisz tény, és való, hogy a tehénesz elmentekkor a legtöbbször profi, s a legtöbb régi ember elment a stábtól, mely történetét csupán igen nagy erőfeszítés árán tudtátok kompenzálni. Persze ez sem ment zökkenőmentesen. A friss csapat nem nagyon bírta a strapát, de végül azért mégiscsak sikerült a lehetetlen, s újra a régi fényben tündököl az 576! Erre vártam. Tulajdonképpen nem is mondtam ezzel semmi újat, csupán azon aggódásomat szeretném kifejezni eme szerény terjedelmű levelemmel, hogy nem szeretném, ha visszaesne a szint, most, hogy egy évben belül a következő főszerkesztőváltás is vége ment. Azt is szerettem volna megkérdezni, hogy a főszerkesztői állásra új embert fogtok felvenni, vagy egyszerűen az egyik teszteszt nevezitek ki főközlőposztosnak. Továbbá azon kérdésekre is szeretnék már választ kapni, hogy vesztitek-e fel további teszteteket is? Mert ha igen akkor értesíts, mivel szeretnék az lenni...  
Ja: ha a haverommal írunk egy játékot, akkor a kész lesz, akkor elküldhetem nektek egy kis elemzésre? Nem kell 10 oldalon keresztül elemeznetek, nekünk elég csupán egy hasáb is, esetleg egy fél oldal. Ilyenkor jut persze az is az eszembe, hogy mi van, ha a fődolg elvész. Akkor aztán egy életre elveszítitek a kedvünetek a játékrástól, vagy épp hogy meghozzátok. Mert hát bizonyítani szeretne az ember.  
Nemde?  
Most, hogy már augusztus van, bizonyára nekilátatok a lap szerkesztgetésén is, mintegy (te jó ég! Hát ilyen szövegek ragadnak rád...:)) figyelembe véve, hogy nem szeretném

félkész újságot kezünkbe kaparintani. Ennek folyamánaképpen, ha esetleg segítségre lenne szükségetek, illetve nem tudjátok, hogy kinek adjátok a Max Payne-t, akkor én állok rendelkezésetekre (tudjuk, kinek adjuk). Ez esetben persze örülnék, ha rendelkezésemre állítanátok egy olyan konfigot, mely bírja a Max által okozott megterheléseket. Nem hiszem, hogy az én 500-as AMD k6-2-ese, a Voodoo 2-vel és a 128 RAM-mal kielégítően az étvágyát! Most, hogy lehetőségem van egy 733-as P3-ról levelet írni, eszembe ötlök a felismerés: ezen a gépen nem akad a Word!!! Na, ilyet sem láttam még!  
Most, hogy eme levelem is kezdi elérni az 5000 karakteres határt, úgy gondolom, hogy jó lenne, ha befejezem már. S mi is lehetne szebb befejezés, mint: No: Szia!! Akkor hát: Geronimo voltam, illetve maradtam tisztelettel...  
Íme egy levél, amely legjobban példázza egy KByte rajongó lelkében dúló harcokat a főszerkesztőváltás kapcsán.  
Mindenképp megnyugtatók, pánikra semmi ok! Az újság egy cseppet sem lett/lesz rosszabb a főszerkesztőváltás miatt. Már csak azért sem, mert az újság készítése továbbra is azok irányítása alatt marad, akik SzJVC mögött is ott álltak az elmúlt jó néhány hónapban. Tele vagyunk új ötletekkel (ez persze nem igaz, a főnök mondta, hogy írjam ide), és azon munkálkodunk, hogy egy még kiforrottabb, még színvonalasabb újságot adhassunk a kezetekbe.  
A levél utolsó felére visszatérve: már a bevezetőben is írtam, hogy nagyon szívesen felkarolunk bármilyen cikkíró tehetséget, amennyiben veszi a fáradságot, és bemereszkedik a szerkesztőségbe egy próbacikkkel a hóna alatt.

(...) Szerintem azért dicsérik SZJVC-t mert az okosak már nem olvassák a lapot (kivéve engem :), de én se tudom miért) mert tudják hogy szar lett, csak a hülyék ésők is írnak levelet. A hülyékre nem kell hallgatni mert hülyék, csak az okosra kell hallgatni, az meg én vagyok (nem hangzik beképzeltnek ugye?!:))! Én pedig azt mondom - az előző levélben leírt okok miatt - hogy a jelenlegi 576kbyte egy szar.  
Hogy mit tudnál javítani? Próbáld meg visszahozni a régi 576-os hangulatot, ami nagyon jó volt, ez a könnyebb út. Vagy sok ötlettel és lelkesedéssel újat csináltok. A cikkekről már megmondtam, hogy szerintem hogy kéne írni, többet ingyen nem mondok. Egyébként nem akartok egy fiatal, ambíciós, jó

humorú stbststb újságíró felvenni? Akarjátok!  
U: ajándékba még egy tanács: az egy TELJESEN más újság ahol „Kedves Somló Dávid „-nak hívják az olvasót :)! Sávid  
Kedves Somló Dávid... izé...  
Nehezemre esik azt hinni, hogy az olvasók azért dicsérik SzJVC-t, és az újságban végbement változásokat, mert hülyék. Én inkább arra tippelve, hogy valami érthetetlen módon tetszik nekik...  
Igazából az a véleményem, hogy ahogy az ember életében is, egy lap történetében is törvényszerűen szükség van változásra, fejlődésre, előrelépésre.  
Meggyőződésem, hogy mindaz a változás, amin a KByte az elmúlt egy év során keresztülment, mindenképp előremutat, és nem nevezhető visszalépésnek.  
És különösen igaz a hangulat kérdésére, hiszen az mindig az újság készítőin alapul. Más hangulata volt a Zolee féle 576-nak is, hiszen más emberek dolgoztak vele.  
Nem érdemes fennakadni a változásokon, hiszen a változás jóóó!!!  
Úgyis mondhatnám: a változás minden fejlődés alapja. De ez már filozófia...

Köszöntelek New Boss!  
Remélem ugyanolyan sikeres leszél, mint a János! Kár, hogy ő lemondott, de hát a bacikkal vívott RTS-ben nincs kegyelem! Visszatérve a főnök témára, remélem, hogy Varga B. lett a főszer. Sz. JVC is mondta, hogy milyen sokat segített a lap vezetésében. Akárki is lett „az ember a gáton”, remélem hasznára válik az 576-nak, s nem hátrányára!  
Más: Jó ötlet volt az összevont tartalomjegyzék! Gondolom, most megcsapolódik a régebbi számok száma (ez hülyén jött ki)! Milyen vagesz kis poster-t volt a mostani 576-ban! Én a Startopia-s felét raktam ki, de azért az Alone-kép se volt rossz.  
Más: Boccs, hogy most úgy fogok írni, mintha a János lennél, de hülyén nézne ki, ha mindig odáírnám, hogy „A János...”. Nem? Szóval mondom a mondanivalómat:  
Nemrégiben írtad az egyik Csevegőben, hogy Te, Varga B., GyZ, Balage, stb... vagytok az 576 állandó magja. Mind buapestiek vagytok? Megint(48 óra... helyett megint) más: Igaz, ez nem mostani téma, de azért csak leírom (a te mintádra), az én beteg-ségi élményemet. Na kezdjük...  
Tesióra, kosarazás. Rosszul kapom el a labdát, bal kisujj törött. „Fasz!” gondolom magamban. Két haverom elkísérte a dokikhoz, csak hogy nincs nálam a TB kártya. Hazaugrost érte,

de otthon sincs. Anyámnál hagytam. Megvárjuk a nőnemű ösömet, közben benyomjuk a gépet(kemény C 64). Az újjam már a háromszorosára dagadt. Anyám megjön(mint a havi vérzés), majd nem elájul, hogy a kis fiacskájának eltört az ujjja, de azért ideadja a TB kártyát. A doki sínbe rakja az ujjam. Suli utáni nyári szünet első napján (ezt jómegaszontam) megyünk nyaralni. Egy hét Mártély! Kiérünk, kipakolunk, a haverommal felmegyünk a tetőtéraszra játszani. Az antenna egy fémhuzallal van felszerelve. Nabum, nekírohok, dobok egy hátast a csempén(innentől nem emlékszem). Agrázakódással bevisznek a vásárhelyi kórházba. A doki mondja, hogy nyújtssam ki a nyelvémet. Vigyorgok.  
Mégegyszer megkér izelölőszervem kinyújtására, mire én gúnyosan kis nyújtom. Kúl, most már tudjuk, hogy enyhén deorientált(kissé elhülyült) amnéziám van. Azé jó nézhetem ki törött kézzel, infúzióval a kezemben. A csöcsösomaca-stílusú nővérkék meg mit gondolhattak rólam...? Szóval, ennyi lenne a történet. Ami a legrohélyesebb az egészben, az, hogy ez meg is történt! Na bye!  
-Cerberus-  
Ui.: Megmondaná valaki, hogy mi a különbség a Leírás és az Ismertető között?  
Na tessék, máris itt egy olvasó, aki odavan a posztterekért... Mint látod, valóban én vettem át az újság irányítását, és a közeljövőben egy új tördelőt is felveszünk (mire ezt olvassátok, már meg is történt a dolog), aki érdemeim elismerése mellett megszabadít a szövegek, screenshotok, és egyéb nyálanksgák egységbe foglalásának gondjától. A design grafikai része viszont továbbra is a kezebe marad, így ezentúl is gyönyörködhetnek a KByte szépségese hivoltában, és én is keresek vele egy malom pénzt...  
A stáb nagy része egyébként valóban budapesti, de van néhány vidéki cikkírónk is (Uriel, KeFe™, Ender Wiggan, Credo — meg GyZ, csak ő tagadja...) Ja, és köszi a sztorikat!

Nos, ennyire futotta ebben a hónapban, szóval csak igyekezzetek a levírlással, hogy a Csevegő októberre újra a már megszokott négy oldalas terjedelmében tündököljön!  
Addig is javasolom, hogy olvasgassátok a KByte-ot szorgalmasan, legyetek jók, kezeket a lányok fölé, éljenek a paplanok, és ne feledjétek a legfontosabbat, hogy...

Varga B.  
vargab@576.hu



## Commandos 2

Kémeim jelentése szerint a Pyro alapvetésének folytatása is a kertek alatt settenkedik már, hogy a nyomokban immár 3D-n alapuló grafikus motor, s csak az eredeti darabra jellemző játékmenet segítségével bővílje el a kommandó-érzetű használatát. A rajongók öröme hiánytalanul itt figyelmen kívül a régi egységek is, természetesen név és típus szerint, kiegészülve tucatnyi új lényvel, mint például a bolháíról híres Whiskey, avagy az akrobatikus képességeiről híres Toledo. Tizenkét szint, melyek egyenként is több órás játékot ígérnek, s a Pyro fiúk megkérdőjelezhetetlen hozzáértése is szavatolni látszik: ez jó fog lenni. Annak, aki hagyja.

## Throne of Darkness

Az E3-on bemutatott előzetesekben szerepeltetett narrátor-ember szent meggyőződése volt, így alighanem komolyan is vehető, hogy az eredeti — értsd: első — Diablo alkotói felelősek a Throne of Darkness elkészítéséért. Az azóta már hatalmas utakat bejárt trailerben szamurájok kaszabolják egymást s környezetüket, hatalmas monsztrék dominálják a monitor csaknem egészét — s teszik ezt valóban izometrikus, Diablo szerű megjelenítés jegyében.

Sokat nem óhajtunk elárulni a Throne of Darkness történetéről, ám eme tarthatatlan állapotnak hamarosan vége szakad. Ok: a Throne of Darkness jövő hónapban megérkezik. Sietek leszögezni: az itt bemutatott anyagok csupán későbbi közlésének jogát fenntartjuk. Háh!



## Red Faction

Jerry Parker, megkeseredett földlakó hamarosan elszánja magát a környezetváltoztatásra, s hűen a Red Faction kiszivárogtatott cselekményszálához, a lepusztult anyabolygót maga mögött hagyván produkál hányattatóstól teli emigrációt a Marsra. A Mars jó kereseti lehetőséget biztosít az elszánt lényeknek via bányászat — ám Parkernek nincsenek sejtései az ott uralkodó kaotikus állapotokról, melyek végett hamarosan nagyobb kalamajkába keveredik, mint amekkorában valaha is része volt. A jövő hónapban várható FPS darab így Parker Marson való érvényesülésének körülményeit prezentálja, megfűszerezve számos olyan ötlettel s újdonsággal, mely révén az akció alapokon nyugvó Marskaland kedvünkre való lehet. Példa: kiemelt hangsúly a járműhasználaton.

## Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor

Még az SSI gyártotta AD&D darabok egyik sikerültebb tagjaként tekinthetünk az eredeti Pool of Radiance-re, mely gyakorlatilag minden számítógépes platformra megjelent az idők során. Hamarosan új kiviteljében mászhatnak az Elfeledett Birodalmak keblére, mely AD&D világ, olybá tűnik — továbbra is az egyetlen, melyet a ma s a közelmúlt alkotói készülő műveik alapjául hajlandók tenni. Mit látatlanba tudni lehet: karakterek, questek, szörnyek, mászka, táborozás, s természetesen az autentikus, memorizációs szisztéma kezeskednek a darab kelendőségéről.

A screenshotok minőségi grafikus színvonalat sejtetnek, így Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannort illető kíváncsiságunk foka: nagy.



# VISSZATEKINTŐ

## Ízelítő az 576 KByte 1991. szeptemberi számának tartalmából

A Dragonlance legendák otthonául szolgáló Krynn földjét ezúttal a Halállovagok tucatjai tartják rettegésben, élükön az übergulasch Lord Soth-al, aki alig várja, hogy némi 2<sup>nd</sup> Edition alapú SSI AD&D jegyében megkergethessen téged. A három részes sorozat középső darabjáról *Tihor Miklósi* ír, méghozzá színvonalasan — nekem akár el is hihetlétik. (*Death Knights of Krynn* — *Amiga*, C-64)

A sikerültebb Derrick — jelentése: akasztófa — epizódokra ütő, Német illetőségű kalandjátékáról *Zolee* publikál a kérdéses számban teljes megoldásként is felfogható tippözönt. (*Crime Time* — *Amiga*)

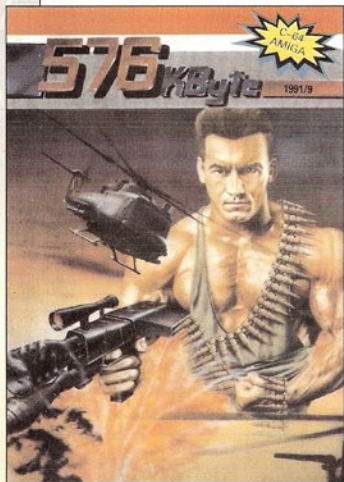
A kiképzőtábor viszontagságai kristályosodnak ki ebben az alapvetésnek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető darabban, mely mint a szórakoztató informatika egy érdekesítőbb tanulmánya, feltétlenül figyelmet érdemel. Tudta ezt *Temesvári Tibor*is, ezért írt róla. (*Action Service* — *Amiga*, C-64)

Amit tudni akarsz a baseballról, de nem annyira, hogy valaha is megkérdéztél volna. Fenti program átfogó ismertetése mellett inoh figyel egy magyarázattal megtagogatott pályamodell, mely révén sansz mutatkozik, hogy megérsd a tengerentúli kult-sport szabályait — ennek elősegítésén *Martin* fáradozik, tegyük hozzá: dicséretes mértékű ügybuzgalommal. (*RBI Baseball 2* — *Amiga*, C-64)

A még ma is meglehetősen aktív Codemasters egyik korai figurája Mr. Spike, akinek Dizzyre ütő, ügyességen s puzzle-okon alapuló kalandozásairól *P.P.* néven futtat eszmét szerény tollnokunk. Van hozzá térkép is — a játékhoz, nem a tollnokhoz. (*Spike the Viking in Transylvania* — C-64)

A kor követelményeinek legjavát hozó vadász szimulációról pusztán az SzJVC — the KOS precizitásához s tapasztalataihoz mérhető szakszerűséggel értekezik az általam ismeretlen, *Béla* fedőnevű elem. Ajánlom figyelmetekbe. (*F-15 Strike Eagle 2* — *Amiga*)

A Kelet Misztikus Világába kalauzoló adventure/akció alapokon nyugvó darab az akkortájt akumulálható grafikus részletesség s esztétikum legjavát hozza, mely láttán *Földesi Balázs* gyorsvonati sebességgel produkált a köz javára megoldást. (*Sinbad and the Throne of Falcon* — *Amiga*, C-64)



# SHREK

KERESD AZ 576 SHOPOKBAN!



# 576 KByte

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76



SEGA™



COLOR  
GAME BOY



PlayStation.2  
GAME BOY ADVANCE

## ÚJ NAGYKER NYÍLT!

Új címünk  
Budapest XIII.  
Gergely Győző u. 17  
Tel.: 06-20-334-7196

Ezzel egy időben a  
Pozsonyi u. 14. szám  
alatti boltunk  
megszűnt!



2001 szeptember 28-án  
Mammut belüli üzletünk  
átköltözik  
a **Mammut 2**-be!  
(329. üzlet)  
Telefonszámunk  
változatlan marad!

# WWW.576.HU