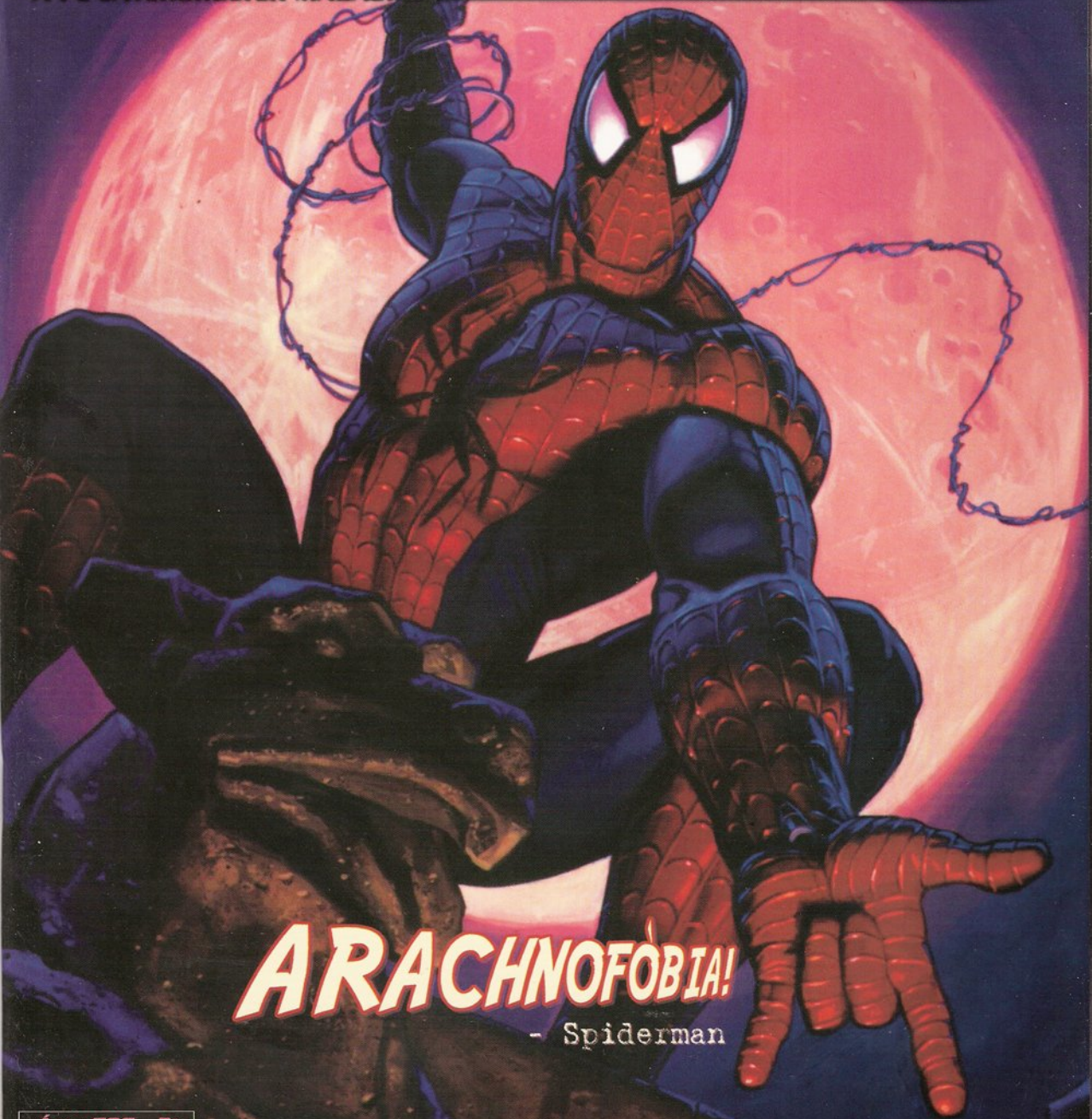


Commandos 2 Red Faction C&C Yuri's Revenge Mystery of the Druids Art of Magic

5765

KByte

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA



ARACHNOFOBIA!

- Spiderman

Ára: 796,- Ft

2001. OKTÓBER #126

576

- Hírek
- KByte
- Konzol
- Linkek
- Letöltés
- Kapcsolat



EVM

Megjelenés október végén!

Megjelenés október végén!



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

kínálunk folyamatosan bővül
www.evm.hu

Azon gondolkodom, miről is szóljon ez a bevezető...
Valami olyat kéne írni, amitől az egyszerű olvasó már rögtön az első oldalon felülről az újságot úgy érezheti: neki szól, az óvé.
Például azt, hogy „a nyár menthetetlenül elmúlt, és minden, ami maradt, a csöpögő, nyúlós, nedves-szürke idő, ami olyannyira rányomja bélyegét az ember hangulatára, hogy napról-napra közelebb érzi magához Mr. Manson sorait, miszerint: I'm just a boy, playin' suicide...”
...De ahogy kinézek az ablakon, csak a tűző napsütést látom, meg a macskákat az ablak alatt, ahogy élvezettel játszanak az indián nyár szemfájdító ragyogásában, mit sem törődve a lassacskán mind magasabbra növő avarréteggel — és bár éppen majd leragad a szemem a fáradságtól, jól érzem magam, miközben figyelem őket.
Vagy akár irhatnám azt is, hogy „már két hónapja vége szakadt a nyári vakációnak, és ki lassabban, ki gyorsabban, de végül mindenki visszazökkent a megszokott kerékvágásba — lett légyen szó akár munkáról, akár iskoláról.”
Nehéz úgy.

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

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

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

És amikor már-már magam is kezdem a fennálló helyzet révén ráncokba szalajtani szemöldököm, egyszerre — amolyan varázsütés effektust idézve — megérkezett az áldás. De csöstül.

Az eladdig szinte üresen vegetáló kilövés (ez a tartalom tervezetének... hm... hát... nem hivatalos neve ☺) hírtelen már-már kevések bizonyult, ám épp ennek köszönhető, hogy jelen számunk is igen erős tartalommal dicsekedhet.

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

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

Azt hiszem, ennél kedvezőbb módon nem is eshettem volna túl a bemutatásán. Szemfűlesek az impresszumban is felfedezhetik nevét, ami szintén azt bizonyítja, hogy majd egy hónappal ezelőtti választásunk helyesnek bizonyult, és Tomi személyében újabb hathatós személlyel bővült amúgy is igen ütőképesnek tartott csapatunk ☺

Na néddmá', épp kezdék belelendülni, erre mindjárt elfogy a hely...
Elég az hozzá, hogy remélhetőleg mindenki megtalálja a neki való játék leírását ezen számunkban — remélhetőleg többet is. Újra van hardver tesztünk, Gyz pedig a tőle oly szokatlan módon ezúttal igencsak komoly témát pedzeget a „Hónap dumájában” (úgy látszik, a Hónap dumája egyre inkább a gondolkodásra igyekszik ösztönözni minket, ami: jó, és múlt havi kezdeményezésünk nem várt sikerére való tekintettel Visszatekintő rovatunk is egy egész oldalra nőtte ki magát. Ugye, milyen jó újság ez az 576 KByte, neeem?!
Olvaszátok szorgalmasan!

Varga Balázs

Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

- UBISOFT ajándécsomagot (póló, sapka, táska)** nyert: *Hegedűs Péter (Hajdúszoboszló), Marczali Tamás (Esztergom)*
Anachronox posztert nyertek: *Szanyi Róbert (Debrecen), Balogh József (Geszteréd), Rédecsi Gábor (Sopron), Tokaji Sándor (Paks), Baross Norbert (Budapest), Czuprik Gábor (Salgótarján), Budai Dániel (Budapest), Kovács András (Ajka), Kutai Zoltán (Budaörs), Kőteles Vajk (Kápolnásnyék - Pettend)*
Anachronox PC CD-ROM-ot nyert: *Szabó Erika (Balatonlelle)*
Mechcommander 2 PC CD-ROM-ot nyert: *Meczker Katalin (Szekszárd)*
Az 576 KByte és a VideoNET közös játékán a VideoNET beváltóhelyein érvényes utalványt nyert: *Horváth Csaba (Sopron), Faragó László (Szeged), Grosz Zsuzsa (Leányvár), Szűcs Szabolcs (Budapest), Ifj. Ötvös Tibor (Dorog)*

Nyereményeiket postán küldjük!

Bevezető 2

Tartalom 2

HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek 4

Kohan: Ahriman's Gift 10

Casino Tycoon 12

Dragon's Lair 3D 14

ISMERTETŐK

Comandos 2: Men of Courage 16

Magic & Mayhem - Art of Magic 24

Planet of the Apes 28



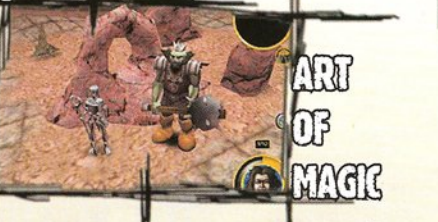
COMMANDOS 2



16

24

ART OF MAGIC



RED FACTION



44

TARTALOM

Call of Duty: Red Alert 2 - Yuri's Revenge

Darkman

Day - Alien Hunter

Jack Brando - The Director's Cut

Red Faction

Mystery of the Druids

Trade Empires

F1: B. Bernet Precision Strike Fighter

Dark Command Seawolf Akula

Strong Dog & Wolf

F1: Premier League Manager 2002

Madden NFL 2002

NHL 2002

Hot Wheels - Dakar Rally

32 NHRA Drag Racing Main Event

74

36

CHEATEK, EGYEBEK

40

42 Visszatekintő

76

44 Kult Játékok: Elasto Mania

78

52 Cinkelt lapok

82

56 Hardver Teszt: Philips Edge hangkártyák

84

60 HardWARE

86

62 SzösszeNET

88

64 A hónap dumája

90

66 A hónap bukása: Battle of Youstrass

91

68 Csevegő

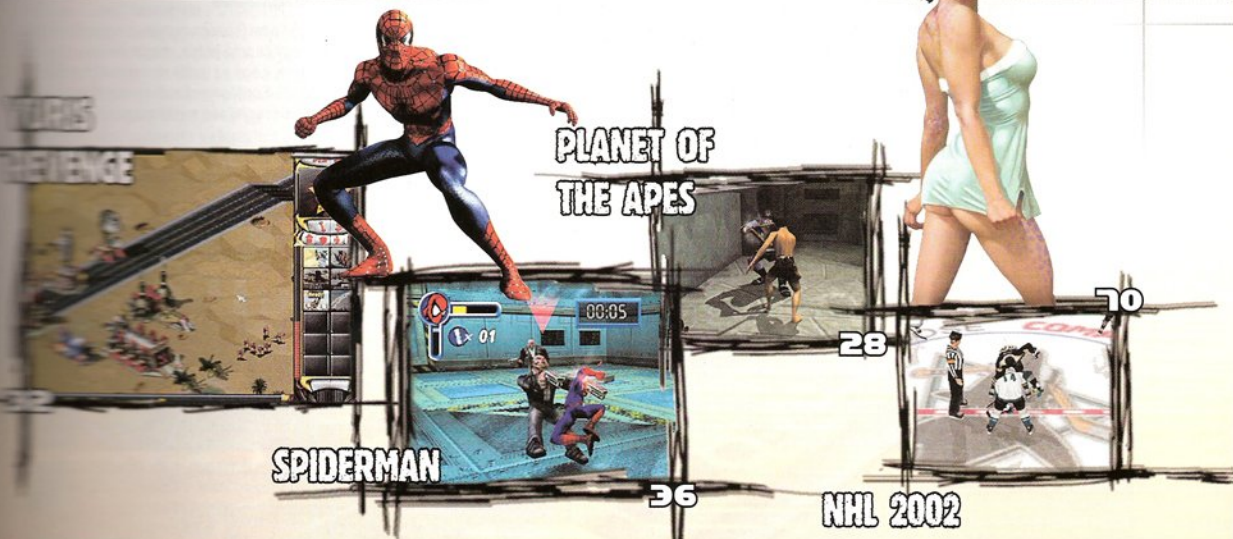
92

70 Novemberi ajánló

96

72 Toplisták

96



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

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Szerkeszti: 576 Team

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

Tördelés: Soltész Tamás

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

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

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

ISSN 0865-8226

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

NEWS

STAR WARS: GALACTIC BATTLEFIELDS LucasArts

www.lucasarts.com/products/battlefields

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



múlt már, de még mindig nagyon látványos eredményeket képes produkálni, és belepántálta a SW univerzum minden jelentősebb ficsóráit. A galaktikus birodalom történelmét felelevenítő stratégiában természetesen a már jól bevált kisujjgyakorlatok segítségével törekedhetünk a boldogulásra: gyűjtünk mindenféle nyersanyagot — nova, meg az Age II aranyát hivatott helyettesíteni; Ore, azaz kő; Carbon, mint fa-pótló, és Food, azaz étel —, fejleszthetjük egységeinket és épületeinket négy koron (bocsánat, technológiai szinten) keresztül — csakúgy, mint az Age II-ben. Összesen hat féle nép oldalán küzdhetünk, úgymint: a Galaktikus Birodalom, a Lázadó Szövetség, a Wookiee-k, a Gungane-k, a Naboo Királyság, illetve a Kereskedelmi Föderáció. A Galactic Battlefields minden bizonnyal nem fog túl sokat hozzáadni a hagyományos RTS stílhez, egy azonban már most biztosnak látszik: a Force Commandernél jobb lesz!

Megjelenés: 2001. november

COLIN MCRAE RALLY 3 Codemasters

www.codemasters.com



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

negyven főt számláló lelkes csapata eddig soha nem látott valóságshűséget ígér, és arra törekszenek, hogy a játék ezúttal — ilyen típusú gamében még sosem látott módon — ne csak az autóról és a pályáról szóljon, de a lelkes júzer kivehesse a részét a „rallyversenyővagyok” életérzésből is.



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

A realizmust igyekszik támogatni az is, hogy az autók reptárára törhetőek lesznek. Röpködő panelek, miázmás. A Ford is igyekszik mindenben a fejlesztők segítségére lenni, hogy a valóságshűség minél magasabb szintre kerüljön.

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

Megjelenés: 2002.

DRUUNA: MORBUS GRAVIS Microids

www.druuna-thegame.com

Az ECTS standján is találkozhattunk a Druuna-val, a Microids egyik érdeklődésre méltó játékával.

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

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



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

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

Ez azonban csak a történetet töredéke, hiszen a játék hat egész CD-n terpeszkedik!

Még egy fontos dolog: a Druunában nem kell lövöldözni, nem kell senkit és semmit felrobbantani vagy lemészárolni. Csak hogy tudjátok.



Megjelenés: 2001. november

EARTH 2150: LOST SOULS

Infinite-X

www.zuxxez.com

Hátrahagyok olyan játékos, aki ne ismerné az Earth 2150-et — ha megismerem, legalább azért, mert a progi legutóbbi része magyartott — fogynak: lokalizált — formában is megjelent hazánkban. A legutóbbi epizód, a hangzatos Lost Souls címet viselő darab, ezúttal új fejlesztőgárdával készült, így jelentős változások várhatók a Non-Projecthez képest.

Érdekes kérdés az, hogy a három földi frakció (Eurázsiai Dinasztia, Egyesült Civilizált Államok, Hold Korporáció) elhagyja a Földet.

Az új verzióban az az újítás, hogy a Földön ragadt megmentőket kell megmentenünk. A játék továbbra is a Non-Project engine-jelezt — sajnos az Earth II munkanevet viselő motor még mindig nem készült el... Stratégiáról lévén szó, itt is van helyesebben szövegezés, így a csaták leírásai is sokkal érthetőbbek.



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



kinál: ily módon adott a lehetőség, hogy teljesen egyedül unitokat hozjunk létre.

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

Megjelenés: 2001. Q4

END OF TWILIGHT New Media Generations

www.nmg.ru

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

Az End of Twilight cím tehát nem más takar, mint egy körökre osztott stratégia, megkülönböztetve némi szerepjáték elemmel. A központi konfliktus alapját az isteni hatalom esete jelenti, mely szerint Odin és Fenrir, a két immáron halott isten meg akar pattanni a Valhallából. Odint segíti három harcos is (ők a játék központi hős-karakterei) az ellenséges istenség legyőzésében. Hősöknek le kell győzniük szörnyek egész hadát, elbukott isteneket, az Elemek Örzsöit,



végül magát Fenriret is — de legfőképpen önmagukon, és a köztük feszülő ellentéteken kell győzedelmeskedniük.

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

A küldetéseket egyébként maximum 5 főt irányíthatunk, de legalább minden küldetésnek más és más célja lesz.

Az End of Twilight külön érdekessége amúgy, hogy nem tartalmaz úgynevezett „explicit” erőszakot — szóval nincsenek kiontott belek, agyvélő, meg ilyesmi...

Megjelenés: 2002. Q1

COSSACKS: THE ART OF WAR CDV/GSC Games

www.cossacks.com

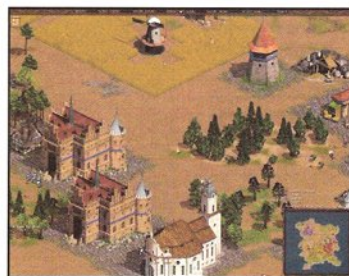
A valóban nagy sikert elkönyvelő Cossacks rajongói — annak rendje és módja szerint — sem úszkál meg, hogy a játék készítői meglepjék őket egy jóféle kiegészítővel. A The Art of War nevezetű add-on átlagosan több mint 35 javítást tartalmaz majd az eredeti anyaghoz képest. Map-editor, új hajók, új nemzetek,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

Az eddig is igen szépszájú népválaszték mellé két új nemzet kerül, úgy mint Bavaría és Dánia. A magyarok persze megint kimaradtak, de hát ez van. Hét új csatahajó is itt figyel, köztük a Nelson admirális nevével fémjelzett Victoria pontos mása.

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

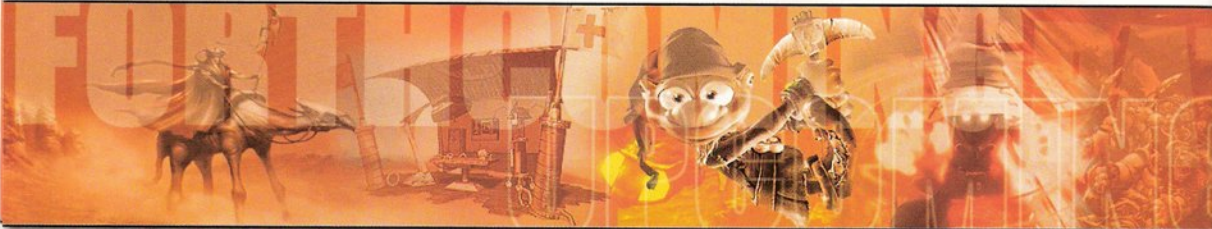
A kezelőfelületen és a sokat vitatott formációk használatán is módosítanak, hogy fokozzák a játékélményt.

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



Megjelenés: 2002. január





SPACE RANGERS New Media Generations

www.nmg.ru

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

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



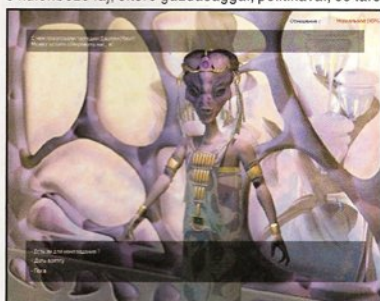
belső feszültségek miatt a galaktikus tanács képtelen egy ütőképés hadsereget felállítani ellenük.

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

5 különböző faj, eltérő gazdasággal, politikával, és társadalommal

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

Megjelenés:
2002. Q2



HELIHEROES Reality Pump Studios

www.zuxxez.com

Nem mondhatni, hogy a PC-s játékpiacon tiltva lenne arcade shooterekkel. Pedig ez a műfaj valaha igencsak népszerű volt a játéktérképekben, és a konzolokon még elvettve meg is jelenik egy-egy kései képviselője. A Reality Pump Studios azonban vette a bátorságot, és nem áttalott időt és energiát fektetni egy efféle stuff fejlesztésébe — jóllehet, kiadót még nem sikerült találniuk hozzá...

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

Jól megmunkált anyaghoz híven a Heli Heroes egy rakás különböző terep fölött játszódik — csomóféle ellenség, kisebbek-nagyobbak, és persze a szintek végén főellenségek igyekeznek azon, hogy derékba törjék pilóta karrierünket. A kezdeményezés igencsak dicséretes: reméljük, elég ütős lesz ahhoz, hogy életet leheljen ebbe a tetszalott műfajba. Az adottságai megvannak hozzá; a játékelmény garantált, a látvány pedig a WW3: Black Gold engine-jének köszönhetően lenyűgözően színes-szagos-3D-s.

Megjelenés: 2001.
Q4



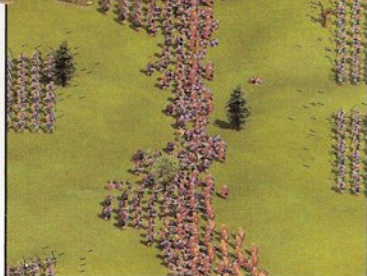
LEGION Slitherine Software

www.slitherine.co.uk

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

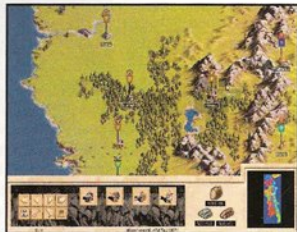
A Legion még csak munkácim: a progi az ókori Római Birodalomba kalauzol el minket — a mi feladatunk, hogy egy kellőképpen hathatós haderő felállításával uralmunk alá hajtsuk Itália és Gallia törzseit és városállamait, és kiépítsük csaját kis empájorunk. Ez az egyik, ún. „stratégiai” lehetőség.

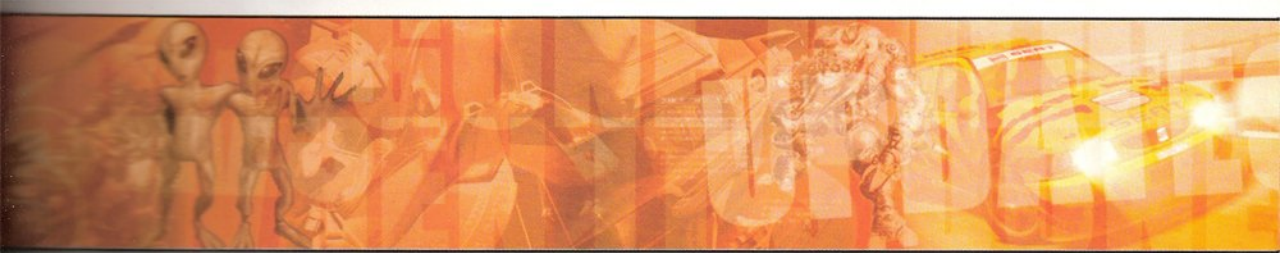
A másik, nevezetesen „taktikai” játékmenet választása esetén csak a hadszíntérre kell koncentrálnunk. Ily módon mindenki megtalálhatja a kedvére való játékmenetet — dicséretes. A készítőik igyekeznek a történelemhűség minél nagyobb fokára törekedni (de saját bevallásuk szerint a historikusok által szürkén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



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

Megjelenés: 2002.
tavasz





THE THING

Konami/Computer Artworks
www.artworks.co.uk

Készen állunk, aki nem látta még a Matt Russell szereplésével kb. 20 évvel ezelőtt bemutatott Jim Carpenter horror-horrorját, a The Thing-et (volt valamikor magyar címe is), de szokot valamit egyetem meg... (7) Az most nem a szokásos, hiszen az Evolve helyszíni gőzörrel szerepel a film megalkotásán!



Hajrá! Harom hónappal a film megjelenésével a film egy után játszódik, amikor a Blake — őrhely — egy katonai mentőcsapat segítségével megérkezik az antarktisi üzemelőhelyre — és kezdi el a holló (copy-right) GyZ).



A The Thing a survival horror stílusú erőtlen, ám ezúttal egy ebben a műfajban eddig ismeretlen faszor szerepet kapott: a játékot ugyanis csapatársaként kell végigjourni!

Harom típusú csapatársról beszélhetünk, úgymint orvos, műszerez, ill. katoná. Ebből adódóan esznek itt különféle képességek is, meg mindenféle egy finomságok, mint a féltés, amit alacsonyán kell tartani, és a bizalom-munka, ami magasán (ez a kettő szoros összefüggésben van egymással, hiszen a teremtmény bárki alakját képes felvenni). Az igények szerint a hangulata és jelenetei fogják visszafordítani a The Thingben, amit — valljuk csak be — másképp nagyon várunk.

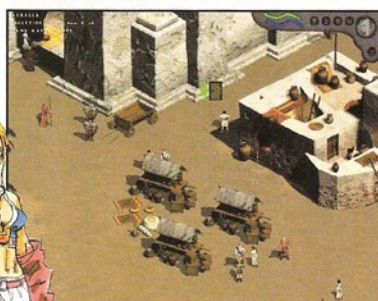
Megjelenés: 2002. Q1

VALHALLA CHRONICLES

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



A Paradox Entertainment legújabb fejlesztése az ősi viking birodalomba, a messzi múltba csalogatja a szíves játékosokat egy jóféle RPG keretében. A progiban a négy választható hős irányítva kell interaktívni istenekkel és emberekkel 17 misszió kerestetül, és úgy mellest le kell nyomni Lokit, a félig óriás, isten bajkeverőt, ja, meg a Ragnarokot is meg kell akadályozni. Ebben lesz segítségünkre hat csapatársunk a bajban, valamint az a nyolc rúnakó, amit be kégyűjteni a világvége prevenciójának céljából.



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

Megjelenés: 2002.

OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER

Codemasters/Bohemia Interactive
www.flaspoint1985.com

Híressége nagy sikert aratott, ultra-realistikus Ops: Flashpoint megkezdte sem várat sokáig magára: a Bohemiás srácok gőzörrel dolgozta a Red Hammer — The Soviet Campaign nevezetű anyagot.

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



detéssel, új karaktereket, és pöpec szinkronhangokat jó kis oroszos kiejtéssel.

A sztori kicsit jobban kidolgozott, mint az eredeti gémbe tapasztalhattuk. Ezúttal nem a háború, hanem főhősünk, Dimitrij kerül a középpontba, aki karrierista katonából szép lassan átmegy a saját háborúját vivő Rambóba. Karácsonya alá vele!

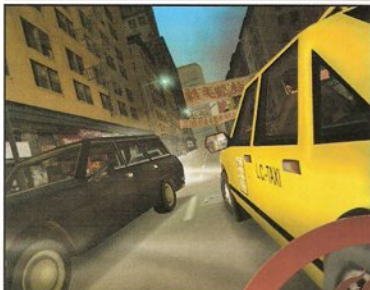
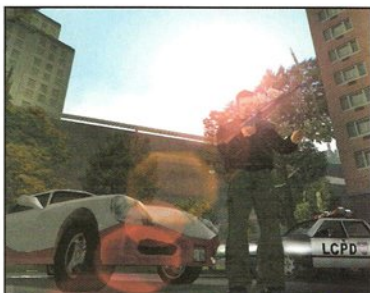
Megjelenés: 2001. december





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

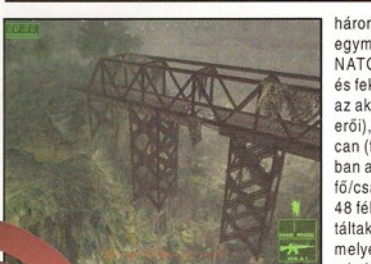
Nem, inkább nem is mondok semmit: ez az a játék, amit úgysem fog senki kihagyni. Szóval lesz, és tuti, hogy PC-re is lesz. Mivel ennyi azonban nem tölti ki az egy hírré jutó helyet, szolgálok némi infóval is! Szóval a sémát úgyis mindenki ismeri, úgyhogy jöjjenek az adalékok: 80(!) küldetés + melléküldetések. Több mint 24féle módszer a kevésbé szimpatikus egyének kezelésére — ökölharc (ütés, rúgás, fejelés), bézból-tesztápoló, pisztoly, géppuska, UZI, M-16, Molotov koktéll, és még sokan mások...



Különféle rendvédelmi szervek tömkelege: FBI, SWAT, de még a hadsereg is azon ügyködik, hogy véget vessen a magunkfajta áldatlan tevékenységének. Több mint ötven kocsi, 18 sérülési zónával. Teljes időjárás, és öko-szisztéma: azaz, ha esik, kicsúszik a kocsi fára. Két órás soundtrack (cool!). Szóval cimzavakban ennyi. Nagyon várjuk. Várjátok ti is nagyon!

Megjelenés: 2001. Q4

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



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

Ebben az elsősorban multiplayerre kihegyezett stuffban három csapat nyomhatja egymás ellen (kékek — NATO, pirosak — oroszok, és feketék, akik mindig az aktuális pálya helyi erői), neten max. harmincan (tiz fő/csapat), hálózatban akár hatvanan is (20 fő/csapat).

48féle fegyvert implementáltak a készítő a gaméba, melyekkel a világ szinte minden arra érdemesebb

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

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

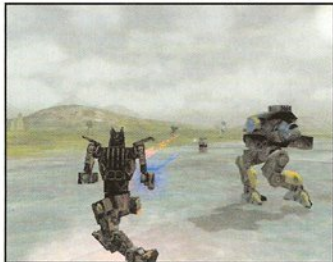
Megjelenés: 2001. Q4



MECHWARRIOR 4: BLACK KNIGHT
Microsoft/Cyberlore Studios

www.microsoft.com/games/mw4_blackknight

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



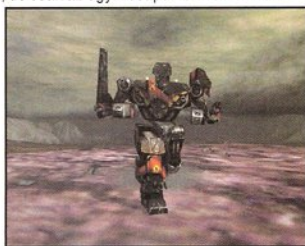
Jóllehet, a game tartalmaz néhány újítást — úgy mint feketepiac, ahol mindent adhatunk-vehetünk — a legfontosabb ficsór mégis az új mehek, és az új multiplayer módok bevezetése lesz. Most inkább eltekintenek minden egyes vadonás pópoc Mech bemutatásától, maradjunk tehát

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

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

Siege Assault: lásd Stronghold, de csak az egyik csapatnak van bázisa — minél tovább ki kell tartani.

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



Megjelenés: 2001. november

Kohan - Ahriman's Gift

Most a sötétekkel tapogatózom...

Fél év sem telt még el a Kohan —

Immortal

Sovereigns címet

viselő RTS fej-

lesztés megjele-

nése óta, máris

várható az első

„kiegészítő” —

erről bővebben

később — befu-

tása, a készítő

s a kiadó szerint

minden bizonnyal

szervelett hangzatos, Ahriman's Gift

megnevezéssel. Mikor már úgy lát-

szott, egyetlen darab sem merész-

kedik érdemben új területekre a

valós idejű stratégiák alapvető sajá-

tosságainak terén, érkezett a Kohan.

Letisztult, teljesen szuverén sziszté-

mája révén, melynek köszönhetően

máig sem lehet a darabot egy

kalap alá venni a napjaink RTS-

kultúráját jellemző klónok sokaságá-

val, a Kohan sikerrel vívta ki

mind a kritika, mind a szakma elis-

merését — ám az eladási statisztikák

érdekes módon arról tettek tanúbi-

zonyságot, hogy éppen a legfonto-

sabb célközönség — beszélünk itt a

játékos társadalomról — mutatta a

legkisebb mértékű fogékonyt az

darab újításaival szemben. Elgond-

olkodtató körülmény, mely igazolni

látszik egy mára már banalitás-

számba menő szólás helyességét:

az ember fél az ismeretlentől. De

hogy ennyire? Egy teljesen egyedi,

ráadásul rendkívül ötletes módon

kimunkált modellel érkező játék

aligha süppedhet a feledés mocsá-

rába csak azért, mert merse

volt merőben új ízekkel fűszerezni

az RTS

birodal-

mat. A

nem-



annyira-fényes eladásokért így ér-
szem szerint sokkal inkább felelősé-
tehető a Kohan grafikus kivitelezése,
mely a 3D áradat kellős közepén sem
átallott két dimenziós megjelenítésre
támaszkodni, ami még nem is lenne
probléma — a Starcraft, teszem
fel: röviddel bemutatkozása után,
2D-ben is korunk vezető RTS-ei
közé lépett, s máig is az élbolyban
virít, sokkal. A Kohan alapvetően
ízletes képi világának színvonalát
meglehetősen gyenge, mondhatni
sápasztó méretarányokkal, valamint
a túlzottan is statikus alapokon
nyugvó tájépitkezéssel sikerült lero-
ntani — minek láttán valószínűleg sok
játékos egyetlen legyintéssel intézte
el a Kohan demóját, nem is érezvén
készítést az érdemi játékelmény
megismerésére, s így a darab meg-
vásárlására. Akárhogy is, sem a
Kohan alkotói, sem a kiadó nem haj-
lik a kompromisszumokra, hiszen az
Ahriman's Gift előzetes screenshot-
jait elnézve egyértelműnek tűnik:
a grafikus motor csupán minimális
átszabások, hangolgtatások áldo-
zatul esik az új epizódban — a
már javában készül darab legfonto-
sabb erőit pedig az eredeti sziszté-
ma továbbfejlesztése, számos új
lehetőség implementálása, s történe-
liség szintjén: George Lucasi csavar
jellemzi.

Történelem

Az eredeti epizód során annyi már
világossá vált a Kohanek törté-
nelméről, hogy hajdán, egy rég letűnt kor ólón
erős, büszke
nemzetiségként uralták
az önnön nagyságuk
dicsfényében szikrázó
vidéket. Ezen áldásos
állapotnak az Istenek mér-
hetetlen haragja vet véget
mindaddig ismeretlen okból, kik
roppant csapásokat mérvén a
Kohanekre, rövid időn belül az



egész nemzet-
séget elsöprik a
föld színéről.
Ugyancsak ezen
Istenek későbbi
kegyessége foly-
tán alakul úgy,
hogy a Kohanek
esélyt kapnak az
újabb felemelke-
zésre, s
maroknyi, önnön
természetüket
kutató Halhatat-
lant — merthogy
a Kohanek bizony Highlander min-
tára halhatatlanok — engednek az
új birodalom mezeire, eldöntendő az
Istenek által életre hívott sík későbbi
sorsát. Hiába, az Istenek is szeretnek
játsszani. A már most hozzáférhető
információk szerint azonban, az
Ahriman's Giftben fény derül az
első Kohan nemzetiség elsöp-
réséhez vezető körülményekre, így
a készülő mű az eredeti epizód
előzményeit tárgyalva ad választ
az első darab során felvetődött,
nyitva felejtett kérdések sokaságára.

Honnan jöttek,
s hová tartottak
a Kohanek, mit
akartak, s mit
nem, miért kel-
lett tömeges
népirtás áldo-
zatul esniük,
igaz-e hogy a
Blade Runner
egyik tömegje-
lenetében
Woody Allan is
feltűnik egy pil-
lanatra, mint
statiszta — ha



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

Tartalom

Az alkotók s a kiadó ígérete szerint,
az Ahriman's Gift a Kohan saga füg-
getlen, szuverén epizódjaként fog-
ható majd fel, így a játékhöz nem
szükséges az eredeti korongot is
kollekciónkban tudnunk. Mind a tör-
téneti vonalvezetés, mind design





szereplők aktiválására számíthatunk. Párca mitológiai jegyek emelkednek észre, míg a játék szokatlan, gyakorlati tartalma az ismeretlen irányításra kerülő vezérlővel szemben alakul. Nos: Roxanna kezében a Ceyah klán oszlopok szisztematikusan kezdjük háborúskodásunkat a helyi konkurens Kohan klánokkal szemben, sajátos módon a Kegyelem és Egyetlenes Enyészlet segítségével. A címadó Ahriman nemcsak napján a vizet, egy 12 részes történelvi álló kampány teljesítése mellett, melyet sikeres legyűrésére vezet. Roxanna reményei szerint Ahriman halandóságot mutat majd megkapni a Windeloni Univerzum Hírnöke. Waréből is sejthető, hogy az Ahriman's Gift főbb témakörök a Kohan nemzetiség szisztematikusan a érdekeinek tárgya, akiknek érvén sanszosnak mutatkozik, hogy éppen a játékos követi majd az ezen szentség telenségeket követő mozgásában, mely cselekedetek az életem haragjához, s így az eredeti epizód nyitányához visszahatnak, még pontosabban: visszahatnak. Ehhez képest igen

apoztrofált Nacionalisták győzelemre vezetésére. Így logikus, hogy az előzmények bemutatása során, Ceyah oldalról követően az eseményeket, a Nacionalisták orra alá meglehetősen sok borsot fogunk törni. Az alkotók ezzel együtt is ígértek, hogy az Ahriman's Gift során mind a Ceyah, mind a maradék három klán — Kormányzat, Royalisták, s a már említett Nacionalisták — zászlaja alatt is harcban szállhatunk a konkurens csoportosulásokkal. Akik játszottak az eredeti darabban, tudják hogy annak során nem nyitott lehetőségünk sem a Kormányzat, sem a Royalisták szemszögéből követni az eseményeket — az új epizód egyik legjelentősebb újításának így éppen ezen kellemetlen



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

AI, Egyebek

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

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

segítségével az új darab meglehetősen nagyfokú szavatosága: szintén biztosítottak tűnik. Külön kül, hogy a készítő az imént tárgyalt AI scripteket is implementálják a manipulálásukra használatos szerkesztőben, minek révén nem csupán saját térképeinket, s ezeken bonyolódó kampányokat, ám az elgondolásaink nyomán életre hívott Kohaneket is megalkothatjuk mind saját, mind opponenseink sorait erősítendő. Van ám még: a főbb kampányokon kívül sansz mutatkozni két, egyenként hat szcenariót átölölő, Khaldun történelmi vonatkozásaitól terhes „mini” hadjáratra, míg a multiplayer rajongókat nem kevesebb, mint negyven kész térkép buzdítja hosszas csatározásokra — noha ezeken is adott lesz a gépi opponensek ellen történő játék, ha úgy tetszik: gyakorlati képpen.

Az Ahriman's Giftnek komoly esélye van annak, hogy a Kohan szisztema kibővített lehetőségei révén végre az eredeti epizódhoz is méltó fogadtatásban részesüljön, mely esélyeket maximum az originális darab képi világához való ragaszkodás csökkentheti valamiképp. A szélesebb játékosársadalom azonban remélhetőleg ezáltal mélyebben is hajlandó lesz elmerülni Khaldun világában, mint tette azt a Kohan bemutatkozása során. Záró gondolat: a neten bókálkozó, megrögzött Kohan-addictedek biztosra veszik a random térképgenerátort is, szóval nagyon úgy tűnik, hogy szavatosság szintjén az új Kohan úgy fogja magát nyomni, ahogy Kohan még nem nyomta magát ezen a Földön.

by GyZ

web: www.kohan.net
fejlesztő: Timegate Studios
kiadó: Strategy First
megjelenés: 2001. november



Casino TYCOON

odavagyok Magért, a Mosolyáért...

Most a mosolyról lesz szó. S hogy legyen valami csavar is a dologban — a női mosolyról. Örömmel jelent-hetem, miszerint a tárgy által megkövetelt elmélyültség s komoly-ság jegyében folytatott vizsgáló-dásaim sikerrel leplezték le a női mosoly természetének több, alapvető szabályszerűségét. Ezek közül csak egyet mondok el, ami így hangzik: a nő mosolyog, mikor valamely inger — lett légyen annak hordozója a nő önnön szelleme, avagy a teste környezetétől szolgáló tér — képes pozitív jellegű érzelmi reakciókat indukálni az alanyban. Aki nő, s persze — mint olyan. Eddigi tapasztalataim szerint a nők sorait erősítő egyedek képesek lehetnek akár komoly s bölcs férfiak térdeit összekocogtatni, hátukat egyszerre kiméltelen s kívánatos, jeges korbácként illető, s egyáltalán: szép mosolyt produkálni. Bizonyos nők bizonyos mosolyáért bizonyos férfiak bizonyos szellemi s bizonyos földi javaikat is hajlandók feláldozni — s ez: ugyancsak bizonyos. S noha — biztos állíthatjuk — nincs nő, kinek mosolya ne gyakorolna elementáris hatást legalább egy ugyancsak komoly, s ugyan-csak meglehetősen bölcs férfira, bizony akad közöttük egy szerfelett szeszélyes, könyörtelen, egyszerűsmind a boldogság képzetével egyet jelentő, milliányi lélek számára ellenállhatatlan darab is. S noha minden nő mosolya különleges — már csak azért is, mert mindegyikből csupán egy van, jól okoskodom?! —, a tárgyalat nőanyag mosolyának különleges-

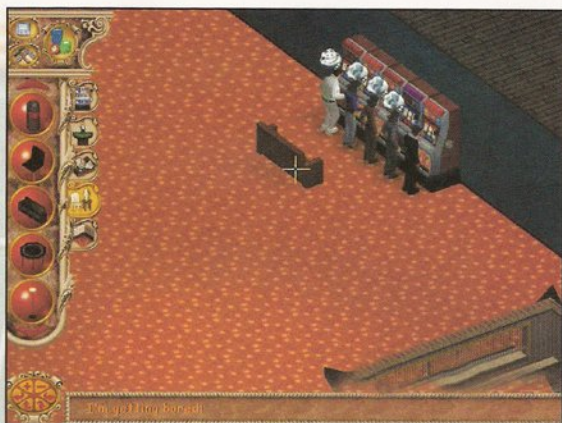
ségéhez csupán az ezen mosoly után áhító milliók elvakult, jórészt mindent feláldozni kész vágyódása mérhető. Úgy hívják ezt a nőt: Fortuna. Haja Holló, Ajka Eper — Szeme Bogár, Pilla — Seper. Ritkán mosolyog — de akkor nagyot. Van, mikor nem — de ő ekkor is kitűnően szórakozik.

Havi Kevés, avagy ...

A Monte Cristo nevű fejlesztőcsapat, mely személyében egyszerre köszönhetünk egy kiadó is, immáron végérvényes elkötelezettséget látszik vállalni a gazdasági/üzleti szimulációk fejlesztése és publikálása mellett. A hordozók tárolókapacitásának következetes módon egynegyedét kihasználó cég nevéhez többek között repülőtereket, TV társaságot, sőt a Tőzsde világát modellező programok fűződnek, míg a gazdasági/politikai érásban alkotott művük éppen a közelmúlt során mutatkozott be Economic War címmel. A cég eddigi munkáira az alapvetően ötletes, ám nyomokban kiforratlan szisztéma, s a szintén ezen modellre hasonlatos prezentáció jellemző. Minden a helyén van, de valahogy kevés — szemléltetek: leginkább úgy tudnám megmagyarázni, mintha eperfagylatot szeretnénk enni, s csak félúton ébrednénk rá, hogy a nagy igyekezetben lefogytál az összes gombóc — csak egy ragacos, félszázaz tölcsért szorongatunk ujjaink között. Akkor erről ennyit.

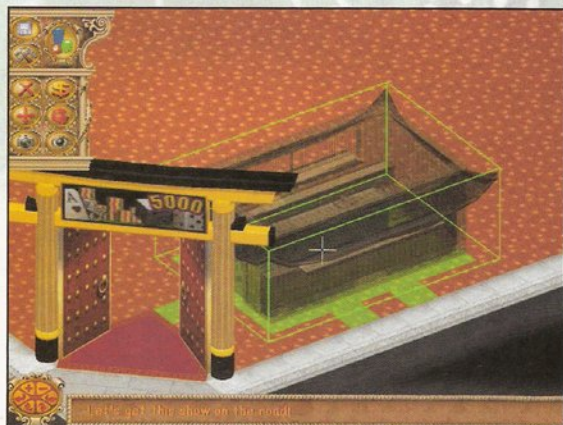
... tegyék meg tétjeiket!

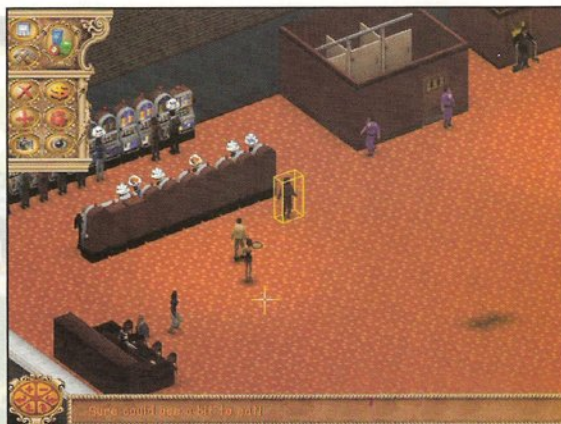
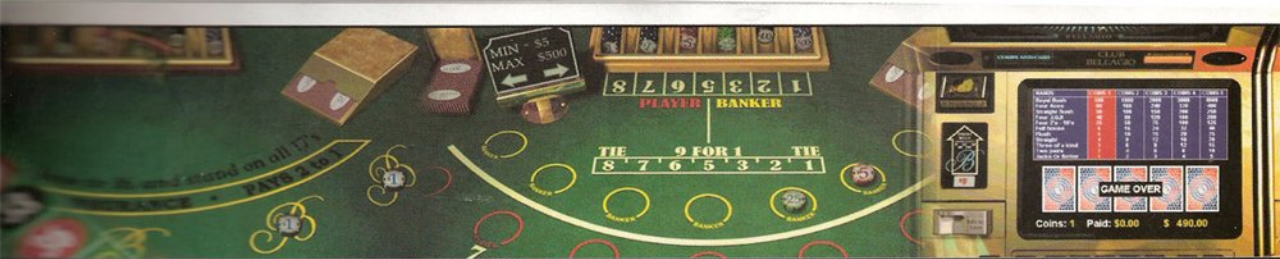
A Cat Daddy Games név ismerős



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

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





...váltó, minden felhasználzott tőke természetesen azonnali visszaforgatású, meg lehetne emelni méretét, meg lehetne igazítani szakszerkezetét, meg lehetne szabni látogató befogadását, az alkalmas ingatlanokba, nyugodtan létre nem hozzuk A

...jelenlegi állapotait s több mozgásterületet is igényel, így várhatóan megvalósuló hasonlóságot mutat majd a Hiszünk benne, aminek örülnék. Hiszünk benne, aminek örülnék. Hiszünk benne, aminek örülnék. Hiszünk benne, aminek örülnék.

...Hiszünk benne, aminek örülnék. Hiszünk benne, aminek örülnék. Hiszünk benne, aminek örülnék. Hiszünk benne, aminek örülnék.

Mezők együtt!

...Hiszünk benne, aminek örülnék. Hiszünk benne, aminek örülnék. Hiszünk benne, aminek örülnék. Hiszünk benne, aminek örülnék.

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

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

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

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

Say: Cheese and Onions!

A Cat Daddy, Monte Cristo páros készülő ödvöskéjének előreláthatólag sansza van merőben új ízekkel fűszerezni a Sim Theme Park/Sims-piacot, míg a két független brigád tapasztalatai egymással kiegészülve remélhetőleg olyan egészet alkotnak, melynek ellenállni még alig-hazárdór attitűd esetén is viszonylag nehéz lesz. S hogy milyen fogadtatásra számí-

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

Mr. Lacy kétes mosoly kíséretében összegzi a csapat ezirányú vélekedéseit: „ — Eljött az ideje, hogy az emberek ráébredjenek: egy kasznót üzemeltetni sokkal szórakoztatóbb, mint kizavarni valakit vizelni.” Hm. Megmondta a Vágó is nyolcvankettőben: van benne valami.

by Gyz

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



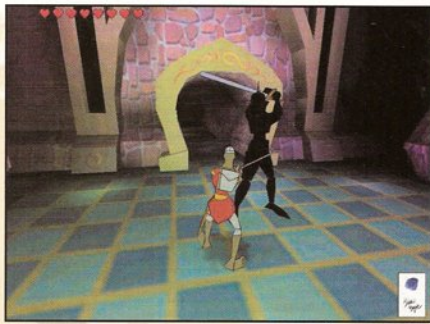


Ismertető

Dragon's LAIR 3D

Dragon's Lair - de DDD!

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



Múlt

Don Bluth neve fogalom, mely fogalomhoz informatikai berkekben még a 83-as évben piacra dobott, lézerlemez alapú arcade gépek mindaddig példátlan fókuszszíne társult. Az újszerű gépekben tárolt játékok nyújtóéljének feladata ugyan nem volt más, mint meghatározott időben meghatározott irányba húzni a joysticket — ellenkező esetben biztos elhalálozás esete forgott fent — a Don Bluth nevével fémjelzett darabok mégsem állottak kultikus magasságokba emelkedni, hogy aztán a jövő otthoni számítógépeinek képességeit demonstrálják. Az elsőként Amigára, majd később PC-re is megjelent Don Bluth darabok a kor hardvéreinek prezentációs csomagjaként is felfoghatók: a monitoron kifogástalan élményanyagot indukáló rajzfilmek perenek, míg a kis C64 nördök — amilyen volt akkoriban egy GYZ nevű tag is — erejéből csupán meglehetősen hangos állkoppánásra, majd maradandó szellemi elváltozásokat okozó tapasztalások kezdeti

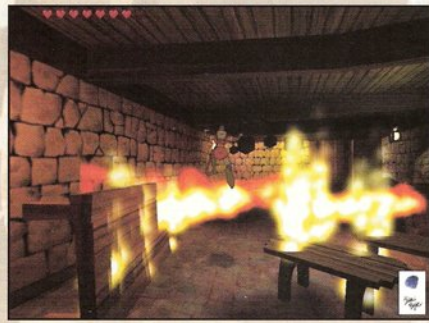
összegzésére tellik. Space Ace I-II, All Dogs Go to Heaven, a jelen idő szerint trilógiává cseperedett Dragon's Lair, avagy a nyomokban más szisztémán alapuló Guy Spy jelentik Don Bluth korai munkásságát, melyek közös jellemzői az átlag 4-5 perces tiszta játékidő — már, ha tudjuk a helyes koreográfiát.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

Jelen

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



ezúttal azonban már teljes kontroll élvezésén a főhős felett. Az eredeti Dragon's Lairek természetüknél fogva nem nyújtottak hosszas játékelményt, így a munka java részét közösen kimunkált ötleteink nyomán felmerülő, sosem látott feladatokat, kihívásokat megalkotása teszi ki. Ettől függetlenül, az eredeti játékok minden egyes mozzanatát beleszójuk a cselekményszálba.” Az idei E3-on Mr. Panganiban a Dragon's Lair 3D egy már kiforrottabb verziójával támogatta állításait, mely valóban elégans formában „szimulálta” az eredeti játékok számos mozzanatát. A fejlesztés jelenlegi szakaszában 27 karakter megalkotásán vannak túl a játék alkotói, melyek között hiánytalanul ott szerepelnek az eredeti figurák, karöltve tucatnyi új lényvel. A mű üdvözlendően továbbra is mentes a 3rd Person daraboktól megszokott erőszaktól, még pontosabban: a kialakult konfliktusos rendszerint humoros, rajzfilmszerű módon végződnek — vérnek, hulláknak, lerepülő vétagoknak nyoma sem lesz a kész játékban. A fiatalabb korosztálynak így éppúgy megelégedésére szolgálhatnak Dirk immár 3D-sse avanszált kalandozásai, akár az eredeti Dragon's Lair-eken edződött, joystick ríngatót vete-ránoknak.



Biztos források tudni vélik, hogy csokornyí, bonuszpályaként felfogható helyszínen az alkotók visszakanyarodnak majd a múltba, hogy pár perc erejéig felelevenítsék az eredeti Dragon's Lair hagyományokat. Ötletnek nagyszerűnek tűnik, noha igazságtartalmát hivatalos források sem megerősíteni, sem cáfolni nem kívánták.

Jövő

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

by GYZ

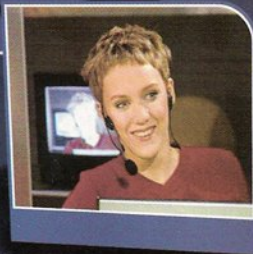
web: www.bluebyte.com
 fejlesztő: Blue Byte
 kiadó: Ubisoft
 megjelenés: 2002. Q1



**Az egyetlen interaktív televízió
Magyarországon.**

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

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



Műsorainkról:

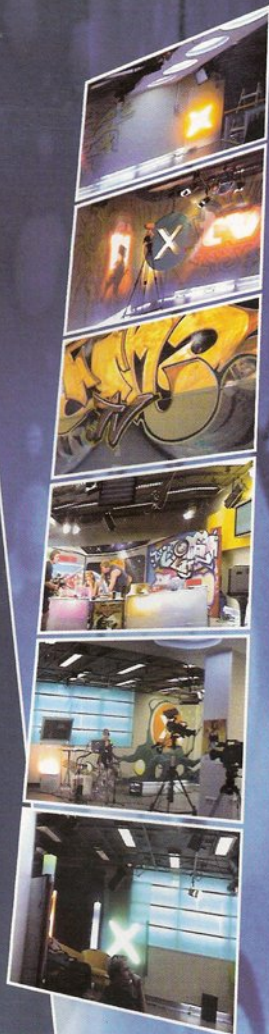
Netburger: Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás **NEM CSAK HOZZAÉRTŐKNEKI** Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

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.kalor.tv>

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

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

A HÓNAP JÁTÉKA
2001. OKTOBER

COMMANDOS 2



COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE



A király visszafoglalta trónját

Nem is tudom, hogy volt-e valaha jének, amit ennyire vártam volna, mint a Commandos 2: Men of Courage-t. A felfokozott várakozás oka — amellett, hogy szinte mindenki biztosra vette: a program az év egyik legnagyobb durvassága lesz — az volt, hogy az anyag legutolsó volt első részével egészen különleges kapcsolatban álltam. A Commandos volt ugyanis sohasem sportprogram, amely nemcsak időre le tudott ültetni a monitorra. Ne szépséjük, rabjává válnak a stúdiók. Természetesen a Blue Studios jének megjelenési dátuma nem miattam szerepel arany díjjal a PC-t játékpár történelmében. Sokkal inkább azért, mert a dicsőség nagyon nagy mértékben az, amit mi sem bizonyít, csak az Eidos büszkesége teszi meg definiálja ezt a stílust. Sokáig azt hittem, hogy már sohasem láthatom a kezem a Commandos 2 dobozára, de aztán kiderült, hogy a megjelenés nyár elején lesz. Akkor még nem voltam bizonyos, hiszen azokban a hetekben éppen egy hasonló című remekművet, a Wolfenstein névre hallgató német akciósorozatot, a Desperadost készítem el napok óta. Később természetesen legőbült a szám széle, hiszen egy újabb sajtóközleményből megtudhattam, hogy a Men of Courage csak nyár végén kerülhet polcra. A várakozás végül szeptember 20-ával ért véget. A király koronázott királyja visszatért, és a legmégis megemlékezést a katonák ellen.

Akkor befejeztem a Desperadost, megemlékeztem arra, hogy meg kell hagyni előrukkolni a spanyol stílusnak, hiszen a Wanted: Dead or Alive annyira igazán figyelemreméltó volt. Ezek közül a legfontosabb a Quick Action

feladatra „idomíthatuk be”. Ezzel az ötlettel RTS-ben még sohasem látott összhangban tudunk rajtaútni az ellenség ellen. Én akkor úgy fejeztem be a cikket, hogy „a program egyértelműen jobb a Commandosnál, és szeretem a második részt is meg fogja szorítani, főleg a kezelhetőség terén.” Nem lett igazam. A Commandos 2 jobb, ráadásul sokkal jobb lett a Desperadónál.

A JÁTÉK

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

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

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

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

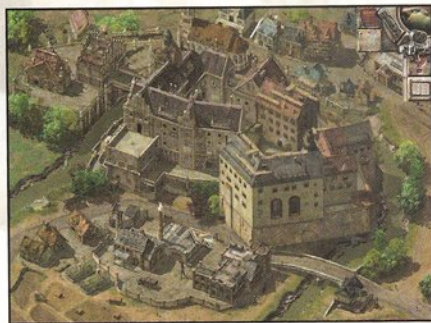
A küldetések során létfontosságú, hogy embereinket ne fedezzék fel. Igyekezzünk tehát érzészt minél csendesebben ténykedni, másrészt az ellenség látómezején kívül maradni. A tetteink által keltett

zaj — bármennyire is zavaros — jól látható a képernyőn, mégpedig átlátszó hanghullámok formájában. Na ezt most nem sikerült értelmesen leírnom, mindenestre frappáns és látványos megoldásról van szó. Apró szépséghibá, hogy meglehetősen

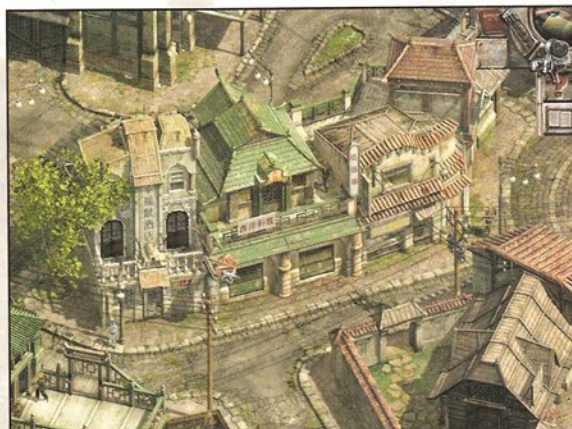
erőforrás-igényes. Én — amikor már nagyjából fel tudtam mérni, hogy mi meddig hallatszik el — gyorsan ki is kapcsoltam.

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

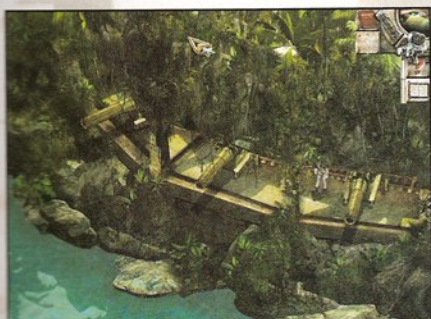
A látómező továbbra is két részre bontható. Ha az élénkzöld területen belülről kerülnék, mindenféleképpen lelepleződnék. Ha a halványzöld területen fekszünk, esetleg német egyenruhában állunk, ideig-óráig elkerülhetjük a felfedezést. Kék csík jelzi, ha megláttak minket. Ilyenkor igyekezzünk fedezékbe húzódnunk, mert ha a kék szín vörösre vált, lebukszunk.



▲ A colditz-i kastély



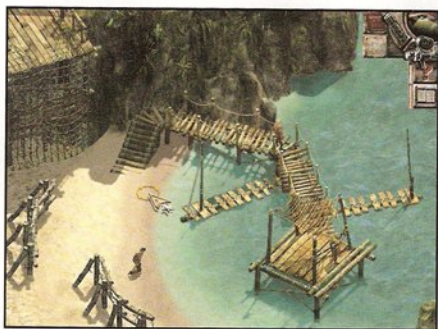
▲ A haiphongi kikötő



▲ A savaii ágyú



Hőseink hátizsákja hatalmas fejlődésen ment keresztül. A balyu a Diablóból már jól ismert módon cellákra van osztva, így felszerelésünk a tárolni kívánt tárgyak helyigényétől függően tetszés szerint átrendezhető. Szerencsére az azonos tárgyak csoportosíthatók, így egy egységnyi területen akár tíz kézigránát is tarthatunk. Ha elég közel megyünk egy bajtársunkhoz, cseréberére is lehetőségünk nyílik. Érdemes felfigyelni arra, hogy a varázsgomb (SHIFT) itt is remek szolgálatot tesz. Tartsuk lenyomva, miközben rákattintunk egy olyan tárgyra, amelyből több is van nálunk és láss csodát, csak egy lesz belőle a kezünkben.

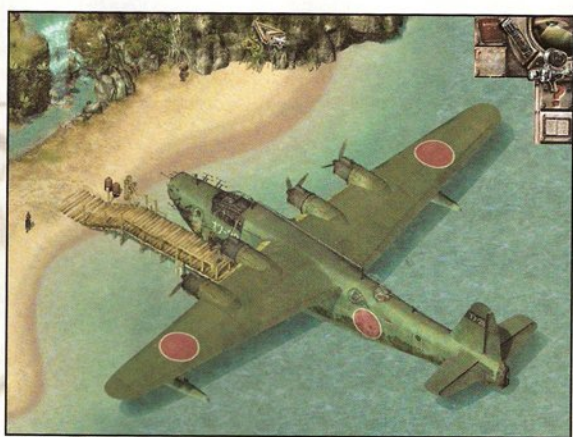


▲ Beach House

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

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

Ha már a grafikánál tartunk, külön bekezdést kell szentelnem az átvetető animációknak. Ugyan a Desperados ezen a téren (is) elég magasra tette fel a lécet, a Pyro gond és erőlködés nélkül vitte a magasságot, és még maradt is alatta vagy húsz centi. Ugyan a bejátszások nem túl hosszúak, viszont nem túlzás velük kapcsolatban a vizuális



▲ Beszállásra készen

orgazmus kifejezést használni.

HANGOK

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

ÁTSZATHATÓSÁG

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

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



▲ Fogoly-filter merül a vízbe

testeket a vízbe lehetne dobni. És lehetett! További észszerű újítások a teljesség igénye nélkül: Inferno be tud dobni kézigránát ablakokon és nyílásokon; Duke képes felhasználni a német mesterlövészekről származó töltényeket; Lupinen és Lips-en kívül mindenki el tudja rejteni a magatehetetlen testeket. A végeredmény egy olyan — minden eddiginél reálisabb — simuláció, ahol végre nem a programozó, illetve a pályatervező agyával kell gondolkodnunk, ha szeretnénk megtalálni a megoldást egy problémára, hanem nyugodtan hagyhatjuk magunkat saját józan földművelő eszünkre. A kamera forgatásának lehetősége öröndetes és jól használható újítás. A kezelhetőséggel egyedül a fás területeken gyűlt meg kicsit a bajom, de a rendszer egyébként tartós nyúzás után is jelesre vizsgázott. A biztonság (mármint saját biztonságunk) kedvéért azért gyakran piszkáljuk a következő gombokat: F9 (térkép megmutatása), F10 (interaktív tárgyak megmutatása), F11 (ellenségek megmutatása). Ami még mindenféleképpen említést érdemel: a program útvonalkereső algorit-

GRAFIKA

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





musz a tökéletesség határát súrolja. Hátannk legyőzre méltó magabiztos- sággal tessék meg a legrövidebb uta- sít, és kihasználják a tereptárgyak használata lehetőségeit is. Sajnos a játémeveket időnként még úgy vezetik, ahogy Frédéric Diefenthal teljesített a kommandó részén a Taxiban, de ha oda- legyélünk rajuk, itt sem lesz gond.

Konkrétan három nehézségi fokozat- ban játszhat. En (egyelőre) 'Normal' kivételével a játékban végig, ezen a szinten a játékot könnyebb játszani. Azt hiszem, ez nem is baj, hiszen a játék idő így is bőven 30 óra felett volt, ráadásul a bónuszpályák miatt.

A Commandos 2 többjátékos üzemmódban is játszható. Ilyenkor kooperatív módban vehetjük fel a csapatunkat a tengelyhatalmakkal. Képesek leszünk arra, hogy hadjáratot végrehajtsunk, csupán egyedülálló katonáinkat játszhatunk le helyi ellenfelek, vagy az interneten keresztül. Szemem ez nem az a játék, amiért érdemes multiban nyomni, de zenék nem veheti hiszpan barátaink számára, hogy kifejelettként volna.

SZERELŐK

A játék során összesen 10 karaktert irányítunk pályánkatunk alá, nem beszélve a szövetséges katonákról, akiket később ejtek szót.

Az első bombáknak meggyújtására a játék elemi matematikus figuráját, Jerry 'Tiny' Nichol-t. A Green Beretet irányítjuk. A 195 centi magas, fekete bőrű ember egy mézástól is féltetőbb, de semmit sem veszített az időségtől. Továbbra is ő a legerősebb csapatunkban, emellett mestere a támaszpontok felépítésének, különösen a katonák. Tiny képes kiugrani ablakon, fel tud kapaszkodni póznákra, és ha csak nem esik nehezebbre, ha a telefonkábelen függészkedve kell köz- lengetnie. Emellett csak ő bírja el a legnehezebb feladatokkal. A játék megkezdésekor talaj esetén továbbra

is képes beásni magát a földbe.

Vélemény: csapatunk egyik leg- hasznosabb tagja. Csendes, bivalyerős, viszont roppant mozgé- kony. Egész pályákat képes egyedül megfeszíteni.

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

Vélemény: sokkal többször jut sze- rephez, mint az első részben. Egye- dül is jelentős kárt okozhat; az pedig, hogy képes lőszerrel zsákmányolni, helyenként célvélőldévé változtatja a pályákat. Duke a telefonpóznák tele- jén is felvehet tüzelőállást. Élünk a lehetőségéig.

James „Fins” Blackwood, a kés- dobáló ausztrál tengerészgyalogos erősödött a legtöbbet az első rész óta. Egyszerre több szűrőszerszámot is képes magánál tartani, és azokat roppant pontosan, gyorsan, és cse- ndesen juttatja célba. A hátizsákjában található horog segítségével meredek falakon is könnyedén felkapaszkodik, de ugyanennek az eszköznek a segít- ségével arra is képes, hogy csapdát állítson az ellenségnek. A kifeszített kötélben elbottolt katona rövid időre öntudatlan állapotba kerül. Ekkor kell lecsapnunk. Fins továbbra is korlátlan úr a vízben. A búváruhának, és az oxigénpalacknak köszönhetően addig marad a víz alatt, ameddig akar; ebben a közegben szigonypuskájával képes meggyőző erődemonstrációra. Bőrnagyú barátunk hátizsákjában néha található még egy Zodiac gumicsónak, és ő az, aki képes haledel segítségével a cápák lekötésére.

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

A második részre a csapat tüzérsége, Thomas „Inferno” Hancock is teljes értékű közelhar- cossá vált. A következő eszközöket

kizárólag ez a pokoli fickó tudja hasz- nálni: lángszóró, időzített bomba, táv- irányított bomba, kézigránát, aknák, aknakereső. Emellett Tread csapdá- ira is képes robbanóanyag szerelni, és a hegesztőpisztoly is jól áll a kezé- ben.

Vélemény: Inferno roppant sokol- dalú, és szörnyű pusztításra képes. Azok közé tartozik, akiket jobb sze- retsz mindig magad mellett tudni.

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

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

A Kém, azaz René „Spooky” Duchamp legfontosabb tulajdonsága továbbra is tökéletes nyelvtudása. Most már azonban nemcsak arra képes, hogy néhány keresetlen szóval elterelje egy ór figyelmét, hanem arra is, hogy — feltéve, hogy „szerepe” szerint felettese-e beszélgetőtársának — parancsokat adjon. Legfontosabb fegyvere kábító injekciója, amelyből egy szü- rés élmélygést, kettő ájulást, három pedig azonnali halált okoz.

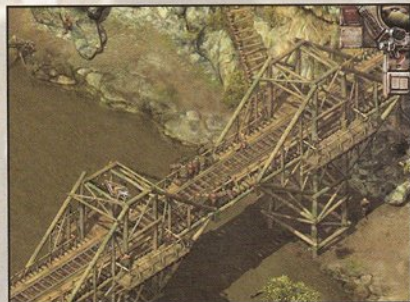
Natasha „Lips” Nikochevski a csa- part egyetlen női tagja. Jól bánik a

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

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

Paul „Lupin” Toledo, a tolvaj úgy fut, mint Forrest Gump. „Olyan gyorsan futok, ahogy a szél fúj.” Lupin roppant sokoldalú. A teljesség igénye nélkül jöjjen egy felsorolás a filigrán tolvaj különleges képességeiről: kis házi- állatával egy ideig eltereli az örök figyelmét, észrevétlenül követi meglopja az embereket, be- és kiug- rik ablakokon, csimpánzügyességgel mászik a telefonkábeleken, álkulcsá- val kinyitja a ládákat és az ajtókat, befér szinte helyekre, mászik a falon, és szinte bárhol el tud rejtőzni. Impresszív lista, nemde?

Vélemény: annak ellenére, hogy nem tud komoly kárt okozni az ellen- ség soraiban, csapatunk egyik leg- hasznosabb tagja.



▲ Hid a Kwai-folyón



▲ Jégtábla mellett parkoló

Mert van az, hogy a Rainbow Six, avagy a Deus Ex terroristái sok esetben nem léteznek képesek közvetlen környezetük változásainak életszerű megfigyelésére? Miért, miért? Létezik terrorista, aki halál nyugodt pózával észleli a társai mozgását, és számára kijelölt helyen mindazok után, hogy tőle alig pár méterre álló társa agyvelejét egy elegáns lövéssel az ingére fröccsenttük? Nos, a kiemelt feladat végrehajtását illetően fokon teljesíteni akaró terrorista csapatunk több, irányadónak nevezhető darabja szerint is vállalható. Az a Commandos 2 gonoszainak mesterséges intelligenciáját látván, a játékban már remélhetőleg egyetlen fejlesztőnek, sem kiadónak nem lesz szabad hagyani az efféle életszerűtlenségeket elkövetelő rosszfiúk részvételét. A legnyilvánosabb munkájának kapcsán, gyakorta felmerülő kérdés ugyanis így hangzik: miért van az, hogy a Günther, avagy a Manfred meglehetősen egyszerűen hajlamos észrevenni minket, majd azt követően egyikőjük nem áll olyan helyekre is lyukakat csinálni rajtunk, ahol azokra aztán tényleg van szükség? Azért, mert a Commandos 2 AI-a minden idők leggyilkosabb AI-ja — be szép ez is — közé tartozik. Aki nem hiszi, vigye vásárra a bőrt.

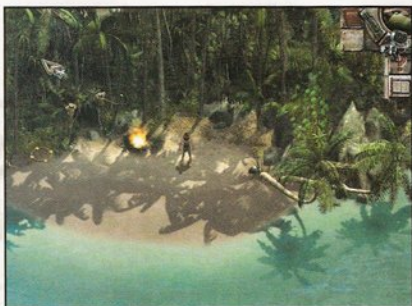


Whiskey-t, a bull terriert egyrészt azért szeretjük, mert képes észrevétlenül mozogni az örök között, így első osztályú ingat. Másrészt azért, mert ugatásával rövid időre képes elvonni az strázák figyelmét.

KÜLDETÉSEK

Night of the Wolves

Hitler 'Blitzkrieg'-je eredményesnek bizonyult. Csaknem egész Európa a náci kezében van. Csupán Anglia képes ellenállni, de nyersanyaghiányban szenved. A német tengeralattjárók sorra süllyeszlik el az Atlanti-óceán túlsó partjáról érkező konvojokat. A hírszerzés szerint az U-Bootok bázisa La Rochelle-től nem messze, La Pallice-ban van. Első küldetésünk ide vezet. A tolvaj kapcsolatba lép egy sérült szövetséges katonával, aki mielőtt meghalna, még rá bizza legjobb barátját, Whiskey névre hallgató kuttyáját. Lupin ezután kapcsolatba lép Lipszel, aki agyafúrt tervet sző. Toledo



▲ Mr Wilson pikniken

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

Das Boot, Silent Killers

Másnap reggel Spooky, Fins, és Inferno motorcsónakban ülve közelelt meg a támaszpontot. Miután tengerészgyalogos barátunk hatástalanítja a hangár ajtaját elzáró víz alatti aknákat, a kis csapat partra száll. Inferno megtisztítja a terepet a szögesdrótakadálytól és a taposóaknáktól. Ezután Spooky német tiszti egyenruhába bújjik, majd miután átvette Whiskey-től a papírokat, a déli kapun belép a támaszpontra. Első útja a rádióhoz vezet, ahonnan az ejtőernyőn érkező Tiny-t hívja. Az akciócsoport (Tiny és Fins), miután megszerzi a szükséges kulcsokat a hangár tetején álló tiszttól, előbb a szövetséges tengeralattjáró legénységét, majd kapitányt szabadítja ki. Inferno ezután magánakcióba kezd. Sorra a levegőbe repíti az üzemanyagtartályokat, a légvédelmi ágyúkat és azt az épületet is, amelyben a torpedót tartják. Hőseink, miután kinyitották a hangár ajtaját, a visszafoglalt tengeralattjárón távoznak.

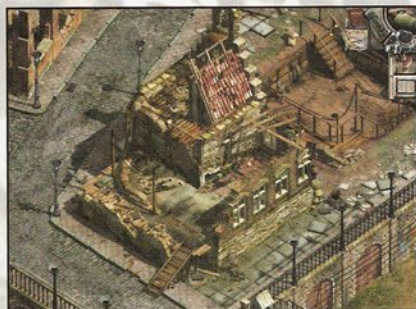
White Death

A menekülő tengeralattjáró legénysége nem sokáig örülhet szabadságának. Az Északi-tengeren ugyanis észreveszi őket egy német romboló, amely a felszínre kényszeríti a hajót. A baj csak az, hogy a vízfelszínre vas-tag jégpáncél borítja, így a hajó és legénysége ismét fogságba esik. Csak Fins és Inferno tud elrejtőzni. A tengerészgyalogos a faggyal dacolva felveszi a kapcsolatot a tüzérséggel, majd együttes erővel kiszabadítják a közelben fogva tartott Tiny-t. Embe-



▲ Párizsban nem fenéki Eifelt az élet

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



▲ Szorul a hurok

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

Target: Burma

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

Azok, akik a Commandos mondakör mára már igazi klasszikussá lett első epizódját is kedvelték, örömmel nyugtázzhatják az eredeti szereplők megújult formában bemutatott szerepeltetését. Még az első részhez megjelent, s ugyancsak komoly eladásokat produkáló Commandos — Beyond the Call of Duty címre keresztelt kiegészítőcsomag Natasha nevezetű szekszombija sem hiányozhat embereink sorából, aki továbbra is multifunkcionális feladatok ellátására — mesterlövészet, kémkedés — használható. S persze nézni is lehet a nénit, noha pont ezért sem jár. Whiskey, a barátságos bullterrier szereplése a második epizód üdítő színtöltője — segédelmével olajozott módon nyílik lehetőségünk az egymástól távol eső embereink között történő tárgyátadásra, míg a blóki jelenléte a rossziúkat sem különösebben zavarja. (Ez mondjuk némileg gagyi szerintem — hogy egy raklap náci érdeklődését ne keltse fel egy csomagoktól terhes kutya...?)





alkalmazott és csapatait. A hatalmas vereség után fiaink a szellemi vezetői tapasztalatában hajón menekülnek el.

Bridge over the River Kwai

A hadiaró ellenére a japán terjeszkedés tovább folytatódik. A vasútvonal, amely a hátrországot és Burmát hivatásbá köti, csaknem kész. Ha a Tamarkan-híd is — amelyet szövetséges hadifoglyok építettek — elkészül, az utánpótlás sokkal gördülékenyebbé válik. A híd átadását egy magas rangú japán katonai vezetőket szállító vonat áthaladásával ünneplik meg. Kommandósainknak nemcsak a híd átadását kell megfigyelniük, de lehetőség szerint a vonatot is. Első lépésként kiszabadítják Guinness (a filmben Sir Alec Guinness alakította az ezredesi) ezredesét, aki az egyik szobában felüljáró modell megmutatja a híd gyenge pontját. Szerinte elég, ha az állvány közepén álló hordók közé robotkatonákat rejtenek; a vonat áthaladásakor keletkező rezonancia elvégzi a feladatot. A szükséges felszerelés (dinamit) megszerzése és elhelyezése után már csak a folyó fölé lógatott szerkezetet selymülő szövetséges foglyok kell kiszabadítani. A hamis rádióüzenet hatására érkező vonat természetesen a Kwai-folyóba zuhan a darabjaira hulló híddal együtt.

The Guns of Savo Island

A Midway-szigetektől lezajlott csata után feléledni látszó reményt pillanatok alatt szertefoszlathatja a Salamán-szigetek egyikén, a Guadalcanalon épített japán bázis. A város elfoglalására készített haditerve végrehajtását csak egy dolog akadályozza meg: a Savo-szigeten található földalatti erődítmény. Amíg az erőd áll, és az ügyük működtetőkészek, az úgy sem lehet Guadalcanal elfoglalásáról. Csapatunk a sziget egy félreeső részén szállt partra, ahol egy évek óta magányosan élő hajótöröttel, Wilsonnal (a Szamkoval című film Mr.

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

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

The Giant in Haiphong

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

Saving Private Smith

Túl vagyunk a partraszálláson. Minden egyes francia kisvárosért ádáz harc folyik. Embereinket azzal a feladattal küldik Cherbourg-ba, hogy hozzák ki a városban rekedt Smith közlegényt. Sajnos felfedezik őket, így Tiny, Inferno, és Duke fogságba esik. Lupinre vár a feladat, hogy kiszabadítsa őket. Amikor már mindenki szabadlában van, aprólékos munkával megtisztítják a terepet, majd Lupin kapcsolatba lép Smith közlegénygel, aki rádióon bejelenti nekik a főhadiszállásra. A hírek sajnos



▲ Tantor, ungava

nem túljók: a német utánpótlás márnincs messze. Minden szövetséges katonára és minden töltyétre szükség van, ha ezt túl szeretnék élni.

Castle Colditz

A színhely továbbra is Európa. A colditz-i kastély — amellett, hogy néhány magas rangú német tiszt lakóhelye — a kontinens egyik legjobban őrzött börtöne. Ide kell bejutni Tinynek, Spookynak, Treadnek, és Duke-nak. Ha ezzel megvannak, előbb meg kell menteniük Lupint a kivégzőosztag sortüze elől, majd meg kell szerezniük egy titkos tervet, a megfajtásához szükséges két dokumentummal együtt. Mielőtt dolgozni végeztével hőlégballonon emelkednének, igyekeznek a lehető legtöbb szövetséges hadifoglyot kiszabadítani.

Is Paris Burning?

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

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

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

JÁTÉK

Ha szeretnéd megnyerni a tíz

Commandos 2 poszter

egyikét, vagy egy

Commandos 2 PC CD-ROM-ot,

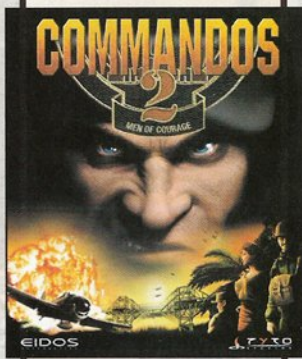
nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Milyen fajtájú kutya Whisky, a játék egyik főszereplője?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlistán küldd el szerkesztőségünk címére!

Beküldési határidő: 2001. november 2.

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



▲ Töltsd a kép



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

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

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

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

— Az Inferno által hatástalanított aknákat — ha kedvünk tartja — felvehetjük, és később tetszés szerint felhasználhatjuk.

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

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

— A White Death pályán el van

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

— Ne felejtjük Lupint és/vagy Tinyt a telefonkábelben lógva. Ha elfogy az erejük (a piros csík a képernyő jobb oldalán), leesnek, és csúnyán összetörök magukat.

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

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

— Mielőtt bárhóva is indulnánk, a



▲ Kész a küldetés



▲ valamiCOR ELmegegy léghajózní

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

— Legyünk türelmesek, mielőtt belépünk egy ajtón. A 'W' lenyomásával addig kukucsalkáljunk a szobába, amíg teljes bizonyossággal meg nem győződjünk arról, hogy minden rendben van-e. Olykor az árnyékok is segítenek.

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

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

— Mentsünk olyan gyakran, ahogyan csak kedvünk tartja, de csak akkor, amikor biztosak vagyunk abban, hogy a következő pillanatban nem fog ránk szakadni az ég, és nem kerülünk olyan helyzetbe, amelyet csak úgy tudunk megoldani, hogy újra kezdjük a pályát. A gyorsmentés (CTRL+S)

és a gyorsöltés (CTRL+L) mellett használjuk a hagyományos módszert is: egy-egy nagyobb feladatrész teljesítése után.

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

— Amig ismerkedünk a játékkal, kapcsoljuk be a 'Tootips'-et. Ezzel a lépéssel (ilyenkor, ha az egeret rajta tartjuk egy tárgyon a hátizsákban, kirrja, mi az) sok féltreértést elkerülhetünk.

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

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

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

ÖSSZEZÉS

Ennyi jó tanáccsal tudtam szolgálni az után, a bő egy hét után, amit a Pyro remekművével együtt töltöttem. Mert remekműről van szó, az nem is vitás. Emilitésre méltó negatívumként csak a program gépigényét tudom megemlíteni. Pozitívum viszont nagyon sok van. Ritka az ennyire jól eltalált folytatás. Spanyol barátaink szinte minden kritikuss kérdésben a megfelelő lépést hozták meg, és olyan irányba tereltek a programot, hogy az jelenleg több kört ver rá minden vetélytársára.

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

Azt kell mondjam, hogy 'A hónap játéka' cím teljesen megérdemelt. És egy belső hang azt súgja, hogy halálani fogunk még a programról akkor is, amikor 'Az év játéka' díj kerül kiosztásra.

U1: Mikor jön már ki a küldetéslemez?

Bazska

Eidos / Pyro Studios
 PII:450 (P:300) 128 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTVÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ - gyönyörű
 - függővé tesz
 - minden

✗ - hűzős gépigény

96



GAINWARD



NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001

NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001



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

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



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



HERTA

www.orca.hu

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center)
Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
• Bp. XXII., Nagytétényi út. 27-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.)
Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp. XX., Kossuth L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004
• Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

Magic & Mayhem ART OF MAGIC



Egy mindegy, kiért

Kitűnő játszhatóság, kedves, ám már keltezésekor is túlhaladott grafikus megvalósítás, illetve a mellékelt box kapcsán bővebb kifejtés tárgyát élvező, '83-ban keltezett ötlet jelentették a Magic & Mayhem legfőbb ismérveit. A mítosz megálmodója a létrehozója, Julian Gollop a 2001-es év végén sem kímél minket ősrégi játékaának újbóli prezentálásától, s hogy túlzottan új izekre nem, maximum az alapdarab csinosított változatára számíthatunk, már a mű célzatos címe is előrevetíti. Nézzük együtt!

Sztorinak

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

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



az után, hogy a Káosz Ura gyakorlati sikon is belekezd világuralmi terveinek megvalósításába, a Mr. Gollop által megálmodott konfekción-fantasy vidék energiaszintje erőteljes külön-geseket látszik produkálni, mintegy a baljóslatú, csalhatatlan körülmé-nyek főbb előhírnökéeként. A Káosz Ura immár aktív.

Vohánháááá! — közli is sietősen az útjába tévedőkkel. Történik aztán, hogy a Káosz Urának egy ferrrrrrtelmes sereglete egy Aurax nevű embergyermek szülőhelyére téved, majd rövid, s még

csak nem is különösebben látványos konfliktus során megszabadítják életétől az imént említett ifjonc édes-ápját. Aurax jól tudja: édesapja ezt nem kérte. Így, az ifjú éktelen haragra gerjed, majd elhatározza: ha török, ha szakad — megállítja a Káosz Urának ferrrrrrtelmes seregleit, hogy aztán saját kezűleg adhassa be a kúpot a hadjárat értelmi szerzőjének. Without vazelin, természetesen. Nem úgy a'!

Julian Gollop s csapata dramaturgiai fogékonyságát satírozandó, érkezik balról az ugyancsak gonosz Lopdamillehet — copyright by Kasi — fajtájára nézve velejéig romlott varázstudó. Velejéig romlott varázstudóhoz, egyszersmind nevéhez méltóan, kedvenc Lopdamillehetünk ellopikázza Aurax egy szem hűgocskáját, hogy aztán az anyaggal hóna alatt rendkívül messzi és veszélyes földekre sietvén produkáljon mielőbbi visszavonulást. A kétségek közt vergődő Aurax jól tudja: sem hűga megmenekítése, sem a Káosz Urának megfékezése nem térhet halasztást. Így, a dicső gyermek felkerekedik, bekapcsolja a multitszk

üzemmódot, majd rohan. Aikai harci dalokat zengenek egyre. Szóval, a szint nagyjából ez.

Szisztéma

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

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

THE ARMA MA

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

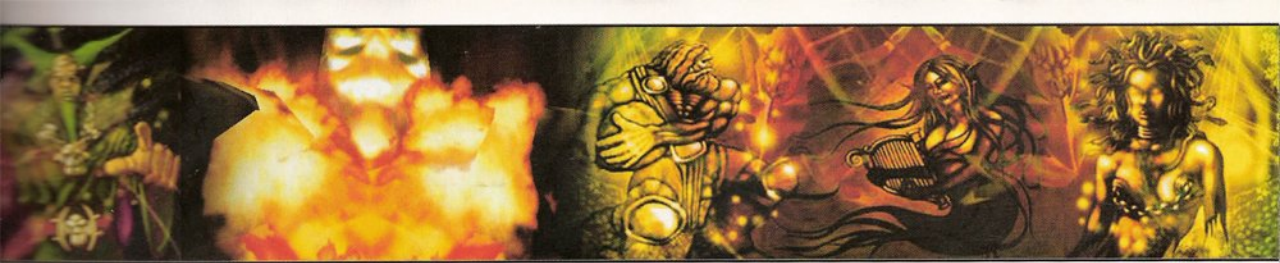


▲ Havi Nemsok: „Villámmal sújtom a Gaz Ellen sorait.” Izé...HÁÁÁÁ!



▲ ...mi nem láttuk őt!





vepek szinéről. A kérdés adott — mit is lehet egy mágus annak érdekében, hogy a lehető leg-hatékonyabb módon valósítsa meg ezen célkitűzését? A kérdés mintájára, az ama adandó válasz is egyszerű: mágusaink kasztolni fognak hétezerrel, hogy világység alatt több általuk megidézt



lényit, értő bűvigét s szítkot szór-hassanak a másik nyakába, mint amennyit ők kényte-
lenek abszolválni
opponenseik



hasonló
igyekezete
folytán. Aki
többet és
nagyobbat
kasztol, az volt
a jóarc. Itt kör-
vonalazódnak az
Art of Magic
eszméiség kvázi-
stratégiai jelleg-
tességei — mert
valahogy el kéne
dönteni, melyik
mágusnak van
joga licitálni, s
melyiknek nincs,
ugyebár.

OF GIC & MAYHEM

Nos: az
Art of
Magic Fog of
Warban úszó
térképei-
nek mind-
egyike
rendelke-
zik több-
kevesebb
— ezt

széthelyén alapjaiban befolyásolja a
terlepek kiterjedése is — Place of
Power-rel. Gyakorlatilag ezen pontok
szentik a játék lelkét. Mert aki Place
of Powerhez jut, az manához jut.
Helyesebben: jóval nagyobb ütemű
mana-regenerálódást élvez a továb-
biakban, mintha egyetlen Place of
Power sem tartozna a felügyelete alá.
Ezen szentséges s oly kívánatos hely-
ségek elfoglalására két módunk van:
nagy ráállítjuk a mágusunkat — bukta
módus, avagy ráállítjuk valamely

előzőekben megidézt teremtmé-
nyünket. Mágusunk Place of Poweren
való posztoltatása semmiképpen sem
célszerű, hiszen mind támadó, mind
védekező varázslataink hatóterülettel,
s így jelentős korlátokkal is bírnak.
Ezért a már megszerzett Place of
Powerekre érdemes lehet valami inge-
rültebb kreatúrát, sőt, hogy ne unat-
kozzon, a közvetlen környezetébe
pár másikat telepíteni. Őket fogjuk
védőknek hívni. Tehát, egy Place of
Power — a továbbiakban POP —
már birtokunkban van, s ezen körül-
mény jótékony hatását szemmel lát-
hatólag is élvezzük, ha a jobb
szélén virító arcképünket övező
mana-mutató feltöltődésére koncent-
ráljuk figyelmünket. Mint az észlehető,
minden egyes spell, minden egyes
teremtény elkasztolása/megidézése
több-kevesebb manaköltséggel jár,
értelemszerűen az óhajtott bűvige/
rémség hatékonyságával egyenes
arányban. Így már világos, miért is jók
a POPók. Jééé, te ott mit hittél? A játék
savát-borsát így a térképen őrnjőngő
mágusok POP-okért s egymás ellen-
ében folytatott küzdelmei jelentik. A
képlet meglehetősen egyszerű: több
POP — több mana, több mana — több
monszter, több monszter — több hulla.
Több hulla pedig — kúl.

A Magic...

A darab mágiaszisztémája minden két-
séget kizáróan öletes újtások tár-
gyává vált. Létezik három Iskola, ezek:
Káosz, Semleges, Törvény. S léteznek
reagensek, melyek annak függvényé-
ben eredményeznek más-más spellt,
hogy melyik Iskola oltarán áldozzuk azt
fel. Hogy érthetőbb legyen, vegyük ala-
pul a macskagyökérfűvet. A Törvény
oltarán hasznosított reagens gyógyító
spellt eredményez. Káosz alapú fel-
használás esetén, a macskagyökérfű
kitűnően hasznosítható exítált lények
feltámasztására. S végül: a Semleges
Iskola tükrében egy jókora farkas
idézhető meg. Najó, mondok egy mási-



▲ - Ehhez a helyhez csak a testemen keresztülúúúú!
- Á, haggyad... inkább megveszem! Hm?

katis: higany. A reagens Törvény alapú
eredménye egy elf. Az elfek Gollop
világában is a távolsági hadviselés
kitűnő mivelői. A higany Káosz alapú
használatokor a Lure nevezetű spellt
kapjuk eredményül, mely kitűnően

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



▲ - Mondom: TEDD már el a TŰKRÓTI!



színvonalas darabokról beszélhetünk. Rengeteg féle, sőt jobbára abszolút rendben lévő lény, spell, fordulatos játékmenetet biztosító, széleskörű variálhatóság jellemzi az Art of Magic mágia szisztemáját, mely gyakorlatilag az egész mű leg-sikerültebb vonásának tekinthető.



A Mayhem...

Már az első party során gyanús volt nekem ez a Fog of War szituáció. Gondoljunk csak bele, minek ez ide? Hiszen sikerességünket alapvetően determinálja, milyen gyorsan tudjuk elfoglalni a még gazdátlan POP-eket, hogy a rajtuk keresztül nyert mana-utánpótlás révén idézett monsztrékkal megkezdhesük nyomulásunkat újabb manapótlók felé. Az alkotóknak ennek ellenére arcuk van elvárni a használatól, hogy lutíra menjen bele a világba, oszt' csak szembejön egy POP. Komolytalan. Lehetne. Ám, az igazság még ennél is komolytalanabb. A mesterséges intelligencia előtt ugyanis aligha lehet kérdéses a pótlók pontos holléte. Így a gép által irányított mágusok, Fog of War ide-oda: a létező leg-rövidebb úton megközelítik szépen a Szent Helyeket, majd viszonylag rövid időn belül szakajtanak a szerencsétlen jüzer nyakába hat fagyóriást és három sárkányt, jóllehet szerencsétlen még az erdőben gombáskoz. Van ám megoldás: addig-addig buncsurunk a térképen, míg meg nem leljük az összes POP-t — az egy dolog, hogy közben 332-szer fogjuk újra kezdeni a partyt — hogy aztán 333-adik nekifutásra

sanszosak lehessünk a natív gépi intelligencia ellenében. Tegyük hozzá: garancia a sikerélmény közelségére ezzel együtt is csak abban az esetben lehet, ha nem átalunk csinos kis konfliktusokat ragasztgatni a mélyfeketé térképre. Csúcshívó. A Fog of Warhoz való ragaszkodás, tudván a játék főbb mozgatórugóit — irgalmatlan nagy bukta. Már csak azért is az, mert Fog of War nélkül egy rossz szavunk sem lehetne, tekintettel legalábbis a játék alapilléreire.

A térképfelhozatal darabjait egyébiránt aligha lehet, avagy kell elmarasztalnunk: számos méret, képi megvalósítás jegyében fogant helyszín garantálja mind a kampányt, mind a multiplayer alapú partyk szavatosságát.

...és az Art

Az Art of Magicen látszik, hogy rengeteg munkát fordítottak a grafikus kivitelezésre. Ez leginkább a teremtmények hallatlanul változatos kínálatában, illetve a térképek arcualatának ügyes megvalósításában mutatkozik. Mégis kevés. A vidék textúraszerkezete szétmosott, felvizezett pixelrengetegekből, az egyébiránt alapvetően híhető karakterek maroknyi poligonból állnak



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

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

csupán. Akadnak itt továbbá 2001-ben már egyesén vérlátítónak ható megoldások is — gondolok itt a fák lombkoronáinak sprite alapú kivitelezésére, avagy a játék közbeni kezelőfelület minősíthetetlenül gyenge kidolgozottágára. A darab nem mentes a nonszenitásoktól sem: mikor nagy buzgón kombinálunk, mérlegelünk, mily spelleket is pakoljunk a tatyónkba a következő party megkezdése előtt, egyszer csak — hopp! — a játék tölteni kezd, jóllehet még négy slotunk töküres maradt, s nyomába sem szagolunk az aktuális beállításokat jóváhagyó ikonnak.



Második nekifutásra, lám ráébredtem a jelenség nyíljára: Julian Gollop nem volt rest időlmithez (!) kötni a bepakolást. Na nehogymár gondolkodjál, hogy mit viszel magaddal! Egy igazi mágus pontosan tudja, mire van szüksége. Hja. Önnek, Mr. Gollop, egy hosszabb beszélgetésre. Szerfelett frusztráló, hogy nem teltelt egy nyam-



▲ Találd meg a negyedik pókot!



▲ Itt egy Place of Power

vadit „palettamentó” rutinra sem, mely nyilván pedig megelőzhető lett volna a folytonos bepakolás. Hiába is van a későbbi veteránoknak kedvenc palettája — csak pakolgassál, úgy tuti nem lelejtjed el. Ehhez képest már az sem lehet különösebben meglepő, hogy olyan alapvető menüfunkciók implementálására sem futotta a készítőkrejéből, mint egy elbukott térkép újrahazódása. Szóval, nem csak a palettát, de az egész partyt lehet újrakonfigurálni, abból baj még nem volt. Ja. Csak uminstall.

Csak ha muszáj

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



▲ Alig-Max Payne screenshot

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

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

by GyZ

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

Bethesda Softworks / Virgin Interactive www.art-of-magic.co.uk
P400 (P300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
ÁRSHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	7

✓ -Öltöztetés mágia
- túrkörsima
scroll

✗ -Fog of War
-rettentő repelitív

70

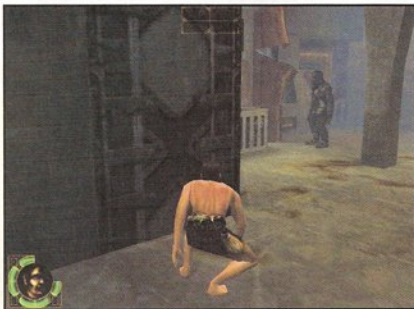
PLANET OF THE APES



EEK! EEK!

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

minél egyértelműbb bizonyítékok közvetítése, majd visszaszállítása a Földre, melyek igazolhatják ezen új világok megkérdőjelezhetetlen létét. Valamiféle műszaki hibából eredeztethető navigációs baklövésnek, illetve az utasok „tartósításáért” felelős hibernátoroknak köszönhetően meglehetősen meredek, egyszerűen klasszikus csavart vasz a vonalvezetés. A Cassiopeia 417 fényévre való űtszakaszt, illetve az ezen űtszakasz megtételéhez szükséges, 1764 emberévet követően végre-valahára egy bolygó vonzás-körzetébe sodródik. A hibernátorok az ilyenkor megszokott procedúra értelmében megkísérik a kioldást, s hála a kitűnő konstrukciónak, — egy időközben tönkrement szerkezet kivételével, melynek használója a kioldáskor szoros párhuzamot mutat egy asztalészilvával — az összes hibernátor képesnek mutatkozik önön lezabályozására. A kis híján két milleneumot átfogó üzemidő után végre megpihenhetnek a szakszerkezetek, míg a légénység tagjai megbizonyosodhatnak róla, hogy 1764 évnnyi mélyálmot követően is a reggeli szükségletek elvégzésére irányuló inger mutatkozik mind közül a legdominánsabbnak. A Cassiopeia pillanatok alatt az égitest atmoszférájába jut, ott annak rendje s módja szerint kigyullad, majd megkezd a körülményekhez képest kifejezetten szerencsésnek mondható landolási procedúráját. Az emberiség első űrcirkálójának útja látszólagos kudarcra végződik — ám a roncsok közül kikászálódó légénység tagjai csakhamar érdekes körülményekre figyelnek fel a sivatagos bolygófelszínén. Ezek: majmok. Ezek: rendkívül ideges majmok. Ezek a majmok nemcsak, hogy ideges majmok, ám lovakat lovagolnak, kezdetleges, ám emberélet kioltására alkalmas esz-

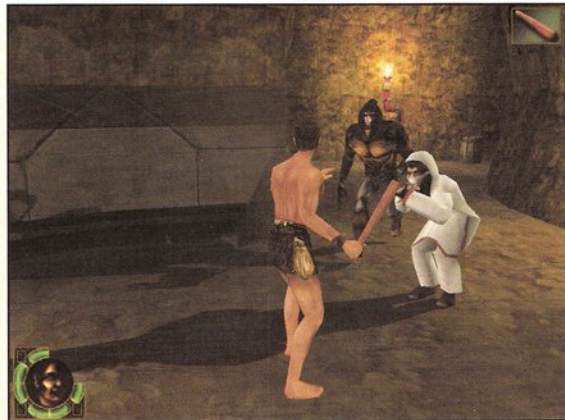


▲ ... 16 - 17 - 18 - 19 - 20 ...

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

1 Ágyékkötő

Pontosan ennyink marad, miután a majmok lecsapkodtak minket, hogy aztán tömlőcbe vethessenek. A darab viszonylag rövid időn belül unalomba fordulna, ha nem lenne valami módja az innen való kitérésnek — így most kiszabadulunk cellánkból, hogy aztán alaposabban szemügyre vehessük mind hősünket, képességeit, illetve a játékvilágot is. Csaplaskunk a cella ajtajához, majd nyomjunk egy Alt-ot. Emberünk klasszikus, ki kell jutnom innent! mozdulatsorával az ég egy adta világon senki sem törődik. Hosszas szemlélődés után azonban kiderül, hogy továbbra sincs semmi más alternatívánk. Rángassuk hát meg újra a cella ajtaját, minek hatására már odasiet egy mandrill, aki údvészlelésként rácsokat szorongató újvainkra csap a markában tartott eszközzel — majd siet leszögezni, hogy nyugodtan visszavehetünk magunkból: hamarosan megkapjuk a tápot. S lón: egy cellakör megtétele után

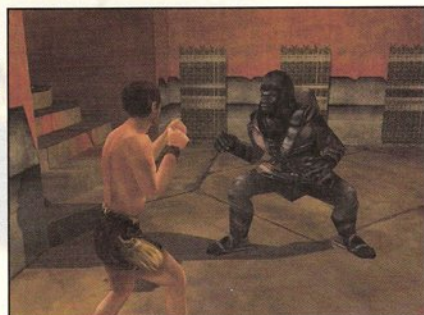


▲ Minek ez, gyerekek? A Tarzan vagyok, a Tarzan!

már szállítják is a féregpecsenyét, melyet ugyancsak Alt-tal magunkba szőlítünk. Úgy hírlík, a férgek felettébb gazdag proteinben s fehérjében. Valamely bennfentes tudatában lehet itt létünknek, hiszen a féregpecsenye egy feljegyzést, valamint egy kulcsot is tartalmaz. A feljegyzésen ez áll: „Találkozunk a Medikus Központban!” Míg a kulcs sejtetően a cellaajtó kinyitását teszi lehetővé. X-el hívjuk elő a tárgylistát, jelöljük ki a kulcsot, majd immár kulccsal kezünkben nyomjunk Alt-ot a cellaajtó előtt. Az ajtó kinyílik, mehetünk is ki.

3^d Person

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



▲ — Du kaempfst wie ein Farmer!

— HAH! Und du kaempfst wie ein Kuh, Schinkenkopfl

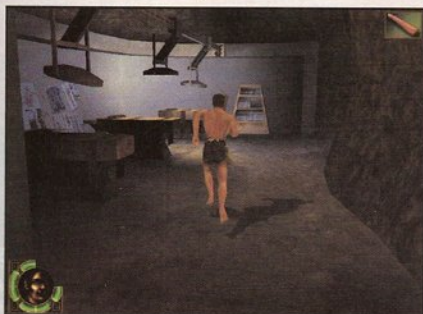
mára látható feliratok, figyelmeztetések. Ezeket mindig tessék is elolvasni: rendszerint továbbjutásunkat biztosító, de legalábbis elősegítő információ birtokába juthatunk általuk. A Planet of the Apes, lévén multiplatform fejlesztés, nem mentes a konzol jellegzetességektől. A cselekmény gyakorlatilag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



Danny Elfman, az új Majmok Bolygójának zenéjét elköveto elem nevéhez nem kevesebb, mint 60 filmzene megkomponálása fűződik. Nem ez az első eset, hogy Elfman és Tim Burton rendező közösen dolgoznak — addigi együttműködésük nyomán keltek életre az Ollókezu Edward, avagy a Támad a Mars — ahyavilág, de sz'r film volt (nem is — VargaB.) — figuráris. Elfman saját bevallása szerint gyakorta kacérkodik a stúdiójában elkövett öngyilkosság gondolatával — a mófelett szenzitív komponista munkamódszere ugyanis nem ismer kompromisszumot. — Napi 12 órát ülök kétezer méter kábel között.” — meséli a rótes, csapzott hajú Elfman. — Igen, néha napján eszembe jut, hogy egy kábelt a nyakam köré tekerek, és véget vetek az egésznek...” — Mr. Elfman elneveli magát, mintegy megcsillaglatván az állítása háttérében álló, kiáltásszerű érzelmi indukciót. — ... de akkor jön egy ötlet, jön egy kihívás, amit egyszerűen muszáj megcsinálnom, nem tudok, és nem is akarok nemet mondani: és kezdődik az egész örület előlről.” — magába roskad. De azért nevet, semmi gáz. Az új Majmok Bolygója, mint azt a filmet látót emberek tudhatják, valósággal hemzseg az autentikus törzsi zene jegyében fogant kompozícióktól. Ezek java részét maga Elfman játszotta fel, s csak abban az esetben vetemedett külső segítség elfogadására, ha már se keze, se lába nem maradt a kívánt hangok előállítására. Elfman elkövetezett híve a pillanat jegyében fogant elhangzott zene utánozhatatlan tisztaságának, így csupán szimfonikus kompozíciók esetén hajlik a felvételek köztes rögzítésére. „A kreatív ember minden körülmények között képes kell legyen a kreativitásra — Dannyvel azért dolgozom oly szívesen, mert rajta keresztül ismertem ezt fel.” — közli Tim Burton. És azt hiszem — igaz is van.

darab iránt fogékony játékos több mint 70 (70) pályán kényeszerűl majd bizonyítani a teremteltségét.

A játékmenet főbb irányvonalai akció, adventure elemeken nyugozanak, míg előrehaladásunk akadályoztatásáért legnagyobb részt a majmok tehetőek felelőssé. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy csokorok pályán sokkal inkább dominálnak a kaland, semmint az akció elemek, am jellemző módon a majmok agresszivitása okán kárhoztatunk majd egy szint teljesítésének újbóli s újbóli kísérletére. Ez nevezhető a Planet of the Apes legfőbb erényének: az úgyesen felépített, relative kis lélegzetű szintek mindegyike kelő kihívást s veszélyt ígér a játékosnak, egyúttal képtelenség elzárkózni az újbóli próbálkozástól, ha egy ránk rontó mandrill két jobbhorogját követően egy körülhetetlen Game Over feliratot ír fel



▲ Katerina, Katerina!

idegenszerű világmodell, mely révén a Planet of the Apes nyútolésekor többekben támad afféle képzet, hogy egy a kultikus Another Worldben ábrázolt, furcsa és kegyetlen helyről óhajit mielőbbi lelécelest demonst-rálni. A játék hangulata így abszolút rendben van, mely hangulat meg-tapasztalásához elég csupán neki-kezdeni a darabnak: már az első pályagóc, a medikus központ is torkon ragadja a kérdést — a 70-es, korai 80-as évek sci-fi film-eszméje mosolyog ránk a monitorról, megfűszerezvén az ezen jellegzetes képi világhoz dukáló zenei támog-atottsággal, mely ugyancsak bejövös.

A Fight

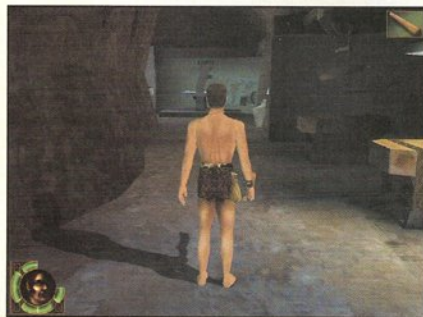
Valószínűleg többeknek kedvnek szegi majd a Planet of the Apes-ben megalkotott fightmodell, ugyanis az itt bonyolított konfliktusrendezés első

számú alaeleme sajna nem más, mint pici PC-nk pillanatnyi szeszélye, megspékkelvén Alt-nyomogatót kész-ségünkkel. A darab több mint 70 szintet számláló repertoárja során sejhethető számos dorgálóeszköze szert teszünk majd, melyek között áldásos módon akadnak képtelen méretű s hatékonyságú lövegverek is, ám a kezdetekkor ezekhez hozzá sem szagolhatunk. Így, megala-pozandó a későbbi tüzpárbajokat, temérdek szinten keresztül vagyunk kénytelenek kéztusában való jártas-ságunkat bizonyítani. A Planet of the Apes legkényesebb része ez: élénk áll a majom, patkány, vagy-ami-éppen-jött, majd megkísérel ránk zúzni egyet — hacsak nem vagyunk elég gyorsak, s mi még azelőtt útjára indí-tottunk egy csapást, mielőtt opponen-sünknek szusszanásnyi ideje lehetett volna annak lereagálására. Ertsd: pleknizünk. Ezen ponton érvényesül mindaz, minek révén a Planet of the Apes féle fightmodell sanszos lehet lehozni a műről a játékost, de legalábbis azon-nali cheat vadá-szatra sarkallni őt. Szóval, a majom védekező állásba helyezkedik, mi pedig üjtük őt sokkal a kezünk ügyébe akadt szakszerkezettel. Üssük csak sokáig: ha a majom éppen védekezik, esé-lyünk sincs átszabni a voná-sait. Így nem

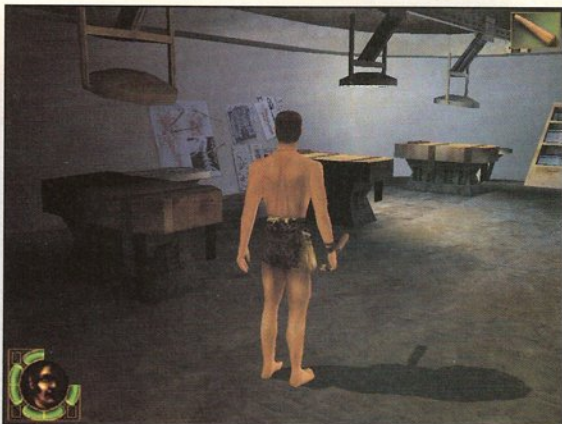
marad más, mint minden vehe-menciánkat latba vetve puffólni az Alt-ot, arra várva, hogy a majom elhagyja sérthetelenséget biztosító kettős fedezékét, s ellentámadásra szánja el magát. Itt jön a trükk — akkor kell zúzni, mikor a majom is zúzni akar. Aztán az kap az arcába, aki kevésbé jeleskedett jó időztés tárgykorben. Egyébiránt a majmok fajuktól függően, emberestől kezdvén jórórán át, egészen az irgalmatlan pófáncsapások osztogatásában is jeleskednek, így nem kell ahhoz sokat bekapunk, hogy Ulysses lefeküdjön kicsit pihenni. Így minden egyes, a térképeken elszórt mad kitet tessék erővesztésben tartani, sőt: ha már kívülről vágunk egy térképet, úgy célszerű lehet azt a lehető legkisebb erővesztésben nélkül teljesíteni, majd egy mentést követően ugrani neki a következő szintnek.

Rééebuszok

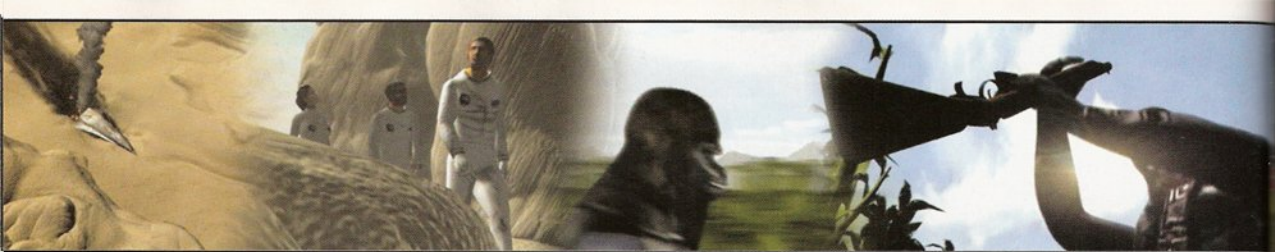
Mint azt már érintőlegesen jeleztük, a Planet of the Apes meglehetősen



▲ Vajon ERRE ment Katerina?!



▲ Hm. Itt nyoma sincs Katerinának.



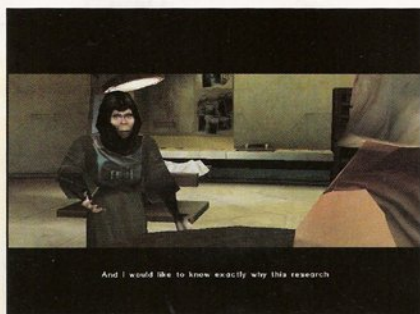
▲ Havi Nevelő Célzatunk: "Teeeeee! Kinyomom asszszemedeeeeee!"



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

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

szó nélkül aktiválja azokat. Ez a metódus persze alkalmas tárgyakon történő használatára is — jó példa, mikor egy lezárt rács állja utunkat, melynek felnyitására főhősünk képtelen. Ám, ha a laboráns majom lecsapkodása után magunkhoz vesszük a csontfűrész — szóval —, annak segítségével már szan-szosak vagyunk múlt időbe tenni a környezeti akadályt. Ez tehát az itt ábrázolt fejtörők első csoportjába tartozó elemek alapvető jellege. Azonban a Planet of the Apes szerencsés módon nem nélkülözi a hosszabb gondolkodást igénylő puzzle-okat sem. Medikus központ, utolsó pálya: ezen a szinten szert teszünk majd egy laborjelentésre, számtalan színben pompázó detríumos tégelyekre, valamint egy infora az itt lézengő gyógyszerterájtján: „A személyzetnek kötelessége az elhalt kísérleti állatok azonnali kiszállítása!” Hm. A laborjelentés tanúsága szerint, bizonyos színű detríumok által kezelt emberek szinte azonnal meghaltak, ám a piros színű detríum hatására az alany szívverése ugrásszerűen megnőtt, majd pár percen át tartó tetszhalott állapotban leledzett. Aztán — magához tért. A feladat innentől fogva egyszerű: kapjunk be szépen egy pirulát a piros detríum tégelyből, majd még mielőtt megszűnne a kép, tenyereljük rá egy riasztóra. A beérkező maj-



▲ ...és akkor -HUSS! - elszaladt.

mok sejtethetően azt fogják hinni, hogy Ulysses halott — így az előírások értelmében kivisznek minket azon az ajtón, melynek kinyitására más metódus jegyében nincs esélyünk. A Planet of the Apes tehát nincs híján az elegáns fejtörőknek sem, minek révén a játék abszolút kiérdemli a böcsületes 3rd Person Action-Adventure titulust, hiába is jellemzi magát oly szívesen ezen fogalmak tükrében korunk számos más 3rd Person darabja.

Esztétikum

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

vérszomjas patkányokat rugdalnom egy letűnt druidarend kihalt monostorjának kertjében.

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

abban a pillanatban paráztatásra ragadtatni magát, mihelyst feltűnik a monitoron egy ellenséges érzületű elem, álljunk akár számára megközelíthetetlen helyen is. Így a háztetőről lepillantó Ulysses, valamint a főhős láttán buzgón falbacsörtető patkány eszméi találkozásait kísérő para szimfóniák esetenként inkább keltenek megmosolyogtató, semmint rémisztő hatást. A zene ezzel együtt is nagyon rendben van.

POTA – Sirályság!

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

by GyZ

Ubi soft/Visiware www.foxinteractive.com
P400 (P300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	9

✓ - remek atmoszféra
- tartalmas

X - frusztráló fightmodell

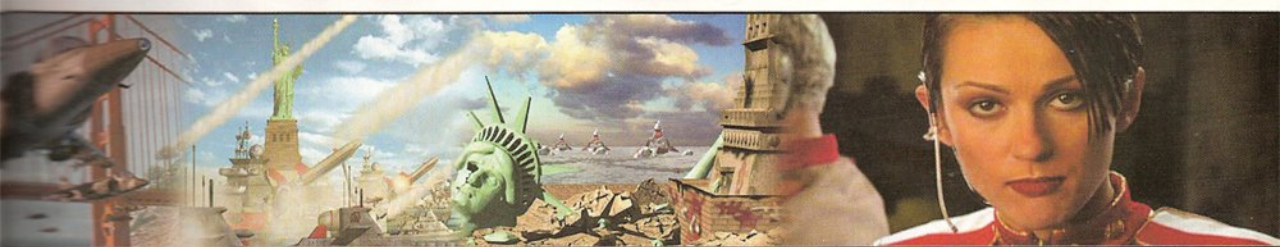
91

...most mi
következünk!

COMMAND
&
CONQUER
RED ALERT 2
YURI'S REVENGE



Westwood
STUDIOS



Apró nyálánságok

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

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

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

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

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

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



▲ A teszter, ha megzavarják munka közben

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

Újdonságok listája

A kiegészítő lemezen több mint harminc (!) új egység szerepel, sőt új épületek is helyet kapnak. Mielőtt mindenki a fejét fogná megrendelésében, hogy hogyan is lehet majd egyáltalán kihasználni a rengeteg újdonságot, hiszen már így sem kevés típusú egység alkalmazható egy-egy oldalon, elárulom, a legújabb újdonság a harmadik oldalé lesz! Hátrább az aprakkal, nem eszik olyan forrón a kását, és más napi bölcsességek: Yuri-val saj-



▲ Feszült a kapcsolatunk

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

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

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

sük után védekezésre nevelni őket.

— Battle Fortress: ez az igazi nagyágyú a szövetségesek válasza az oroszok Apocalypse tankjára. Csak egy gépfegyverrel van felszerelve, így könnyű célpontnak tűnik az ellenséges tankok számára. Igazi ereje a közelharcban mutatkozik meg, hiszen fittyet hánnya az ellenséges golyózápornak egyszerűen eltápos mindent, ami az útjába kerül, még a páncélosokat is! Ha mindez nem lenne elég, csapat szállítónak is használható, ha beleültetünk pár gyalogost, azok kihasználják a lörések adta lehetőségeket, és kímélet nélkül levadásznak mindenkit, ki ártó szándékkal közelít.

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

Szovjet egységek:

— Battle Bunker: az oroszok új védelmi épülete. Drótkerítéssel körülölelt páncélozott állás, ami öt katonával tölthető

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

— Industrial Plant: a gazdaságunkat fejlesztő épület igaz, hogy első pillanatra drágának tűnik, de használata kötelező! Ugyanis a járműveink költsége és előállítás ideje is huszonnévszázöt százalékkal csökken, ez aztán már döfi! Extragyorsan képesek leszünk ütőképes sereget kiállítani, és még bázisunk további fejlesztésére is marad időnk-energiánk.

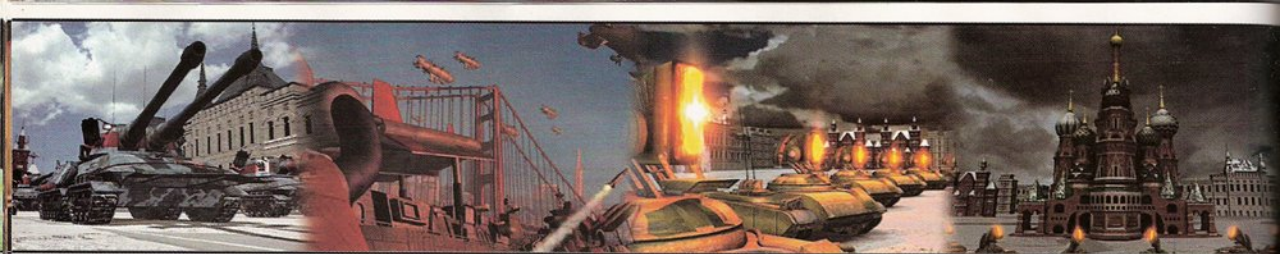
— Boris: az orosz anyamedve vad kölyke! Bátorságával és hidegvérűségével tűnik ki, hősiessége pedig példátlan, hiszen képes belopakodni az ellensége bázis közepébe, hogy jeladóján keresztül megadja a légi csapás pontos koordinátáit. A gyalogos egységeket csak egy Kalasnyikovval tarja távol magától, hiszen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



▲ Ez a helyzet már elúszott



▲ Bolondgomba



▲ A fiúk abban a bányában dolgoznak

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

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

egységekre nézve is...

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

Yuri hadereje:

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

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

— Psychic Dominator: ez a szerkezet az első Yuri beteges technológiai vívmányai között. Felépítése és töltetének elcsúszása következtében hatalmas mentális csapást mér a kijelölt területre: minden ott tartózkodó egység egy időre Yuri befolyása alá kerül. Ennek következtében az

éppen harcba induló konvojnak ki lehet adni a vicces parancsokat: támadjátok meg egymást, vagy éppen a saját bázisotokat! Ha jól használjuk, mielőtt teljesen kiütnék a nyeregből az ellenséges játékos, még meg is bolondíthatjuk... Azért van esélye egyeseknek, például akik civil épületekbe menekülnek, vagy bunkerekben húzzák meg magukat.

— Yuri's Barracks: a főgonosz barackja saját arcképét formázza, és innen indítja útjára emberi mivoltukból kivetkőzött seregeit.

Orosz végigjatszás

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

Deja vu: Óóó, ezt a pályát mintha már ismernék. A Fekete erdőben járunk, ott, ahol az oroszok csatát veszítettek korábban. Most nem szabad hibáznunk, elsőként le kell rombolni három német határállomást, majd Einstein laboratóriumát, és a Chronosphere épületét. Ez már finomabb pálya, ajánlatos a nehézlövegek és a mozgó rakétasilók értelmetlenül nagymennyiségű használata.

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

Romanov's Run: Főnökünk gépét lelőtték, őt pedig foglyul ejtették Yuri katonái valahol Líbiában. Ez egy gonosz pálya. Törjünk előre a tevék és a kőszá ellenséges mutánsok között az épületekkel körülvett oázisig. A déli épületeket töltsük fel katonáinkkal, majd nagy hatótávolságú fegyverekkel kergessük ki az északiakból az ellenség gyalogságát. Ha szerencsénk, van menekülésük közben le tudjuk szedni őket, egyébként öngyilkosság bármivel megközelíteni ezeket a házakat. Ha ez sikerült, nyomuljunk tovább a közelebbi hídig, és zárjuk el jelentős erővel. Kiválóak a nehézfegyverzettel gyalogosok és a könnyű tankok — hiszen akkor maga az átkelő nem sérül. Készüljünk fel, a program csal, az ellenség folyamatosan özönlök át a hídon! Lassan, de biztosan keljünk át rajta, majd pedig, ha nehéztankok egyidejű támadásával sikerül lerombolnunk a fennsík kapujának irtóztos erejű védelmét, már könnyű dolgunk lesz. Romanov megtalálásának pillanatában vezérkar főnökünk lányok után kapdos örömben és a Casablancából idéz...☺

Escape Velocity: a titkoszolgálatnak sikerült felfedeznie egy titkos tenger-alattjáró-támaszpontot. Küldetésünk ennek elfoglalása. Északról indulunk, de a szigetre csak déli irányból támadhatunk hatásosan. A Hűsvét-szigeteken vagyunk, és az álnok Yuri nem átalolt a híres „Bambuló Szobrokat” átalakítani halálsugarakat árasztó védelmi tornyokká. A három felajánlott települési terület közül válasszuk a legközelebbit. Mivel nyersanyagforrás-problémáink lehetnek, foglaljuk el az olajfűrő tornyokat, melyek csekély mennyiségben, de állandóan termelik a lovét. A szárazföldön haladjunk el egészen délre, ott alakítsunk ki egy kikötőt. Rengeteg tenger-alattjáróval védekezik majd Yuri, ezt vegyük számításba, de innen már csak egy kőpés a tenger-alattjáró gyár, és elég ezt elpusztítani a pálya megnyeréséhez.

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

Head Games: itt az ideje, hogy végérvényesen leszámoljunk Yuri-val, méghozzá a misztikus (legalább is az amcsiknak) Erdélybe kell ehhez mennünk. A megoldás tulajdonképpen egyszerű. Jobbra tőlünk foglaljuk el a titkos laboratóriumot. Segítségével atombombát tudunk lőni a pszi-dominátorokra, amik közrefogják az északi ellenséges bázist. Ha ezek elolvadtak a nukleáris felhőben, a környező szövetséges épületek irányításunk alá kerülnek. Mivel kiválóan kiépítettek és felszerelték, hatalmas haderő teszünk szert pillanat alatt. Ezek után bekopogtathatunk Yuri erődjének kapuján. Oda is lehet egy atomrakétával... ☺





— Grinder: az egyik legbe-
tegebb talál-
mány, egy
iszonytató
épület,
nagyteljesít-
ményű hangszó-
rójával kiáltják a
világra Yuri
igazságát. A
gyenge jellemek
azt el is hiszik,
és örömmel lép-
nek be kapuján,
az pedig azon
nyomban fel is



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

dolgozza őket, mint
nyersanyagforrásokat: mindezt extra
pénzt jelent gazdájának. Telepítsük
szűfőt városközpontokba...

— Bio Reactor: energiatermelő egy-
ség, hiszen az elektromosság mellett
minden más energiaforrásra is szük-
ségre van Yuri csapatainak. Ezek saját
gyalogosaikat felhasználva még több
energiát is termelhetnek! Felhaszná-
lasi módja: az ellenséges gyalogos-
okat, miután átállítottuk őket a mi
oldalunkra, tereljük be a gépezetbe,
de vigyázat, ha elpusztítják, a foglyok
kiszabadulhatnak.

— Psychic Tower: erőteljes védelmi
torony, ami komoly gondot okoz a
támadóknak, ugyanis az első néhány
ellenséges egységet átállítja Yuri
oldalára, amik ugye, ahogy már meg-
beszéltük, már nemnek is a feldol-
gózó üzemekbe.

— Genetic Mutator: ennek az oldal-
nak a szupergegyere. Olcsó és
hatásos. Ha felderítettük az ellen-
séges támaszpontot, és ott jelentős
mennyiségű emberanyagot találtunk,
tüzeljünk vele tétova nélkül! Minden
gyalogos egység brutális mutánssá
torzul, akik egyszerűen összehajto-
gatják a tankokat és szétverik az
épületeket. És a gyengébb egysé-
gek... mint például a kutyák? Azok
egyszerűen elpusztulnak a sugár-
zástól.

— Virus: egy nőnemű kommandós,

aki mérgezett tüffel lövi meg áldozat-
ait, kik toxikus gázfelhőkbe robban-
nak, ezek még jó ideig mérgezik a
környekre tévedőket. Kítőnően hasz-
nálható nagyszámú gyalogoshadak
ellen, hiszen azok egymást mérgezik
le támadás közben. Jó esetben
hamar veteránná gyúrija magát.

— Slave Miner: Yuri ércfeldolgozó,
kik egy önjáró bányászgépen halad-
nak nyersanyagot nyersanyag. Egy
feldolgozót öten szolgálnak ki, ha
valamelyik meghal, sietősen pótló-
dik. Mivel itt az érc rögtön lóvává al-
kul érdemes jól védeni őket.

— Initiative: háromszor annyiba kerül,
mint egy sima gyalogos, de annyival
többet is ér nála, hiszen pszichikus
erejével egységeket képes áttéríteni.
Egyetlen megoldása az igézet felol-
dásának, ha a létrehozóját elpusztít-
ják, de ha ő jól védett helyen búvik...

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

Utolsó megjegyzések

Sajnos úgy tűnik, ez a négy oldal
kevés a kiegészítő lemez részletes
ismertetéséhez. A felsoroltaknál sok-
kal több újdonságot rejt még magá-
ban a játék,

és sajnos el
kell tekinte-
nünk néhány
hasznos játé-
k-tipp és tanács
ismertetésétől
is. Igaz, hogy a
C&C soro-
zattal nem
nagyon talál-
kozhatunk a
Cinkelt lapok
rovatban, de
azért a
készítők nem



▲ A csapat háziállata

keves trükköt rej-
tettek el a játé-
kban, amelyek
akár megérnének
egy másik misét
is... A
végigjátszást, és
a pályák
változatosságát
az orosz oldal
végigjátszásáról
szólok boxban
megtalálhatjátok,
de hívjétek el,
a Szövetséggel
harcolva is ilyen
változatos a
játék, hogy akkor a Yuri-oldalt ne is
említsen.

Végezetül úgy érzem, el kell mon-
danom, hogy milyen összbnyomás
ért. Személy szerint óriási csalód-
tam még tavaly év végén a Red Alert
2-ben: meglátva az elmaradott grafi-
kát, elment a kedvem tőle, és nem is
igazán akaróztott játszani vele. A
Yuri's Revenge-et betöltve ugyanaz
az érzés került a hatalmába, hango-
san fíkáztam, és kirohantam a szo-
bából. De. Mivel erős jellem vagyok,
mégis leültem végignyomni, és láss
csodát! Azt nem mondom, hogy



▲ Walking on the moon

megszerettem, de egyre inkább élvezem
a játékot. A pályák olyan változa-
tosak és ötletesek, hogy egy percre
sem hagynak pihenni. Talán kevés-
nek tűnik szóloban a hét-hét küldet-
tés, de mind olyannyira különbözik
egymástól, és olyan igényesen-mi-
vesen vannak kidolgozva, ami igazi
ritkaság az RTS-ek világában. Azt
ajánlom mindenkinek, szerezz meg
ezt a gamét, és játssza végig gyor-
san. Most még érdemes. Mielőtt
megjelenne a Warcraft III.

Balage



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

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATÓSÁG	6
ZENE-HANG	7

✓ - ingyenes pályák
- sok átvezető
- videó
- rengeteg új egység

X - csúnyácska grafika
- 1024*768-ban
alig látható
- megalapozatlanul
nagy gépigény

89



SPIDERMAN



!tapadatalpa!

Minden idők legkultikusabb képregényhőse aligha űszhatta meg az újbóli játékosítást. A magyar fordításban Bámulatos Pókemberként aposztrofált — nos hát — Pókember kalandjait hazánkban is rajongók ezrei kísérik figyelemmel a már jó ideje magyar nyelven is hozzáférhető, tonnányi képregényfüzet mélyreható tanulmányozása révén. Az 1963-ban útjára indított örület kiagyalojának egy Stan Lee nevű urat nevezhetünk meg, aki az akkor már hozzáférhető kultfigurák — mint a Kryptonról jött, s mindefféle „szepesőlebilítivel” felruházott Superman — ihlettségére megalkotta aaaa: Peter Parker névre hallgató újságíró. A kérdés adott: hol is lehet hírtértek egy kis gyíkfej újságíró a Magnifikáns Superman ellenében, aki, mint az már jó ideje ismeretes: repül, üt, orkántfűj, falonálát, mezőgazdasági vonókat s kaminokot hajgál, és különben is — egyszerűen über. Természetesen sehol. Így adódhatott, hogy Stan Lee nem átalott Peter Parker korai életrajzába sorsfordító csavart szőni. Az örökifjú Petert, aki 63 óta napjainkig egyetlen év öregedést nem volt hajlandó produkálni, Stan Lee és a Sors szeszélye egy iskolai előadásra sodorja, melynek tárgyául a radioaktivitás tulajdonságainak bemutatása szolgál. Az óvintézkedések mindenestre nem lehetnek túl szigorúak — legalábbis, az előadás szervezéséért felelős elemek megfejeltek a „pókok számára tilos a bemenet!” tábla jól látható helyen való feltüntetéséről. Így adódhatott, hogy egy, az előzőekben véletlenszerű radioaktív sugárzásnak kitett pókica belescip Peter Parker kézfejébe. Bizony, az ilyesmi nem tőkjő. Hódjalommal, sőt, a pók által hordozott méréganyag hatékonyságától függően, esetenként halálal is jár. Stan Lee jól tudta: ha a csipés okán megfosztja életétől Peter Parkert, nem történik semmi —



▲ ...jő, de én akkor is... mindjárt beh'gyozok...

Superman továbbra is lazít domború mellizomatra, míg Stan Lee szárnyaló fantáziájának egyértelmű bizonyosága elmarad. Így a sugárzásnak kitett pók közvetlenül a csipés után elhalálozást produkál, ám a bekapott dózis hatására különleges képességre tesz szert: csipése révén természetes tulajdonságait a mit sem sejtő Peter Parkerre hagyományozza, aki röviddel a kellemetlenség után észre is veszi: valami nagyon nincs rendben. Még pontosabban: valami nagyon, de nagyon rendben van. Az újságíró fizikai ereje megtöbbszöröződött, érzékszervei kiélesedtek, az érdekesebb körülményekre a fejében zakatoló energiák figyelmeztetik, ja és mellesken: ragadni kezd. Mármint, a falhoz. Képes a mennyezeten sasszézni az általa megjelölt időkeret tartamáig, napokat tölthet el a falóra közvetlen közelségében meditálva — szóval Peter Parker akaratlanul is csodabogárrá avanszál. Mit is lehet tenni, ha az emberfiának ily különleges kegy jut osztályrészéül. A válasz, Stan Lee kitűzött céljának ismeretében — miszerint megalkot egy, a Superman népszerűségével vetekedő



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



▲ Martin kedvéért: "Hírkámszűspajdőrmeeeeeeeee!"

kulthérszt — egyértelmű: Peter Parker a New York-i város-lakók önkéntes védelmére kel, békét teremtve a nagyváros büntől szennyes körzeteiben. Hiszen a Pókemberhez hasonlatos, különleges képességekkel megáldott/megvert lények teleme része nem állt visszaélni adottságaival, sőt java részük fixa-idea a világoralomra törés — legtriviálisabb, s legkitűnőbb példa erre a Spiderman-mitosz Dr. Octopus, aki eddigi 3253672789 sikertelen próbálkozása ellenére is mindig meg van róla győződve, hogy újbóli nekifutása révén aztán frankón átveszi a kontrollt. Sőt, al, Peter Parker Pókemberré, az az ellenlábasaival való kalandos összecsapásokat bemutató képregénysorozat csupán a Star Wars, Star Trek örületekhez fogható kulturális jelentőségű lesz. Ha ez idő szerint, a gyantulin elem nem áll bepotyogni a „spiderman” kifejezést egy internetes keresőbe, úgy rá is szabadul a komplett Pók-kultusz, de izomból. Képregényeken kívül akad itt még ódon szappanopera, egész estét betöltő mozi, sőt szó van az úgencrácios Spiderman bemutatásáról is. S létezik persze eggészen kiváló Spiderman rajzfilmsorozat, melynek főcímdalát oly szívesen éneklem Martinak, ha igazán zápen fel — ez rendszerint minden alkalommal elő is fordul, ha a HQ közvetlen körzetébe tévedek. S lám, a Gray Matter, s az Activision jóvoltából, immár a kor követelményszintjének

jegyében, testközleblő tapasztalhatjuk meg a Pókfejé kalandjait PC platformon. Nna. Ez má' valami...

Tartalom

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





wagunk hivatottak a lehető legtöbb ellenséges elemet jobblétre szenderíteni. Egyszerű, ám nagyszerű mulatság — a rosszfiúk szakadatlan áradatának legyűrése akár csoportos játékhöz is alapot szolgáltathat, lévén a Training üzemmód high score listát vezet a jelentkezők eredményességéről. Survival Mode: na, itt már annyian jönnek ránk, hogy célunk a lehető legtöbb ideig állni, helyesebben — kerülni az ellen követéseit s ütlegeit. Target Practice: azaz Police Tactical Training, Marvel módra. Némileg zizdasságzagú, ráadásul meglehetősen gyengén kivitelezett mód, mely során fel-felűnő, ellenséges papírmasék hálóval történő kilövése, s a szövetséges masék megkímélése a cél. Egy darab gonosz masé egyenlő egy pont, egy darab szövetséges masé egyenlő egy mínusz pont. Speed Training: hűben a Pókember mítoszhoz, a helyváltoztatásra használatos főbb módszer itt is egyet jelent a kilótt hálók segítségével történő, Tarzan alapú mozgással. S lévén, hogy a játék

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

Még több tartalom

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

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

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

Írányítás

Egérhez szokott, egyetlen gyors mozdulattal kamerát pozícionáló egyedek: reszkessetek! Már az első pár lépés megtétele után világgóssá válik, hogy a Spiderman semmiféle párhuzamot nem mutat a jól megszokott, 3rd Person alapú PC darabok irányításával. Blade of Darkness-szen, Tomb Raidereken edződött játékosok 99%-os valószínűséggel nyitnak azzal, hogy leszédülnek az első felhőkarcolóról, majd az elmormolt szitkokat követően, szépen lassan ráéreznek az irányításra. A Pókfej roppant figyelmen, ám teljesen „pécédegen” módon reagál kíváncsnalmainkra, amit csak megfejt a darab kamerakezelése, mely sok esetben, mintha kifejezetten ellenünk dolgozna. Spiderman térben való, „láb-alapú” navigálásához csupán a kurzorgombokat kell használnunk — így nincs más hátra, mint kitapasztalni a kamera, majd a főszereplő mozgásának szeszélyeit, hogy aztán a numerikus billentyűzetre koncentrállhassuk minden figyelmünket. Nézzük csak: 4-es gomb: út. 6-os gomb: rug. 8-as gomb: háló! 2-es gomb: ugrik. 7-es gomb: Target Mode, lásd később. Az egyes pályákon természetesen rengeteg ellenséges erőületű lénybe botlunk majd, a velük való konfliktusrendezés első számú eszköze pedig mi lehetne más, mint a képregényekben is ábrázolt, ököl és láb alapú hadviselés. Könnyen elsajátítható, látványos fightmodellről beszélhetünk, melynek alapjait a Pókfej által kivitelezhető két féle kombó jelenti. Három ütés hatására ütés alapú sorozat, míg három



▲ - Jó szélet, tesókám!



▲ Eeeeeez - fááájhatott.



▲ Ez egy fight

rúgás hatására, értelemszerűen három rúgásfajta felvonulató kombó az eredmény. Opponenseink java része egyébiránt bármely sorozat teljes benyelését követően hajlamos megfektüdni, míg a fight közbeni hálóhasználat jelentősen növelheti a lebojlyított brusz



A Spiderman kapcsán vetődött fel bennem a kérdés, vajon hogyan él, mit csinál manapság a nem kisebb híru képregények kiadójaként tisztelt ismert Stan Lee, mint az elmékedésünk tárgyául szolgáló Pókember, a Hulk, avagy az X-Men mítosz. Kutatásaim egyszerre vezettek meghökkenítő, s azonnali, további utánjárást sürgető eredményekre. De nem mondom őket el, hááhhá! — nyugi, csak vicceltem. Mr. Lee napjainkban 78-adik életévét tapossa, ám valószínűtlenül sovány, törekény teste ugyanazt a zabolátlan, milliók által tisztelt s szeretett elmét rejti. A Marvel-el életreszóló szerződésben álló Stan Lee, a képregénykiadó csődbe jutása után — merthogy a Marvel bizony csődbe ment, ez a nem mindegy — s így a szerződés érvényét vesztesével, szabaddá vált. Tétlenség helyett saját médiabirodalmat alapított, melyet bárki meglátogathat a www.stanlee.net címen. Ahogy, azt a site keletkezése óta már több millióan meg is tették. Az innen nyíló, 7th Portal linken keresztül férhetünk hozzá Stan Lee jelenkori produkciójához, az interneten olvasható — helyesebben: nézhető s hallható, 7th Portal képregényfüzetekhez. A karakterek már nem buborékok útján kommunikálnak egymással, hanem őket megszemélyesítő szinkoszínészek felelnek életre keltésükért. Az ötlet, lévén abszolút méltó Mr. Lee szellemi nagyságához, nem csupán emberek tömegeit sarkallja ezen oldalak látogatására, de már beindulni látszik a Lavina is. Egyrészt, a Paramount Theme Park — egy a tengerentúlon rezidens s üzemelő vidámpark — a jogdíjak kicsengése óta már fel is húzót egy 7th Portal alakokon nyugvó attrakciót, Mark Cantonnal, a Columbia Pictures vezető személyiségével pedig Stan Lee a közelmúlt során írt alá egy szerződést, mely a 7th Portal várható megfilmesítését jelenti. Mr. Lee a következőképpen kommentálja a megállapodást: „Igazi, masszív, Hollywoodi film készül majd. Önök is tudhatják — hiszen Hollywoodban minden film igazi és masszív. De én komolyan is gondolom.” Stan Lee tehát aktívabb, mint valaha — s Isten adja, hogy maradjon is az.



▲ Spidey és Venom, nappal.

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

hatásos, kivitelezéséhez hajszál pontos időzítés, s mindenekelőtt: alapos gyakorlás szükséges.

8+lennyil hatására örvendeztet minket a klasszis hálóbomba, mely jelentős sebzése mellett — a legtöbb opponens már egy találat esetén megborul — hátra is taszítja az ellen-

felét. Ez persze nem minden esetben jó nekünk — különösen nem, ha az átlagnál keményebb, stukkerrel is felszerelkezett ellenfélről van szó. 8+balranyil: Spiderman öklei háló-csomókba burkolóznak — kiemelten jól jön kétkézi összetűzéseik lebonyolításához. Maradt még a 8+jobbbranyil, mely kombó hatására kedvenc Pókfejünk egy pillanat alatt biztonságot jelentő hálópajzsba szövi magát, mely rövid hatóidejét követően, egész csinos kis „robbanást” produkál, melynek a közelben tartózkodók csaknem minden esetben hajlamosak áldozatául esni. Ezek voltak tehát a fight közbeni hálóhasználat alapjai. Maradt még a közlekedésre hivatott hálómétodus. Szóval, egy ugrás relatív csúcspontján nyomjunk 9-et. S lám: főhősünk



▲ ...és mindezt csukott szemmel!

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

Felépítés

A Spiderman gyors, lendületes, hamisítatlan akciójáték, melyet számtalan, ötletes módon megalkotott elgondolás színesít. Ilyen például, mikor a főhősünket gyanúba keverő Venom — Spiderman gonosz, Dr. Octopus által életre hívott nemzese — üzelmeinek köszönhetően üldözőbe vesz minket a rendőrség. Felhőkarcolóról felhőkarcolóra araszolván igyekszünk elkerülni a falakat pásztázó reflektorokat, melyeknek a másik oldalán posztoló mesterlövészek kontaktus esetén azonnald tüzet nyitnak ránk. Eközben számolnunk kell a fentről támadó helikopterek rakétáival, melyek készek porig bombáznai egy civil létesítményt is, amennyiben annak falára merészkedtünk. A darabban kézzelfoghatóan jelen van a képregények hangulata, atmoszférája, minek révén bármely rajongó tetszését egy pillanat alatt képes elnyerni a mű. Elvárható módon itt figyelnek a

Pókfej legádázabb ellenségei is, Skorpionótól át a már említett Venomon keresztül egészen a robusztus Rhino-ig, stb. stb — akik rendszerint Boss-monster formában hirdetik retentenes voltukat, s akikkel kiemelten élményszerű összecsapásokat bonyolíthatunk le.

...és ami még maradt

A Spiderman grafikus kivitelezése egyfelől teljesen oké, hiszen a Pókfej animációs kultúrája, nyaktörő mutatványainak ügyes impementálása végezt egy-az-egyben jön át a filing. A filing, amire egy efféle project s Spiderman szereplése okán számítani lehet. A darab képi megvalósítása ezzel együtt is túlhaladottnak mondható, életszerű árnyékokban, dinamikus fényhatásokban reménykednünk egyaránt felesleges. Ennek ellenére sem cinkeljük a Spiderman grafikus motorját, mert ugyan kétségtelen sem fér hozzá, hogy a piacon tucatsnyit, klasszissokkal izmosabb lábakon álló enginellel szerelt 3rd Person játék érhető hozzá, az itt életre hívott világmódel mégis kifogásalatosan alapokat szolgáltat főhősünk ténykedéséhez. S inntől fogva, a Spiderman feltétlenül kedvünkre való. Azt a hat végigjátszható képességnyit ugyan a legnagyobb jóindulattal sem lehet soknak nevezni, nem is beszélve a térképeditor hiányáról — összességében mégis kötelező anyag ez mindenkinek, aki Spiderman szimpatizáns. A fejlesztők és a kiadó remélhetőleg ezzel nem tekintik lenézártnak a darabot, s a közeljövőben magunkhoz szólíthatunk újabb hat képregényit, mission editort, s persze egy Spidermanes öngyula se jönne rosszul. Leszokáshoz, teszsem fel.

by GyZ

Activision / Gray Matter
P400 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.activision.com

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ pókember
 ✓ pókember
 ✗ jelen formájában rövidke
 ✗ szokatlan kamera-kezelés

84

OIL TYCOON
 A nagy olajüzlet...
MAGYAR NYELVEN

EUROPA UNIVERSALIS 1492-1792
MAGYAR NYELVEN
HIT · HATALOM · GAZDAGSÁG
 Globális hódítás és diplomácia
 Kolumbusztól Napóleonig

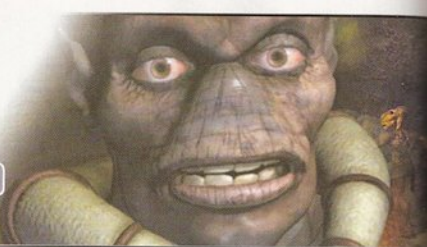
PEARL HARBOR
 Az égi háború
 1941. dec. 7. - Életed legveszélyesebb napja
MAGYAR NYELVEN

KORAI
 meglepetés
ŐSZI

TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
 WWW.TRAVELBOX.HU



ZAX The Alien Hunter



Skandar Graun sci-fi köntösben

Az alcímben említett név kamaszkorom regényeinek egyik kedvenc figurája. Hősnek bajosan hívhatjuk, példaképnek tekinteni pedig — mondjuk úgy — cíki lenne a Káosz-regények főszereplőjét. Félfűlű, kopasz, foghíjas, és otromba, testét tetőtől talpig



▲ *Megint vadkan lesz ebédre*

bűdös szőrrel takarja, persze csak ott, ahol nem a legkülönbözőbb csatákban szerzett sebhegyek csúfítják amúgy sem selymes bőrét. Hogy teljes legyen e fickó fizikuskájáról a képünk, szükséges megemlíteni, hogy felmenői között nem mindenki tartozik az emberek fajába. Az orkok nemes és büszke fiainak vére is jócskán csörgedezik ereiben. Harcos és pap, így nem csak izmaival, de istenének hatalmával is törekszik a maga igazának bizonyítására, már ha van olyan ostoba, aki azt kétségbe vonja. Mindezt csak azért mesélem el, mert a Zax hasonló nevezetű főhőse

az első perctől kezdve a bájos Skandar emlékéit idézte fel bennem. Igaz, ő a távoli jövőben kalandozik lézerpisztolyával az oldalán, kiszuperált űrhajójával, és kedvenc cicababájával, aki Zax külső-

ségeit tekintve csupán egy személyiségjegyekkel felruházott mesterséges intelligencia.

Ércevhely

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

A caranthian érc és kristály valaha általános és közönséges árucikkek számított a nyersanyagpiacon. Mára a legritkább, így a legbecselesebb és legdrágább anyagokká váltak az egész univerzumban. Bár felfedezésük a véletlen műve volt, ezek az anyagok az egész világot megrögzött és mániákus függőkké változtatták. Zax még az iskolapadot koptatta, amikor megismerkedett a mindenki életét megváltoztató felfedezés történetével. Oleus Caranth, az űrbéli kalandor és felfedező egy közeli bolygóra tévedt, ahol megdöbbentő mennyiségű különleges anyagot talált, amiket caranthian ércnek és kristálynak nevezett el. Rájött, hogy a „molekuláris átalakító” nevezetű berendezésekkel ezeket a természetben tiszta állapotban fellelhető anyagokat könnyen másfajta, igény szerinti tárgyakká lehet változtatni. Míg az ismert természeti kincsekből a gépezet segítségével csak primitív, kezdetleges eszközöket lehet fabrikálni, az újonnan felfedezettekkel bármit, csak a képzelet szab határt. Felfedezése elképzelhetetlenül gazdaggá tette, és az új ásványok használata elterjedt a mindennapi életben is. Cége és bányatársasága kímélet és gazdaságosság nélkül az egész bolygót kifosztotta, az utolsó molekuláig kitermeltek minden értékes anyagot.

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



▲ *Adok-kapok, ez szép*

megkeressék az érceket, de soha nem tért vissza közülük egy sem. A társadalom lassan kijózanodott, és visszatért a régi kerékvágásba, újra az általános, jól ismert anyagokat használták az átalakítóikban. A caranthian elérhetetlenné vált, és az „aranykor” szimbóluma lett.

Zax felnőtt, és a fejébe vette, hogy ő lesz az új Oleus Caranth. Életelőja a felfedezés és a meggazdagodás — csakúgy, mint példaképének. Természetesen sokan megpróbálták már, de Zax tudta, hogy ő más.

Úgy megismerte a szegénységet, hogy egy életre elege lett belőle. Nem tudta milyen az igazi gazdagság, mégis mániákus megszállottja lett. Keményen és sokat dolgozott, hogy megszerezze saját űrhajóját. Sajnálattal látta, amire pénze volt, már csak a roncsstelepen találhatta meg: egy leselejtezett, kiszuperált öreg bárkát. Toldozott-foldozott, csúfabb, mint gazdjája, de ami a lényeg: megszerezhető. Zax minden tudását és pénzét belefektette feljavította a vén bárkát, és Zelon névre keresztelte, ki egy híres színész volt az „aranykorban”, és mint mondják, igencsak szoros kapcsolatban állt Oleus kapitánnyal. Zelon mesterséges intelligenciája és személyiségjegyei tökéletesen megfelelnek egy ilyen hajónak, és egy ilyen küldetés követelményeinek. Az



▲ *Forrósodik a hangulat*

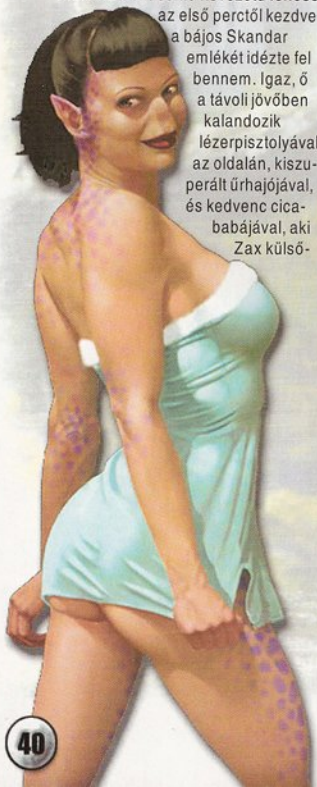
MI képes gondolkodni, fejlesztéseket végezni, és némi személyiségjeggyel is fel van ruházva. Zax ígéretei szerint az MI természetesen Zelon hangján szólal meg.

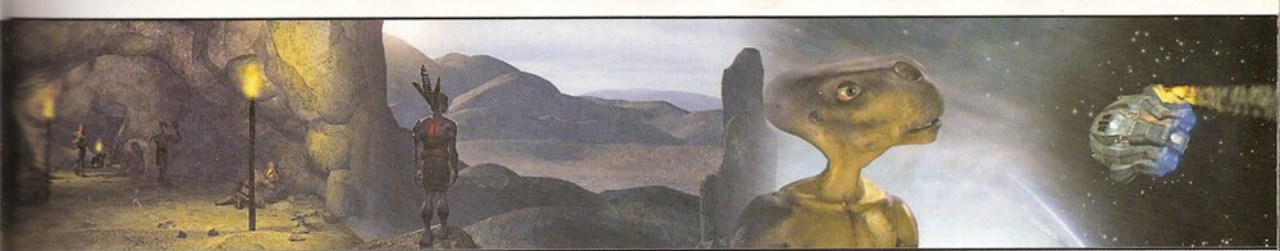
Nos, amikor a fedélzeti átalakító végre elkészült, Zax elindult, hogy beteljesítse álmát. Szerinte lenni kell még valahol caranthiannak az univerzumban, ami csak órá vár.

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

Diablo-klón?

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





az első pályákon, a dzsungelben. Minden izeg-mozog, az ősvények alig láthatóak a rengeteg különféle növénytől. Ez néha zavaró is, mert karakterünk néha eltűnik, harc közben ez pedig minden, csak nem előnyös. A második az irányítás egyszerűsége. A mozgást a kurzor billentyűkel aktiváljuk, fegyvereinket pedig az egér segítségével használhatjuk. Mindez így is túlbonyolított és felesleges, hiszen nyugodtan kiiktathatták volna a klaviatúra teljes használatát. A „J” gomb segítségével egy egyszerű menübe jutunk, ahol információt kapunk aktuális küldetéseinkről, vagy visszajátszhatjuk például az elhangzott beszélgetéseket. Érdekesebb az űrhajónk belseje, a roncs, ahová rendszeresen visszajárunk táplálás céljából. Itt három szerkezetet használhatunk: egy analizátort, ami ismeretlen eredetű tárgyinkról próbál némi infót kideríteni; a teleport, ami igen dicséretes módon az adott pálya előzőleg használt olyan kicsodájához juttat vissza, aminek nem tudom a nevét, de kristályos-kéken fénylik, és

pár másodperc közvetlen kontaktus és némi csillag után a hajóban találjuk magunkat. A harmadik a bolt, bocsánat a molekula analizátor, amiből érc és kristály ellenértékében a túléléshez elengedhetetlenül fontos tárgyakat kapunk.

A tárgyakkal négy csoportja van úgymint: fegyverek, pajzsok, energiátárolók, és az esatöbbi. Tehát minél több caranthian gyűjtőtünk össze (és minél több küldetést hajtunk végre) annál több, érdekesebb, és persze drágább cuccot kapunk cserébe.

Zelon a játék folyamán rendszeresen értesít, ha valamilyen új felfedezést tesz. Ekkor érdemes a lehető leghamarabb visszatérni, és begyűjteni az újdonságot. Ezek legizgalmasabbjai természetesen a fegyverek. A Zax nem kevesebb, mint egy tucat muskétát prezentál, de ha hozzávesszük a különféle kiegészítőket, mint például a taposó aknákat, vagy a Bolygó neve: halál című filmben áttört sikerrel bemutatkozó mozgásérzékelővel felszerelt automata golyószórót, akkor máris még több ellenpusztító áll rendelkezésünkre. A pajzsok szerepe egyértelmű, az elemek pedig a tárolható energia mennyiségét szabályozzák. A maradék tárgyak a küldetések során talált, vagy ránk szózt idegen kultúra vívmányai.

A csatározások



▲ Ezt én csináltam? Nem is emlékszem...



▲ Mégsem ez a kincseskamra

szórán a képernyő alsó szegletében láthatjuk a legfontosabb jellemzőinket: az aktuális életerőnköt, amit, ha csökken, például gyümölcsökkel, vagy az általunk előállított **esély-csomaggal** tornáztatjuk újra fel. A sárga csik pajzsunk energiáját hívott jelezni, ha nullára csökken, az életerőnk kezd fogyatkozni, értelemszerűen. Ezt elkerülendő, a leggyőzöttektől jogos trófea gyanánt kötelező érvényességgel kell begyűjteni a sárga és kék színű energiagömböket. A kékek — láss csodát — a fegyver energiacelláit töltik fel újra.

Nemzeti hős

Készüljünk fel, hogy a játékban az agymunka nem kap jelentős szerepet (végre valami nekem való!). Történetünk szerint a kényszeresen landolt Zax megféle hön áhított kincseit, és serény gyűjtésbe kezd, egyrészt, hogy hajóját újra működőképes állapotba hozza, másrészt, hogy az ott talált ellenséges létfórmák rosszindulatú szándékait megakadályozván fegyvereket kovácsolasson magának Zelon segítségével. Tevékenysége során találkozik a korbókkal, a bolygó őshonos fájával, akik rettenetes elnyomásban szenvednek: kiborgok, robotok és más hasonszóró — korbo definíció szerint — fémdémonok pusztítják őket. Zaxot a korbók ügyesen manipulálva (kincseket ígérve kisebb küldetésekért) hamarosan kikiáltják megmentővé, és a felszabadítási front jeles képviselőjévé. A társadalmi disszonanciákra érzékeny főhős hamarosan az első sorban küzd az ellen ellen!

Csak kikapszolódásként!

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

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

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

Balage

www.zax-game.com

JoWood / Reflex
PII300 (P233) 128 MB RAM (64 MBRAM)

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	8

✓ -állandóképsn
-gyorsgrafika

✗ -pályatervezési
hibák
-túl egyszerű
játékmenet

79

Jack Orlando

The Director's Cut

Remek remake?

Amerikai találmány, a fogyasztói társadalom vívmánya: ha egyszer bejött valami, miért ne próbáljuk meg újra ugyanazt? A finomabb megoldások, mint a folytatások készítése is beválik, de ha már teljes az ötlettelenség a forgatókönyvíró-fejekben, akkor nyúljunk valami régihez, valami klasszikushoz, ami egy kicsit átalakítva újra felrakható a boltok polcaira. A kilencvenes években elsősorban a mozi világában felfutó, bizarr oldalhajításokkal is tarkított stílus úgy néz ki, teljes létjogosultságot kapott az amerikai filmparban. Leforgatni újra a Pszichó egy kutyautó stábbb — Hitchcock nem csak forog a sírjában, de kis mászik. Nem beszélve a Casablanca kiszinezett változatáról, a Star Wars már megjelent verziójáról, a Blade Runner harmadik, bővített verziójáról, sőt az éppen aktuális Burton-féle Majmok bolygójáról, ami úgy ahogy látványos, de egy igényes sci-fi rajongó kiütést kap tőle; na ja, egy kisebb zsák kukoricát azért el lehet csámcsogni a vetítés alatt — és már be is jött a készítőök szándéka. Mi meg nézünk bután, mi volt ez? A felelősök meg már régen túl vannak árkon-bokron, és vihognak pénzrel teli markukba.

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

vezet „rendezői változat” alcímmel kilencvennyolcas változat és a mostani között, a kérdés jogos. Pár mondat erejéig magára öltöm a JoWood reklámszakemberének (pijárosának — menedzsernyelven) alakját:

Színes, hangosbeszélő amerikai krimi

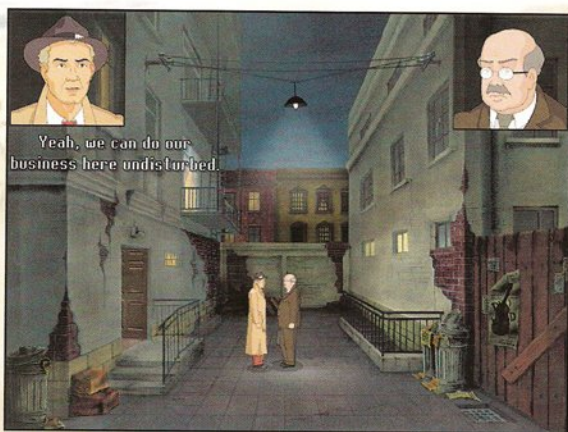
Mi a különbség a Virgin által kiadott kilencvennyolcas változat és a mostani között, a kérdés jogos. Pár mondat erejéig magára öltöm a JoWood reklámszakemberének (pijárosának — menedzsernyelven) alakját:

— Nos, úgy gondoltuk, hogy mindenképpen érdemes lenne ezt a maga korában nagy népszerűségnek örvendő kalandjátékot megismertetni az új évezred ifjú játékosaival. Természetesen megújult grafikával és játszhatósággal. A mostani kiadásért felelős csapat lelkiismeretesen, mindent elkövetve, bla-bla-bla... — Tekerjük le a volumét, igen értjük már miről van szó, persze, persze.

Szigorúan bizalmas

Nem, az előtörténet nem az. Aztán jött elmesélem, de a hasonló című filmet most jól megnézem, legyetek türelmesek.

Okés, megnéztem. Orlando hányattatás a két világháború között játszódna, a film pedig az ötvenes években, de az alvilág céljai ugyan azok: munkát adni a zsaruknak. Ezerkilencszázharmincháromban véget ér az alkoholtalalom. Milliók örmére újra lehet piálni, valószínűleg a jog történelmének egyik legnagyobb baklövése volt ez. Az alvilág mérhetetlen hatalmat kaparintott meg ezekben az években, a hatás máig érezhető, hiszen a szervezett bűnözés önállósodott. Legnagyobb



▲ Gyere hátra a sötétbe szívem, ott nam lát senki

bevételi forrásuktól, az alkoholtól elestek, de könnyen találtak más: pénzmosás, prostitúció, szerencsejáték és a felfutó új divat, a drogok.

No de ez már egy másik történet, kanyarodjunk inkább vissza, egészen a tilalom feloldása előtti második nap éjszakájáig. A bárók és klubok szinte mindegyikében így is lehetett whiskyt vedelni. Pontosan ezt tette Jack Orlando is, a csempészek ünnepeit ellensége, egymás után gurította le az aranybarna feleseket. Hajdanában heti rendszerességgel szerepelt az újságok címlapján, mint a bűnözők réme, az ártatlanok védelmezője, és a bajba esettek megmentője. Nincsen ez már így. A kiöregedett detektív manapság jószerivel nem is csinál mást, csak az olcsó pia után kajtat, s részegen tér haza reggelként.

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

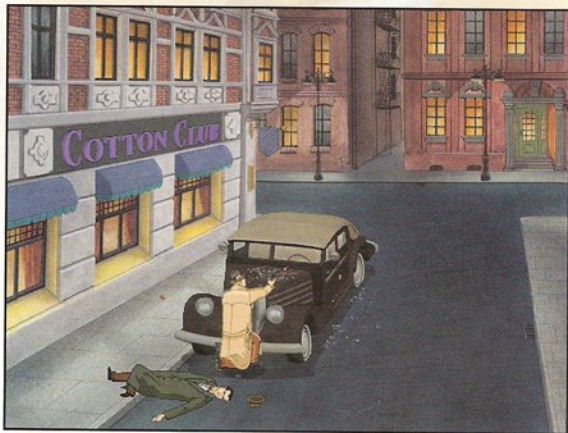
mikor minden elsőtédik körülötte. Nem az alkohol játékony mamarába merült e percben, az eszméletvesztés sokkal inkább annak a sétatáplácának a számlájára írható, amely nagy sebességgel ütközött tarkójának.

Mire magához tér, már két rendőr tart terepszemlét az események fölött: egy hullá és egy alkoholtól bűzlő lecsúszott figura — természetesen Orlandót teszik felelőssé a gyilkosságért. Régi hírnevének és kapcsolatainak köszönhetően a rendőrkapitány negyvennyolc órát ad hősünknek, hogy tisztázza magát...

Broken Sword átírat?

Mit prezentálnak nekünk a játék? Kérem szépen az egész elejétől a végéig színes ceruzával rajzolt. Ami szép. A mozgások, animációk is teljesen meggyőzőek, mintha egy igazi rajzfilm peregne előttünk, le a kalappal az alkotók előtt. Több mint száz karakter, ez sem semmi, és tapasztalataim szerint mindegyiknek vannak saját gondolataik, amit meg is oszthatnak velünk, ha akarjuk. Bár ezek rendszerint nem erkölcsi épülésünket szolgálják ☺

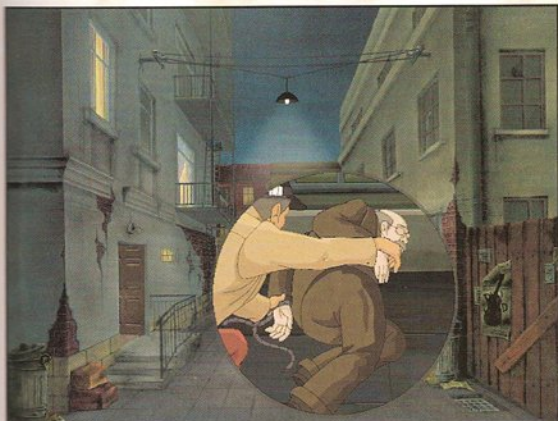
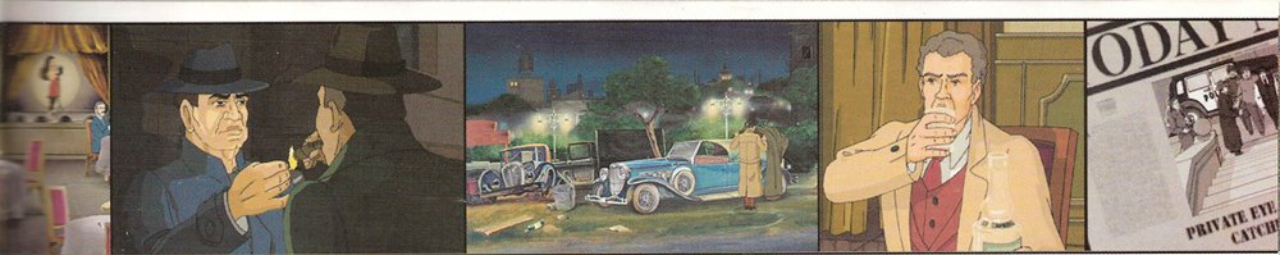
Több mint kétszáz kép, négy epizódra osztva, ez is meggyőző, de hozzáteszem tucatjával található olyan kép, vagyis képernyő, amin az égadta egy világon semmi értelmes nem található.



▲ Kire lósz, te stupid?



▲ Jééé, GYZ is kapott szerepet



▲ Ez az, megkötözve még nem próbáltam

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

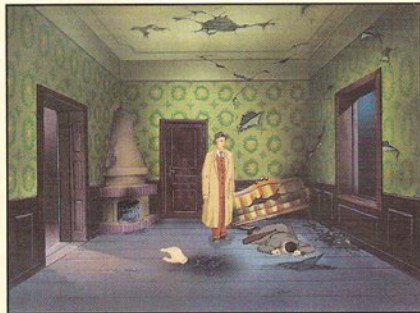
Windows-ablak, gyűlölöm!

A játék menürendszerével remélem senkinek nem lesz gondja, mondjuk, nem is sok beállítási lehetőséget találunk fel nekünk, tulajdonképpen semmit. A felbontás hatnegyvenszer négyenolcvan plusz párezer szín. A játék folyamán a funkcióbillentyűk segítségével juthatunk a menübe, de az F1-n keresztül rögtön mindent elérhetünk. Itt táruelénk Orlando titokzatos kabátja alatt rejtőző világ: hajtkóráján az Options, alatta pedig mi szem szájának ingere: félig elszí-

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

Itt találkozhatunk a mentés és a betöltés lehetőségeivel. Egyszerűen nem hiszem el, hogy kétezer-egyben nem lehet egy menüablakot fabrikálni nekik, a mélységesen hangulatromboló, és a felbontásból adódóan torz operációsrendszer ablaka tolszlik elélnk, pfúj! Ezt nem kellett volna.

Ha visszatérünk a játékba, egy jobbikkal hívhatjuk elő nagyra nőtt pisztolygolyónkat, amin ott csücsülnek a különböző, matatóst, vizslatóst, és bunyózt elösegítő kurzortipusok. Itt hívom fel minden kedves játékos figyelmét, hogy ha valamelyik fajtát kiválasztottuk, az heves rángásokkal jelzi, hogy egy adott területen lehet-e valamit kezdeni vele. Ennek észrevételezése sokszor



▲ Így kell bánni a szemét nincstelennel!

nehézségekbe ütközik, ugyanis tárgyakat csak akkor vehetünk fel, ha pontosan rá mutatunk a kéz ikonnal. Kétpixeles légyiszkoknál ez pedig nem egyszerű munka, de már a finisben vagyunk, hiszen sikerült felfedezni őket! Ez megint örület, drága időnkert arra kell pazarolni, hogy minden apróságot átvizsgáljunk, mire felfedezünk, teszem azt, egy sötét sarkon megbúvó üres gyufásdobozt.

Kezdeti nehézségek

A játékban két nehézségi fokozatot választhatunk, ha rögtön a betöltés elején kiválasztjuk a könnyű fokozatot, kalandjaink jelentősen leegyszerűsödnek. Az Orlando amúgy sem egy hosszú játék, akár egy délután végig lehet rohanni rajta. Nehézséget a lehetetlen történet-szöveg és a továbbjutást akadályozandó, józan paraszti ész túlhaladó fejtörők okozzák. Ki gondolná például, hogy ha már megvan a bokszkesztyűnk, nem tudunk verekedni. Nem, ahhoz még szerejni kell egy partvist, ó igen, a megoldás már egyszerű, ha egy ló is feltűnik a lát-határon!

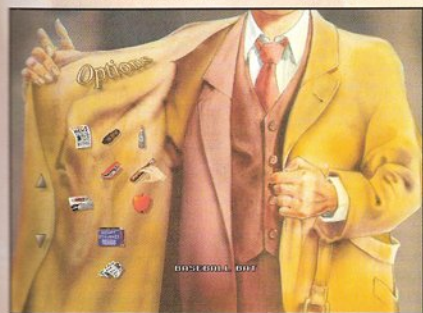
Nos a gyengébbek kedvéért: a lovon használni kell a seprűt: kikotrunk alóla egy patkót, ami egyébként nem látszik. Ha a megszerzett

vasat keresztyezük a kesztyűvel, pontosabban beledugjuk, már leállhatunk pofozkodni. Ekkora hülyeséget, miféle fegyver ez? Bokszer ez csak azok fantáziájában, aki még nem láttak ilyen ütőeszközt. Hiába a továbbjutás sikerélménye, később a leütött fickó ren-

desen ellátja a bajunkat... Nem baj, Orlando ezek után könnyebb préda után néz: egy romos házban egy lepattant alkoholista hajléktalantól pár méter vacak kötele csak úgy lehet megszerzeni, ha agyba-főbe verjük egy baseball-ütővel. Miféle játék ez? Ilyen kérem, de nem hergelem magamat tovább. Egy szó, mint száz, az Orlando játszhatóságával és erkölcsi mondanivalójával komoly gondok vannak. Felteszem a kérdést: egyáltalán kinek pattant ki az ötlet a fejből, hogy a játékosoknak (akik túlnyomó részt tizenévesek) egy ötvenes években járó, öszülő, alkoholproblémákkal küszködő lepattant detektív ártatlanságát kell bizonyítaniuk. Aki olyan esz-közökkel dolgozik (amikor józan), mint a fenti példákban is említettem?

Zárásként: ha valaki három évvel ezelőtt már járszott a Jack Orlandóval, az ne izgassa magát a mostani miatt, aki pedig kalandjáték-mániás, és nem ismeri ezt, csak akkor fogjon hozzá, ha kötelezőnek érzi végignyomni az összes b-kategóriás kalandot. Ha végzett Orlando tisztára mosásával, már töltheti be a Mystery of the Druidsot. Is az is van ekkora élmény!

Balage



▲ Gyere csak, kistfiú, van cukorkám is

JoWood / Zuxxez
P11333 (P200), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATÓSÁG	6
ZENE-HANG	9

- csupa rajz
 - hangulatos
 - zene

- második kiadás, de minek?
 - ellenszenves főszereplő

77

www.jowood.com

RED Faction

Emlék? Á, ez más!

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

Két dolgot tehet a fejlesztő: fog egy már létező technológiát — nekilát finomítani, körvonalazni a saját alkotását —, és annak magja köré építi a majdani játékot, igen bölcsen igyekezővén integrálni a kor minden előnyös vívmányát. Vagy: előállít egy saját engine-t. Mindkét eshetőség kockázatos. Miért is? Az első esetben — alapul véve egy 18-20 hónapos periódust: mire elkészül a produkció, a felhasznált kódrendszer idejét múlttá válhat, és a konkurencia új fejlesztései elsöpörhetik a hosszú ideig jegelt terméket. A második esetben: a fejlesztésen felül bizony hosszú tesztelési fázison is keresztül kell vergődnie az elcsigázott programozó csapatnak. És még így sem biztos, hogy bugirtott, biztonságos játék kerül majdán „köz-kézre”.

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

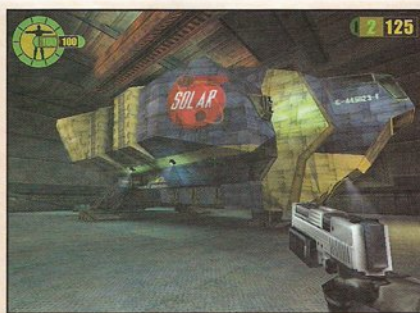
beharangozott játéknak (vagy nyugodtan használhatjuk a technológia szót emitt is) hamarosan kiadója is akadt a kaliforniai THQ (Toy Headquarters) — a Fortune Magazin beválasztotta a világ 100 legdinamikusabban fejlődő cége közé — „személyében”. Kétérvényi erőlködés, fogcsikorgatás eredményeként kifejlesztettek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

nem titkolta, hogy sokat vár az említett grafikai újdonságtól. A cél egyértelmű: versenyre kelni a játékipiac egyeduralgoló óriásaival, materiális (show me the money!) tekintetben partiban maradni az Unreal 2 és a Doom 3 feltételezhetően elképesztő újdonságaival. A címszereplő játék egy fajta erődemónstráció, vagy korai referencia anyag. A motor valós potenciálja által lefedett terület egy szeletkéje. Ha ezen felül sikerül valami pluszt is elérni, ám legyen.

A sztori markáns, és nem csak afféle kerettörténet, hogy legyen mihez kötni az agyatlan mészárlást (ettől persze még agyatlan a mészárlás...). Sőt, a Red Faction határozottan sokat köszönhet ennek a történetnek. A főszereplő, Parker (ejtsd: parkör, anyai ágon vadór ©) átlagos fiatalember. Csak egy kis suskát szeretne összekuporgatni, hogy legyen valami konkrétnak is a stafírungjában a nagy titániumprotokóján kívül. Látja a reklámokat a különleges csokiról, amibe elég beharapni, és minden gond megoldódik. Elutazik hát a Marsra, és rögtön munkába is áll az Ultor bányavállalatnál. Igen ám, de már a kiképzés során szembe-sül néhány ténnel. Nem bányásznak, hanem fúrnak. Nem ásványt, hanem vaspine gázt. Nem a Marson, hanem a Tarsonison. És hogy az egy teljesen más játék...

Na, elég az hozzá, hogy hősünk hall

egyed s mást már a kezdetek kezdetén, ami nem deríti jökevdre a sorsa alakulását illetően. Az Ultor kemény kézzel, bőrtön szigorral bánik a dolgozókkal, és az örökön kívül még egy rejtélyes kör is, az üréc — vagy mi — tizedeli a jámbor marstúrókat. Azt is



beszélük, hogy egy lázadás van kitörőben. És lőn: amint kilép a zsilipből, lőni kezdenek valahonnan és... elkezdődik az év egyik legszóróbb vonalvezetésű FPS játéka.

Kedvező előjelek

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

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

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

Wanted Dead Or Alive

Parker, az ellenállás utolsó reményesége szkafterben rohagászik. Az úrruci igen ellenálló, de biztos, ami biztos: menet közben további mellvért elemeket vehetünk fel. A sisakrádió a Hendrix (hackerféle házibará) és Eos (a keménykező — a többiről nem is beszélve — cyberamazon), a felkelés koordinátorai mind több információval látnak minket, továszóve a történet fonatát. A megilletődött kezdő vajúr státuszából fokozatosan eszmélünk rá világmegváltó küldetésünk fontosságára. A villongás kitörését jelző zűrzavar közepén eleinte csak állunk, és próbáljuk helyére tenni a dolgokat (például a ránk rontó ör sokkoló botját az ő saját fejébe). A bányászársak sajna (úgy jó 45 perc múlva megbizonyosodhatunk róla) minden tűzharcban a rövidebbet húzzák. De seba!

Az egész játék három nagy pályára osztható. A bánya, az úrállomás, és az Ultor főhadiszállás. Gyakorlatilag nincs is szükség (vagy csak igen kevés) átvezető movie-kra, hiszen az egész játékmenet folyamatos. A hatalmas összefüggő környezet úgy lett „hardverbaráttá konfigurálva”, hogy gyakran újabb és újabb pályaszettekkel töltődnek be. De mindig vissza lehet fordulni, mert a pozitív lehetővé teszi. Azonban ez a pozitív lehetőség — többek között — sajnos kihangsúlyozza a tényt, hogy bizony a részletek sokszor nagyon sántítanak. Ha éppen töltés előtt lelőünk valakit, akkor a töltés után azt váránk, hogy a tetem továbbra ott lesz. De nem. A hátraarc utáni loading viszont meglepetéssel szolgál: a leölt katona néha a semmiből újrateremtődik!

Két esetben fegyverintéző megfosztva (csak a hangtomptós félautomata marad), álrühában (hivatalnoknak és tudósoknak álcázva)





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

vagyunk kénytelenek bemelegedni az örökös hemzsegtető Ultor territóriumokra. Ilyesmivel már találkozhattunk nem is egy korábbi shooterben, mindazon által valószínűleg a Thief leltett az ötletgazda (bár ott kijelzők mutatták a rejtéskódés minőségét). Mivel itt semmilyen indikátora nincs annak, hogy jól vagy rosszul tesszük a lopakodást, teljesen kiszolgáltatottak vagyunk, felkészülve a bármelyik pillanatban bekövetkező lelepleződésre. Azzal minden esetre érdemes próbálkozni, hogy szigorúan lefelé erőltetjük a pillantásunkat, mert ebben a játékban a beszivárgó képek, ügynökök így „láthatatlanok”. Bár így kicsit (nagyon) nehéz eligazodni a teljesen ismeretlen komplexumokban. Ha még így is (valami csoda folytán) túl korán kiszűrnék, és ölnünk kell, a tetemet el tudjuk rejteni (ellenkező esetben egy arra járó, s kellő azonnal riasztja az örököt) egy rakárban, vagy úres körteremben. De ha később is visszakerülünk egy újabb kellemetlenkedő holttestével, meglepődeve tapasztalhatjuk, hogy az addig beszájzott csendestársak szépen eltűntek. Zombie-k vagy bugok? Ha fegyverrel rontunk a civilek közé, azok sikoltozva szétrebbenek, óréri kiáltanak, megnyomnak minden megnyomható riasztógombot, vagy éppen csak az ajtónyílásban leguggolnak. Ez utóbbi azonnal végérvényesen blokkolja a szabad átjárást, minek következtében le kell lökni a szerencsétlen párákat. Ha a fegyver nincs a kézben (egy esetben az szétrebbenést követően eltettem a pisztolyt, mire mintha mi sem történt volna, két órvas arról kezdett értekezni, hogy a szervek még mélyhűtve vannak-e?) az élet visszatér az eredeti kerékvágányba. A dokik mellelleg egy jótékony injekcióval hajlandóságot mutatnak a gyógyításra — ha nincs a kezünkben a „vilámló bot”.

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



felsorolás nem teljes természetesen) Project IGI, Undying (itt több „level boss” hölgy is volt), és most az RF. Vajon a kiagyalók, és a célközönség melyik nem képviselői? Persze ez nem baj, én magam is izgatottabban vártam a leszámolás pillanatát Masako őrnagy-asszony-elvtársnővel...

Egyik szemem sír, a másikat kilőtték

Ha nem számítjuk az átlagon felüli interaktivitást (szinte minden szétlőhető, vagy helyesebb kifejezéssel eltűntethető), a Geo-Mod grafikai „bizonyítványa” messze alumulja a jelen nagygúyjút (Quake3) is! Mert igaz, hogy négy kézfegyver, és a járművek rakétái krátereket hagynak a falban, talajban, de a motor effektív használata csak kitüntetett helyszínen érvényesül. Nem lehet minden zárt ajtót egyszerűen körbelőni, és a lyukon visszaintegrálni. A próbálkozások 95%-ában csak 2D-s heg marad a robbanás nyomán, és ez a kis koromfolt is eltűnik pár másodperc múlva. A program sajnos nem engedélyezi a nagyobb mennyiségű golyónyom, vagy robbanás „utózmány” eltávolítását. A közelharcban a G-M szerepe szintén minimális, hiszen a nem kell számolni repeszekkel, vagy száguldó faldarabokkal.

Várakozáson felüli grafikai arzenál, várakozáson aluli kihasználtsággal. A textúrák részletességét csak kihangsúlyozza a bump-mapping, fényeffektus teljes hiánya. A Mars felszín egészen gyenge kivétel, szinte csak arra szolgál, hogy valami kitöltse a hátteret. Nincsenek árnyékok, fénytörő felületek. Sőt, amit a tükörökkel műveltek, az egyszerűen felhaborító. A leírhatatlan otromba, darabos kép láttán, ami visszazentt rám, arra gondoltam: jobb lett volna Max Payne-esen betörni mindegyiket, ne is lássam őket! A karakterek viszont annyira kidolgozottak, hogy felismerhetők a különböző harci egységek tagjai, sőt a kezükben tartott fegyverek típusa is.

A becsapódásnak megfelelő reakció, és a véreftikusok a lelőtt ellenfeleken kiellégítőek, még akkor is, ha nincsenek leszakadó végtagok, vagy szétrobbanó testek. A halálánim ellenben igen gyatra. Bármilyen szögből éri a halálos lövés a katonákat, maximum 2-3 pozíciót vesznek fel holtukban.

Álmink rosszfiú

A beépített okosság, avagy A1 egész szórakoztató (bár a Deus Ex még mindig ranglistavezető). Ultor szigorú védelmezői fedezékbe húzódnak, összehangoltan támadnak, vetődnek, villámgyorsan mozognak. A kihívást még sem a katonák „trükkjei” jelentik. Hanem a már-már irreálisan nagy számú túlerő. Volt olyan szituáció, ahol 27 gyalogos (tucatnyian azonnal ölő fegyverrel), és öt repülő masina pályáztott az irhámra.

Nem ritkán, amikor köre nem kenyérel felmentem, azonnal menekülőre fogták. „Ne lőj, fegyvertelen vagyok!” — sikoltották, de amint megsajnáltam őket, meg könnyezni kezdtem, már is jött a sorozat... és nem a Milagros.

Kellemes adalék a mellékszereplők „beszédés aktivitása”, de egy idő után unalmas minden helyzetben ugyanazt a pár mondatos wav-ot hallgatni. A voice-acting általában nem rossz (Parker unott felolvasását leszámítva), de a saját engine-es átvettökből a mimika és ajakmozgás kétségbeeséjten kiesett a szinkronból.

A fiúk a bányában modoznak

A rövid játékidőt, és a szerény grafikai teljesítményt némiképp ellensúlyozza három kedvező lehetőség:

Ad 1: A .vbb, .v3d, .vcm, .tbl fájlok felülírásával, manipulálásával (a netről letölthetők az új modok) könnyedén módosítható, és élvezetesebbé (személyreszabottá) tehető a játék.

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

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

Jobb ma egy flinta, mint holnap egy munkás vasóka

KÖZELHARC KIEGÉSZÍTŐK

Control Baton — Elektronikus hónaljgátló. Álmod hozó áramütést mérhetünk, de légyecsapónak sem utolsó.

Riot Shield — A tömegszórtató rendőrök pajzsa. Áttetsző, és fegyverként is suhintható.

UFT — lángjózsef, izé, -szóró — az Ultor lombtalantól módosított változata. Átalakítva inkább hervasztó. Közelre egyetlen lángpuff, ami nem túl izmos felhozatal. Alt módban Parker fogja a kis tartályt, lecsavarja és hozzávágja bármihhez. Hát, nem túl biztató.

FÉLAUTOMATA MOSOLYFAKASZTÓK

USP—16 — 48-as (12mm) kaliberű pisztoly, az Ultor örök szabvány oldalfejtű. Félautomata, másodlagosan a hangtompika opcionális. Remélem érthető voltam.

MK/SG-1 Precíziós Puska - 22-es (5.56mm) robbanó golyócsikkal, nagyon hasznos társ a legnagyobb bajban. Nincs unató üzemmód, nyomkodni kell az egércimkát rendszeren! Éjjellátó távcsóval kedves ajándék minden alkalomra.

UAS-10 Sörétes Puska — A közelharc iszonyatos eszköze. 10-es özsöréttel, normál módban 2 hüvelyt



űrt egy ravaszkás hűzésra, „alt” módban másodpercenként 4-et. Csak sajnos igen lassú újratöltési idővel párosodik, ami miatt a gazdájára nem kötnék életbiztosítás sehol a galaxisban.

USG-50 Nyekk Mester + UNVS-8 12X-es távoptika — .50-es kaliberű (12.7mm). Hatos tárákkal megrendelhető a TV Shop kirendelt-ségeinél. Torzú vagy fej egyre megy. Kár hogy lassú a tárcsere. Messziről nagyon egészségtelen.

NEHÉZFEGYVEREK

JF60 — HMG/BF Nehéz Géppuska — 99 töltényes hevederekkel normál (gyors és pontatlan) és alternatív (lassabb és pontosabb) módban. 50-es skulókat ereget. Amolyan bele a középebe, és hadd hulljon a férége.

SMG Géppisztoly — Standard 5.56-os lövedékekkel 20-as tárat használ, 12mm-esekből 30-as tárból kópi az okosságot. Üzem módváltás a jobbgombbal. Amilyen kicsi, olyan ártalmas.

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

FCA-25 Mágneses Szögbelövő — egylovú csoda. Egy fémrudat lő ki irtózatossal sebességgel. A szkópjával átlátni a falon. Egyetlen találat beakonyítja a napot. Az ellen kezében sajnos a mi napunkat is. Hátrányos tulajdonság, hogy lassú a tárazás.

ROBBANTÓ SZERKULÁK

F-1TL Fúziós Rakétavető — nincs alt üzemmód, viszont infravörös optikája van és bazi nagyot szól. Előnye, hogy jó nagy, hátránya, hogy használata esetén, 80 százalékában saját magunkat is kipipálhatjuk az élők sorából.

URL-6T alias Big Earl, a rakétavető — elsődlegesen 2 másodpercenként nyom egy rakit, másodlagosan kb. 3 másodpercnyi jobbgombnyomás után eleresztéssel hőkeresős „vetőmagot” pumpálja „táptalajba”. Kézi Gránát — normál módban becsapódáskor explodál, alt módban 4 másodperces időzítéssel.

Távkioldós bomba — fel a falra, el onnan, és bummm. Vagy: bal gombbal hátra dobni a katonelvtársat, aki sikoltva elszalad, és az erőltetéssel visszatér. De akkor szintén a bal gombbal lesz nagy meglepetés.

JÁRMŰREMEKEK

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

mint ahogy ez a tetű vánszorog. Vezetési élmény tehát nyista. Viszont ha a GX240-est választjuk a platon, azzal rendesen megszépíthetjük a kirándulást.

Bányafúrómasinéria — Az első pályák valamelyikének statisztika díszlete. Érdemes kipróbálni. Tohonya, haszontalan, de Geo-Modokat kreál a falba. Maga a művelet elég csúnya grafikailag, és nincs is semmi értelme. A jobb gombbal nézet közből válto-gathatunk. Ennyi és nem több.

APC — A páncélos csapatszallító. ULT-80-as hőkövetős rakétavetővel, és ULT-6AG 20mm-es gépágyúval, bőr, klíma alapfelszerelés. Tíz Ultor katonából kilenc ezt ajánlja!

Aesir Fighter — a neve meglehetősen, sőt gyanúsán ismerős a Max Payneből, aki nem hiszi, lőjön utána. Nos, igen. Az AF és a következő bekezdésben bemutatandó gépezet fizikai modellje már adott volt, és így meglehetősen gördülékenyre sikerült. A Volition gárdájának is volt



szerepe a Descent című egykori alapjáték kifejlesztésében, így csoda lett volna, ha nem villantanak kicsit a korai technológia felújított változatával. Eme repülőgépecske könnyen irányítható, gyors és halálos. ULT-AR4 Steeleye Tandem Warhead rakétával és ULT-8CG 30mm-es 8 csövű Gatling ágyúval van felszerelve. Hátrány: nem ritkán beakad a fal kiszögellésébe, és akkor a szögbelövő katonák, illetve az ellen-séges AF-ek számára szabad prédává válik.

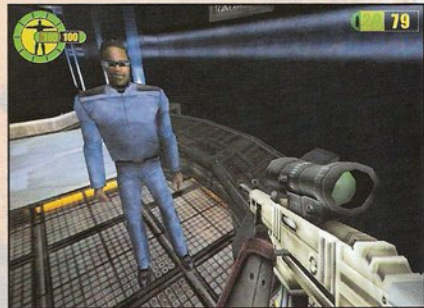
„Merülő Repülő” — ULT-Mk1 passzív, és hőkeresős torpedóállásai vannak, így semmi ok aggodalomra. Remek alkalmat nyújt a Mars víz alatti élővilágának tanulmányozására. A legtipikusabb életforma az Ultor „merülő repülő”, és annak kicsinyei, a torpedóbébi. A anyai kötődés megszűnése, az elszakadás mindenki számára fájdalmas...

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

semmi új, semmi rendkívüli vívmány, minden eszköz ismerős valamilyen lövöldözők örületéből. És ki tudja, hogy példának okáért a pajzs miért nem kombinálható az elektromos gumibottal? Mert ugye elég képtelennek tűnik, hogy valaki csak a pajzsát lobogtatva szálljon a szembe. Néhány kitűnő ötlet (a rohampuska LED-es tőtényszámlálója, vagy a rakétavető hődetektoros távcsőve) új színt hozhat a hentesmunka hétköznapi-ságába.

Quad Erat Demonstrandum

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



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

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

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

Quaid működésbe hozta a No'uk hagyatékát, a marsi atomreaktor. A tubiniumtömbök a gleccserekbe zuhanva láncreakciót indítottak el. A jég (vízjég, nem szárazjég!) oxigénné és hidrogénné hasadt. Aztán a jég alatt pihenő hidrazinsav nitrogénje egyesült a víz oxigénjével. A gáz pedig felemelkedve megrekedt a Mars gravitációjának (a mindössze 0.1 földtömegű, alacsony gravitációs erővel bíró planéta, vajon képes lenne erre?) fogságában. A kissé oxigéndús levegő robbanásszerűen szétvetette a gleccsert rejtő hegyvonulatot, és alig egy óra leforgása alatt az addig a földihez képest százszor ritkább légkört beáruította, légzésre alkalmassá tette. Quaid száma ekkor már nem guvadt, sőt vidáman pislogott a —60°C-ban. Na de ez már tényleg egy másik történet.

Ender Wiggan

www.redfaction.com

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

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATÓSSÁG	8
ZENE-HANG	8

©2001 Red Faction Games

✓ bombajó inter-fesz

✓ pályaszékesztő

✓ nagy fegyverválaszték

✗ állagos grafika

✗ rövid játékidő

84

MAGIC & MAYHEM

The Art of Magic





576 KByte



COMMANDOS

2

A THUNDERBOLT BY



576
KByte

ÚJDONSÁGOK

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1000. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keresd a
www.576.hu
weboldalon!

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



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

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

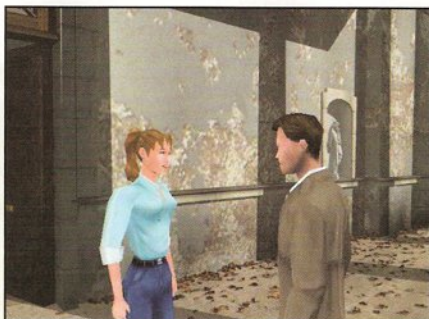
Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

Mystery of the Druids



Druida? ... az mi az?

Időszámításunk előtt ezer évvel, mágikus potenciáljuk rohamos elapadását látván döntött úgy a Föld utolsó druidarendje: hatalmukat őt újszülött lelken keresztül óvják meg a biztos megsemmisüléstől. Titkos tudásról s hatalomról lévén szó, a mágikus energiák átadása szigorúan bizalmas keretek között folyik, az annak megéjtéséhez szükséges rítus lebonyolítására pedig az utolsó druidák rendfőnöke keresve sem találhatna jobb helyet a Stonehenge ősi, misztikus köveinél. Igazodván a tradicionális fantasy metódusához, a Föld utolsó druidái is képesek a hatalmukban lévő mágikus energiák koncentráálására — ezen módfelett bonyolult rítus sikeres lebonyolításához pedig minden, a Stonehenge körzetében kántáló druida mágikus potenciálja szükséges lenne. Am a rendfőnök elkövet egy hatalmas hibát: nem számolt annak lehetőségével, hogy bizonyos druidáknak eszük ágában sincs a közsöbe dobni a bennük rejlő mágikus potenciált. Maroknyi, bizonytalanságtól terhes testvér sem a rítus pillanatáig, sem annak kritikus pontjain nem lát garanciát arra,



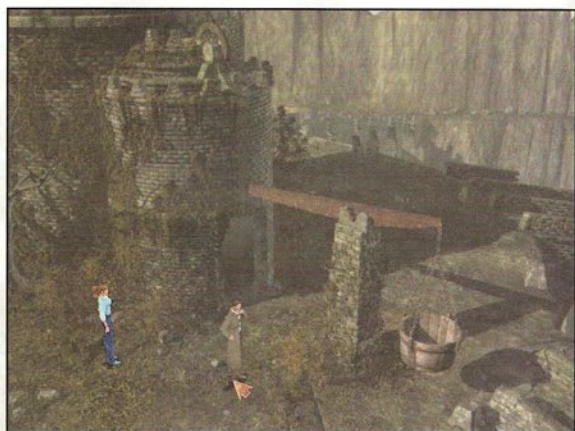
▲ ...és...ha...ha kigyúrom magam - nőnek az esélyeim?

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

Az immár titkos tudástól sem mentes újszülöttek bölcs emberré cseperedtek, jóllehet a lappangó hatalmat rájuk hagyományozó utolsó druidarendről nincs tudomásuk. Így hangzik a Mystery of the Druids kerettörténete, melynek bemutatásában a játék kezdetekor prezentált videó jeleskedik. Ne féljetelek: tovább lehet léptetni.

Jópár ezer évvel később...

Brent Halligant, a Scotland Yard kötelékeiben szolgálatot teljesítő detektívet a rendfőnök egy napon kiemelt fontosságú ügyre állítja. Egy közeli erdőben, minden bizonnyal különös kegyetlenséggel meggyilkolt ember lenyúzott csontjaira találtak, mely csontok alatt — mint az az érdemi játék megkezdése után nem sokkal kiderül — a fű gyakorlatilag feketébe fordult majd elhalt, míg a csontok elrendezése a látszólagos kizsákolás ellenére is ősi, tiltott rítusok jegyét sejteti. A Mystery of the Druids ezen gyilkosság nyomán mutatja be azokat az eseményeket, melyek révén a Brent Halligant megszemélyesítő játékos évezredek távlatából akadályozhatja meg az ősi rítus befejezését. Mert, mint az már a játék kezdeti szakaszában is világossá válik, a mindenre elszánt Beavatottak pontosan ezen munkálkodnak — terveik megvalósítása esetén pedig egyetemes sötétség borulhat a vidékre. Hogy miért is jó nekünk, ha kollekciónkban figyel a Mystery of the Druids? Egyrészt, elejét vehetjük az önnön tudásukat rettentő módon felhasználó druidaszimpatizánsok kétes üzeneteinek, másrészt átfogó képet kaphatunk arról, hogy a német illető-



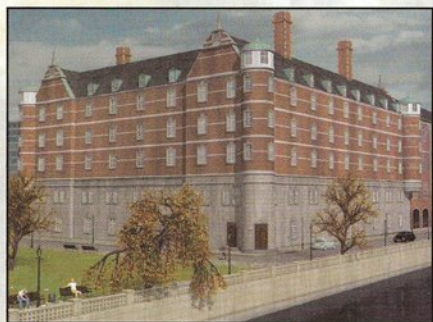
▲ A játék folyamán társakra is szert teszünk.

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

A Kezelésről

A 3 CD-n terpeszkedő műirányítása meglehetősen, mondhatni túlzottan is egyszerű.

A darabbal való interakcióra az egeren kívül csupán az ESC billentyűt fogjuk használni, melyen keresztül a program főmenüjéhez férhetünk hozzá. A gondok már ott elkezdődnek, hogy a főszereplő tárgylistáját a lehető legyszerencsétlenebb módon érhetjük el — a képernyő aljára mozgatott pointer révén. Probléma ez azért, mert a renderelt állóképeken ódon módon, azaz a tér bizonyos pontjaira kattintva közlekedhetünk, míg egyik helyszínről a másikra éppen hogy a képernyő szélein feltűnő „kinyíllakat” jóváhagyva juthatunk át. Így zavaróan nagy gyakorisággal fordul elő, hogy a lefelé mutató „kinyíll” és az ekkor megjelenő tárgylista összeütözközik. Az sem ritka, hogy jóváhagyás helyett emberünk még valamely nála lévő tárgyat is a kezébe veszi — ekkor következik az intenzív lelohadás. Egy, a birtokunkban lévő tárgyon történő baliklikk hatására ugyanis emberünk olyan fokú kéréletlenséggel kezd annak szorongatásába, hogy csak a játékvilágba való jobbklkk révén



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

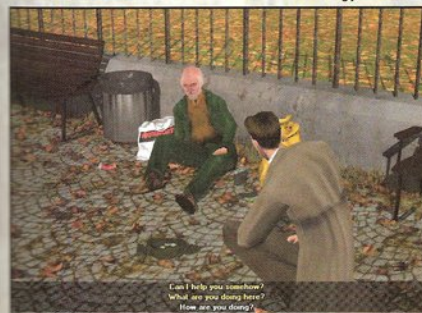
szerezhető vissza az alap pointer. Meglehetősen kényelmetlen, irritatív modell, mely alapjaiban rontja a darab játszhatóságát. A tárgyak használata, s így sok puzzle megoldása egyébiránt itt is csak a jól megszokott módon működik: kijelöljük a tárgylistánkból a plasztikzacsi, majd azt a csontokra mozgatván kattint, és hopp — már nálunk is a lenyúzott csontocska, mely ilyen formájában első számú bizonyítékunkként fogható fel arra nézve, hogy itt tényleg börlenyűzés esete forgott fent. (Spoiler: a Halligan irodájában található fiókoszakrény minden egyes fiókja kinyitható, noha a trükkös alkotók nem átallokták azt a képzetet kelteni, hogy csupán a második tartalomhoz férhetünk hozzá. Csak tessék gondosan pozícionálni a nagyítót.) Az inventoryban szereplő tárgyakon értelmezett jobbklkk hatására Halliganunk hajlamos pár soros kommentárt fűzni az illetet darabhoz, míg felvehető tárgyakat rendszerint a pointer elváltozása hivatott szignózni. Bár, jelzem: ren-





getegszer akadtam olyan tárgyra, mely felett ugyan a pointer elvált, ám Halligan még a legkitaláltabb bal-s jobbklíkkeltetés hatására sem volt hajlandó semmiféle interakció bemutatására. Megjegyzendő, hogy a tér bizonyos pontjaira mozgatható a pointer, az gyakorta ölti fel egy nagytű alakját. Ezeket a területeket lehetőségünk van közelebről is szemügyre venni, feltérképezendő az ott rezsizens tárgyak, s egyáltalán: valamely módon hasznosítható körülmények komplett sorát, mintegy.

Mint azt látni fogjuk, a darab során kifejezetten javallott a beszélgetések alkalmával választható, létező összes topic lekérdezése. S noha kétségtelen, hogy ezen szabályszerűség csaknem minden adventure-ben képviselteti magát, azért csak nyugtázzuk kitörő örömmel az interakcióra alkalmas karaktereket szignózó dialógus pontiert. Ennek révén mindenkit lehetőségünk van akár többször kikérdezés tárgyává tenni, míg áldásos módon a mondatlepletést sem nélkülözi a darab: ESC.



Can't help you (seems)?
What are you doing here?
How are you doing?



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

A Tematikáról

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

fejezet során érdemes értekezni a darab alapvető eszméiségéről is, megoldandó puzzle-ok és sztori tekintetében egyaránt. Előjáróban annyit, hogy a tér-idő kontinuum ölen történő rendezői csavarokkal is

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



▲ - Látom, kicsit szétszórót vagy ma...

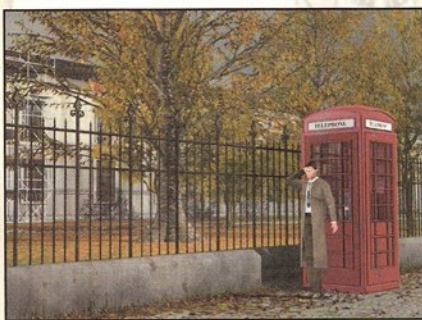
más, gyorsabb sikerélményt ígérő adventure programot választ nyújtótlésének tárgyául. Másfelől viszont a *Mystery of the Druids*, abszolút „hardcore” mivolta révén unikumnak nevezhető a kor adventure piacán, melynek önértékeléséről történet végigvitelése több, mint kihívásszerű feladat.

Az Esztétikumról

Nna, ha valamire, akkor a *Mystery of the Druids*ra még a karácsonyfa alatt üldögélve is rá lehet fogni, hogy vegyesfelvágott. Már, ami a darab grafikus kivitelezését illeti. Nézzük sorban: a renderelt állóképek, noha alapvetően hozzák a kor követelményszintjét, sőt nem egy esetben találkozhatunk szemet gyönyörködtető háttérrel — jó példa a víz ábrázolása, mely itt minden esetben profi munkára vall — a grafika mégis gyakorta mutat nyomokban unalmas, mondhatnók: érdektelen képet. A *Mystery of the Druids* képi megvalósítása érzésem szerint szoros párhuzamot mutat az önmagukat roppant komolyan vevő képeskönyvek eszméiségével, s hogy egy konkrét példával támasszam alá állítástomat, álljon itt egy cím: Peti, Ida, és Picuri. (Megjegyzés: az eredetileg svéd kezeltetésű képeskönyv a csemetékkel rendelkező szülők dolgát hivatott megkönnyíteni, számos szempont s tárgykör szerint.) Félreértés ne essék: a *Mystery of the Druids* grafikus megvalósítása ezzel együtt is abszolút derekas munkára vall, ám az általa képviselt alapvető karakterjegyeket a kor — meglátásom szerint — túlhaladta. A karakterek kidolgozása csak tovább erősíti a Peti-Ida-Picura képzetet: frankón, minden szereplő a svéd



képekönv oldalairól lépett a darabba, hogy az öket jellemző, pár polygonra szorítókozó modellezés és meglehetősen gépies animációs kultúra jegyében riogathassák a játékosársadalmat. Ami külön meglepetésre ad okot, azok éppen a főszereplő, Brent Halligan unaloműzés címén produkált, művészködő performanszai: extrajassznak szánt, ezzel szemben homoerotikusra sikeredett hajsimításaival, s a hozzá spēkelt szinkronhanggal Mr. Halligan aligha válik majd kultikus adventure figurává, hiába is aggattak rá Deakard féle nyakkendőt és ballonkabátot. Apropió, szinkronhangok — általánosságban is elmondható, hogy sajna minden szereplő életre keltéséért osztályon aluli szinkronszínészek felelnek, noha vigasztaló lehet a tudat: a



játék egésze alatt kérlelhetetlenül önmagát kellett, lehalakíthatatlan (!) zene némileg elnyomja az enervált hangokat. Ūröm az örömben: szomorú, de az itt prezentált kompozíciók sem akkora történetek, hogy azok nélkülözésétől képtelenek lennének elhatárolódní. Opcionális megoldás: halkítsuk le az egészet úgy ahogy van, majd dialógusoknál tájékozódjunk a feliratozás alapján az elhangzottakkor. Ez egy tipp.

A Bugokról

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

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

kifejezetten ciki pixeleket Halligan olcsó ballonkabátján, addig hardveres renderelésnél kérlelhetetlen nyomulásba fognak az említett parajelenségek. Perspektívák törvényszerűségeire fittyet hányó, kanapékon és székeken pókerpofával átmasírozó karakterek, az asztal mögött ülő rendőrírókó kérlelhetetlenül átvírtó lábai s egyéb, más érdekességek kezesekednek arról, hogy rövid időn belül kénytelenek legyünk megelégedni a szoftveres rendereléssel, mely ugyan rondább, de legalább nem szórakoztat minket ilyen kis figyelmességekkel. A két



▲ Szoftveres Render

mód közötti különbségeket satírozandó, mellékelek is zwei stühhé screenshotot.

Azoknak, akik...

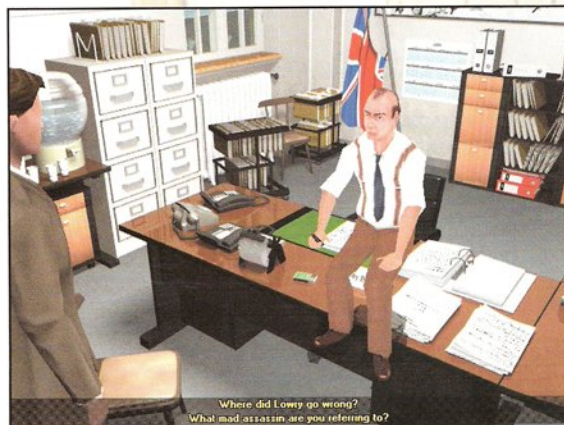
A Mystery of the Druids jelentős hiányosságai ellenére is meglehetősen súlyos darabnak mondható, mely, ha hajlunk elnézni nem egy esetben szinte már sápasztó gyermekbetegségeit, garantáltan hosszú távú, ráadásul minőségi szórakozást ígér. Több mint valószínű továbbá, hogy az alkotók által tesztelt gépeken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

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

Hé! És a végigjártás?!

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

by GyZ



▲ Hardveres Render

CDV / House of Tales
P400 (P233), 128 MB RAM, 64 MB RAM, D3D
www.mysteryofthedruids.com

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATÓSÁG	10
ZENE-HANG	5

✓ - nehéz
- hosszú

✗ - rettentő bugok
- kiforrotlan prezentáció

83

A LEGGYORSABB NOTEBOOK!

ZENITH

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

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



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

169.900 Ft

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

199.900 Ft

XPLORER

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

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

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

109.900 Ft

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

139.900 Ft

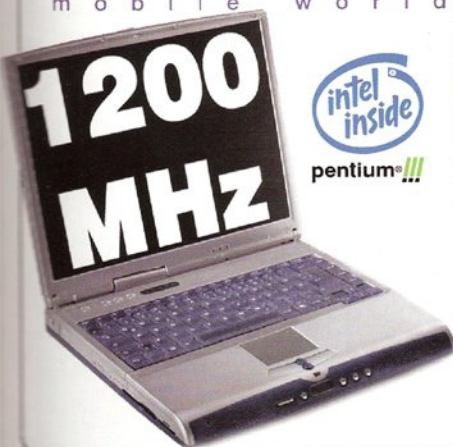


BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú Irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az Internet elérése,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

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

79.900 Ft

GERICOM
mobile world



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

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

419.900 Ft

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

449.900 Ft



Teljesítmény adatok:

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

BASE

SUPERSONIC 2

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

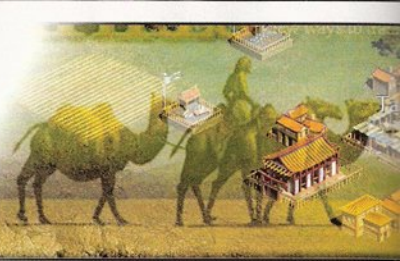
Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

TRADE EMPIRES



... méghogy tizenhat sékel?!

A kereskedelem, mint akár létező, akár a fantázia szülte birodalmak gazdaságának legalapvetőbb eleme, rendre ábrázolásra kerül a közelmúlt, s napjaink során keltezett RTS-ekben is. Ám, tudván s látván az új évezred elején publikált RTS darabok főbb irányvonalait — mely szerint az esetek 99%-ában a velünk nyílt szembe-helyezkedést vállaló csoportosulások lehető legkíméletlenebb módon történő megsemmisítése jelenti áhítozásunk tárgyát — aligha lehet meglepő, hogy a kereskedelem szerecsés esetében ugyan elegáns, ám rendszerint meglehetősen leegyszerűsített, mondhatnók butított formában kerül implementálásra a legvártott klónokban. Ezen szabályszerűség alól kivétel — számomra nem ismeretes. Az idei E3 Eidos csomagját látván megerősödhet bennünk a feltételezés, hogy a patinás kiadó sem véletlenül látott fantáziát a Frog City nevet magáénak valló fejlesztőcsapat elgondolásaiban, akik korábbi munkái között az Imperialism sorozatot is köszönthették. A brigád célja ezúttal számos történelmi kor tükrében, a lehető legrészletesebb s legkövetkezetesebb módon modellezni a kereskedelem sajátosságait, valamint ráebreszteni az RTS-addicteket: nem csupán a másik széttranszírósása révén juthatunk minőségijátékélményhez. Nem, mi? Bizonyíccsá!...

Repertoár

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

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

Mielőtt feltérképeznénk a játék alapvető tematikáját, feltérképezzük a játék még ennél is alapvetőbb tematikáját. A Trade Empires, lévén alapkiostás szerint a kereskedelem örömeit s árnyoldalait szimulálja, az opciók között felkínálja a teljesen „zavartalan”, pontosabban: ellenséges elemektől abszolút mentes játék lehetőségét is. S noha maroknyi scenario során már default beállításkor mellett sem kell opponensekkel számolnunk, sejthetően a játék egy jóval kiélezettebb, kihívásszerű arculatát ismeri meg az a játékos, aki az alapok, s jópár szülő scenario teljesítése után beleveti magát az AI ellenében történő partykba is. Szemléltetés végett: a Trade Empires esszenciális scenariói hét-nyolc (!) szimultán térképen bonyolódnak, melyek felvevőközösségének — értsd: lakosságának — profittá alakításán akár négy ellenséges kereskedőklán szorgoskodik egyazon időben. S hogy miféle tényezők, szükségesszerűségek is szavatolják áhított monopoliumunk rózsaszín ábrándjainak majdani koherens, meg-ingathatatlant voltát — lassuk!

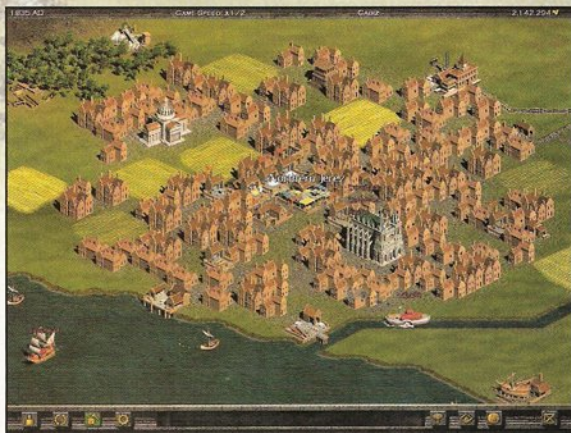
Tematika

Kezdetben vala a mezítelen vidék, melyet csupán maroknyi dohány, illetve köleslelőhely látszik vigasztalni. Ennyi azonban pontosan elég a

kereskedelem megalapozásához. Ettől kezdve a megszereltől, a Trade Empires nem enged teret a populáció közvetlen manipulálására, sőt a lakosságot alkotó egyének konkrét megjelenítésétől sem áll eltekinteni. Ám a kereskedelem első számú kelléke mégiscsak az individuum kell legyen, akit aztán felvásárlásra bírhatunk forgalmazott portékáink sokasága közül. S noha látszólag kihalt a vidék, az emberi természet egyik általános sajátosságát kihasználván — beszélék itt a bőséget s jólétet ígérő régiókban való létezés iránt érzett lelkesedési kvóciensről — sanszunk lehet előcsalogatni a gyermekeket. Profitot termelő kereskedelemhez javakat ontó, s javakat követelő településekre lesz szükségünk, mely javak előállítására illetve felvásárlására egyaránt a települések populációt fogjuk hasznosítani. Hogy megismerhessük a Trade Empires gyakorlati kezelését, illetve átfogó képet kaphassunk a darab metódusait illető alapvető ügymenetről, példával jöve: adott egy jöképűnek aligha nevezhető, ám kedvünkre való köleslelőhely. A Construction ikonon keresztül lepakolunk egy Piacról — Markets — típusú létesítményt úgy, hogy annak vonzáskörzete fedje a köleslelőhely egész területét —



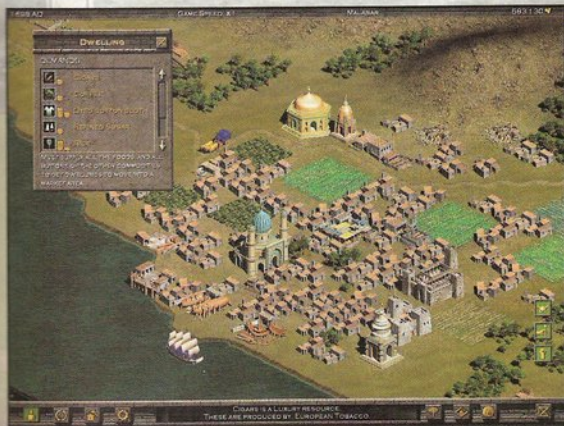
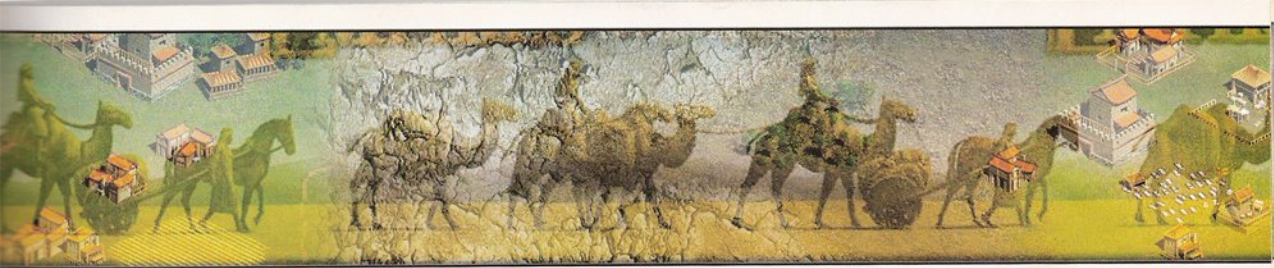
ez a kezdetekkor Trading Post névre hallgat. Megjegyzés: a játék előrehaladtával, történelmi hitelességtől sem mentes időben s pontokon válnak hozzáférhetővé újabb s újabb technológiák, melyeket csengő aranytallérokért vásárolhatunk meg a Beavatottaktól. S noha ezen megoldásnál hitelesebbet továbbra sem sikerült kiagyalni a játékipar jelenkori prominens szemlélyiségeinek, azért csakhamar ráébredünk az ily módon akumulálható tudás nélkülözhetetlen, egyszerűsrimnd üdvözlendő voltára. Így idővel, sőt kései történelmi skála tükrében már alaptól is számos, az aktuális technológia lehetőségeinek jegyében értelmezett létesítmény férhető hozzá minden létesítmény csoport, s így Piacról csoport tekintetében is. Szóval ott tartottunk, hogy lepakol piac köles mellé. A létesítmény elkészültekor automatikusan megindul a kölestermelés, minek eredményeképpen hamarost számíthatunk a megrögzött köles-rajongó rezidensek bevándorlására. Már ezen ponton



▲ Trade Empires Screenshot



▲ ...s mégégy...!



▲ „Zöldül máár a kukoricaszááár...”

körvonalazódni látszik a Trade Empires egyik legfőbb szabályzó elve — a kereskedelem gócpontjaival egyet jelentő települések populációját a településeken hozzáférhető javak révén manipuláljuk. Hogy értékesebb legyen: minél több s fajtájú árucikk férhető hozzá bizonyos településen, annál nagyobb populációra számíthatunk. Egyébiránt a darab nem áttal számszerű restriktiókhoz kötni lakosságunk növelését, minek értelmében csupán akkor bírhatóak emigrációra a rezidensek, ha képesek vagyunk a régióban aktuálisan fellelhető, létező összes élelmészre használt alapanyag, illetve legalább egy, avagy több — opcionálisan választható — egyéb javak biztosítására is. Miért is jó nekünk, ha nő a populációnk? Nos, nem minden esetben jó. Itt kezd bontakozásba a Trade Empires — a készítő bevételei alapján is csupán koncepcionális — Felvőhely, Ellátóhely tematikája. Jelentősebb populáció értelemszerűen jelentősebb mértékben fogyaszt. Így, ha képesek

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



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



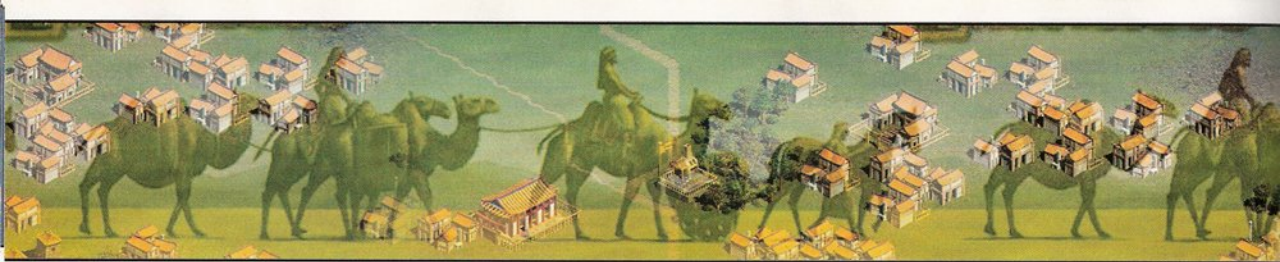
▲ A Láthatatlan Monostor

Felvőhely megnevezések koncepcionális volta — hiszen csupán abban az esetben vagyunk méltóak a „Főpenge” titulusra, ha képesek vagyunk olyan góccokat létesíteni, melyek tömeges felvásárlásra s tömeges termelésre egyaránt szavatoltak. Főrtésztdu?

Route Kultúra

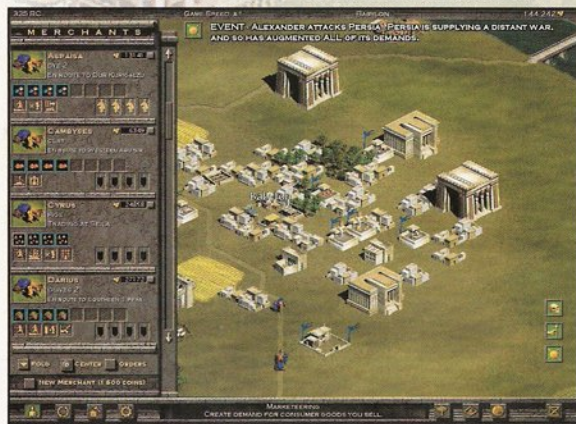
Az árucikknek megvan az a rossz szokása, hogy még véletlenül sem óhajtanak A pontból B-be telepőrlődni, sőt, az önerőből történő helyváltoztatás jeles művészetét is száműzöttetik az általuk gyakorta üzött foglalatosságok napirendjéről. Megoldás: az árucikkeket szállítmányozni fogjuk, méghozzá kereskedő utak megtervezésével, megalkotásával, s természetesen menedzselésével. Hozzávalók: 1. legalább két, egymástól jelentősebb távolságra eső Plactér típusú létesítmény — 2. legalább egy kereskedő, akit aztán a kereskedőt használatára buzdítunk. Mindenek előtt vásároljunk egy kereskedőt — róluk tudni kell, hogy vételáruk folyamatosan növekszik — azaz tízedik kereskedőnk az első többszöröséért fogjuk kikérni a főhadiszállásról — ugyanakkor mindegyikük mellé tartozik már a kezdetekkor is bizonyos különleges adottság. Ezek egészen ötletes kis javadalmak képében jelentkeznek, példák: High Reputation: a kereskedő messzi földön jóírnék s elismertségnek örvend, így aratást/előállítását követően garantáltan ő kapja az első adagot az általa óhajtott árucikkéből. Animal Husbandry: az állatokra támaszkodó szállítmányozás üteme jelentősen gyorsabb.

A Trade Empires tucatnyi ilyen javadalmat ismer, s áldásos módon új kereskedő vásárlásakor több alternatívát is kínál a nekünk tetsző javadalom, s az ahhoz társított kereskedő megválasztását illetően. Bonusz: sikeres szerepeltetés esetén a kereskedő kellő tapasztalatot nyer ahhoz, hogy újabb, szintén általunk választott javadalom emelhesse munkaszínvonalát. Emberünk tehát már van, ám kereskedőt — nincs. Az alábbiak során megtervezünk egy egyszerűbb kereskedőtut, mely elkészülte után már nem okozhat gondot az akár három, négy — avagy még több — állomást érintő körutak elkészítése sem. Vegyünk hát alapul két szomszédos települést, melyek egyikén rizs, a másikon az elmaradhatatlan köles termesztése folyik. Lévéen, hogy egyikük sincs birtokában a másik portékájának, rövid időn belül mindkét fél részéről megnő a kereslet a szomszéd település javai iránt. Katt a Routes ikonra, melyen keresztül hamarost gyakorlati síkon is megvalósítjuk első kereskedőtutunkat. Először deklaráljuk az induló pozíciót, mely esetünkben a kölstermesztésben jeleskedő települést jelenti, majd a panel alján látható, miniatürizált piacnínálattól az üres slotokba pakoljuk a már hasznosítható nyersanyagot. Eztán következik a célállomás meghatározása — add market #2 — mely gyanánt a rizstermesztő települést jelöljük meg, míg az itt elérhető üres slotokba sejtethetően rizst fogunk pakolni. Nincs más hátra, mint nevet adni a kereskedőútnak, majd elmenteni változtatásainkat. A kereskedőpanel Orders pontján keresztül elérhető



▲ **Eső előtt**

Route Repertoire ablak segédelmével már ki is jelölhetjük emberünk számára az útvonalat, hogy aztán az Embark on Route ikonra kattintva, deli vitézünk belekezdhesse pályafutása első fordulójába. Útvonalaink jellemzőit, úgymint állomásait, illetve az azokon felvásárolt, eladott árucikkek mibenlétét természetesen folytonos finomhangolás alatt tartjuk majd a piac igényeinek oltárán, sőt az idő előrehaladtával vitális fejlesztéseket eszközölünk azokon. Így a kezdeti földutakat a lényegesen gyorsabb haladást lehetővé tevő, kikövezett utakkal helyettesítjük majd, míg a még gyorsabb haladás, rugalmasabb berakodás érdekében karavánközpontokat létesítünk a becsatlakozó utak mellett — ezek az a technológiai fejlettségéből eredeztethető megoldások, melyeket a Trade Empires bőséggel s következetességgel kínál felhasználásra, ugyanakkor a darab aprólékos kidolgozottságát s összetettségét is egyértelműsítik.



Kereslet, Kínálat

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



▲ **Eső után**

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

Maradék

Az izometrikus RTS-ek tábora kétségtelesen újserű, karakteres darabbal bővült a Trade Empires révén. A játék komplexitása túlmutat ezen ismertető keretein, így a téma iránt érdeklődést mutató használok számára temérdek felfedezni való maradt még. Kelemtelenségek tekintetében éppúgy említhető az anyag nyomokban kényelmetlen irányítása, akár az ennél is nagyobb problémát jelentő történelmi következetlenségek: a Trade Empires soha nem látott életszerűsége s historikus pontosságát ígérve csábít minket a vele való foglalatokodásra, ám pont ezen területeken produkál kacsagató megoldásokat. Még hogy a 18. század Anglijában szamarakon közlekedő kereskedőcézárak keresztetik a tessék-lássék alapon implementált vasúthálózatok útjait. Értetetlen, mondhatnók felfoghatatlan

körülmény a multiplayer lehetőségeinek teljes körű mellőzése. Hogy erre az Eidos miképpen is mondhatott áment, nem akaródzik a fejembe férni — ám ha pár hónap múlva egy Trade Empires — Multiplayer Edition nevű anyag futna be a szerkesztőségbe, úgy már most csókkoltatom a leleményes marketing politikusokat. Zene: millióként egy nyolc-kilenc másodperces „interlúde” megkomponálására teltelt a notákért felelős elem erejéből, ami a kor által elvárt színvonalhoz képest nemcsak, hogy nem sok, de kevés. S noha a darab szisztémája újserű, elegáns megoldásokra támaszkodik, alapvetően nem mutat túl a közelmúlt során keltezett Kohan sajátosságáin. Féltreírás ne essék: a Kohan is, a Trade Empires is kitűnő anyag, ám míg előbbi nyíltan vallotta, hogy ő „csak” egy új generációs, taktikai harcijáték, addig a Trade Empires a hallatlan életszerűsége s történelmi hitelesség igéjét hirdetővé csillogtatta bájait az ideai E3-on. Ezen beigért formában komolyan venni a Trade Empires nem lehet, ám mint az új generációs RTS-ek egy következő képviselője, derekasan teljesít.

by GYZ

www.frogcity.com/trade/intro.html

Eidos / Frog City
PII 300 (PII 200), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVANY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATÓSÁG	8
ZENE-HANG	7

✓ új, ügyes szisztema

✓ rengeteg lehetőség

✗ túcatnyi következetlenség

✗ körülményes irányítás

80

VIDEONET KFT



AZ ELSŐ MAGYAR TÉKAHÁLÓZAT

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

NYEREMÉNYJÁTÉK A VIDEONETTEL!

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

VideoNet beváltóhelyek Budapestén			Országos beváltóhelyek				
II. Varázs Garázs	Törökveszi út 3.b		Pásztorvideo	Vezér út 74.	Galla video	Tatabánya	Gál Itp. 707b.
Videománia	Rózsakert üzletközpont		Video premier	Kassai tér 10.	Galla video	Tatabánya	Dózsakert 56.
III. Miami Vice	Himző u. 2.	XV.	Ha-Na	Kerepesi út 104.	Horizont	Kecskemét	Arany J. u. 3.
Fókusz téka	Huszti út 17.		M&P	Fogarasi út 62b.	Well video	Jászapáti	István K. út 3.
Oscar	Madzsar J. u. 5.		Éva Boltja	Fő u. 25.	Well video	Jásziskér	Fő út 40.
Oscar	Váradi u. 19.		Fókusz téka	Csömöri út 90.	Gigant video	Sopron	Teleki Pál pavilonsor
IV. Elektromobil	Pálya u. 19a.	XVII.	Film-Hit	Vasutas telep u. 5.	Gigant video	Sopron	Füredi stny. 6.
Opti 2000	Dunakeszi u. 11.		Törpi Videotéka	Pesti út 60.	Gigant video	Szombathely	Rákóczi F. 1.
Csipet Gmk	Árpád u. 15-17.		Jupiter	Alfred Hitchcock	Gigant video	Veresegyház	Könyves K. u. 2.
Odeon	Kossuth u. 18.	XVIII.	Ász Videotéka	Pesti út 152.	Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 39.
V. Pásztorvideo	Izabella u. 68b.		Video Net téka	Flamingó u. 19.	Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 91.
Videománia	Andrássy u. 33.		Lako-tel	Zrinyi u. 168.	Téka	SzHalombatta	Vörösmarty M.u.57.
Fantázia	Erzsébet krt. 56.	XIX.	Ha-Na	Halom u. 59b.	Téka	Kiskunlacháza	Rákóczi u. 2a.
Fókusz téka	Wesselényi u. 54.		Prince téka	Bajcsy Zs. U.1a.	Téka	Zsámbék	Mányi u. 61.
Szines video	Thököly u. 7.	XII.	Jámin 99.	Szabó E. 32.	Viking	Háza Ózd	Balyki T. út 15a.
Szines video	Dohány u. 46.		Opti 2000	Zengő u. 16.	Óregek-Fiatalok	Háza Ózd	Nemzetőr út 15.
VIII. Lux téka	Práter u. 59.			Rákóczi F. út 87.	Óregek-Fiatalok	Háza Kazincbarcika	Mikszáth 4P
Odeon	Corvin köz 1.			Leányka u. 3.	SOSO VIDEO	Pomáz	Széchenyi u. 6a.
IX. Euro Angéls	Csont út 1.				Videotéka	Dunakeszi	Kossuth L. u. 2a.
X. Lux téka	Újhegyi sétány 3-5.				Mágika	Dunakeszi	Barátság út 14.
XI. Multimix	Bocskai út 23.				Mágus video	Gyál	Vakbottán u.
XII. Primatéka	Jakubinusok tere 4b.				Videotéka	Szigeghalom	Nap u. 41.
Multimix	Lékai tér				Hefi	Százhalombatta	Jedlik Á. U. 15.
XIII. 1001. Video	Pannónia u. 95.				Elektromobil	Törökbálint	Munkácsy M. u.
Video premier	Párkány u. 23.				Elektromobil	Pomáz	Hunyadi J. U. 7.
Fókusz téka	Róbert krt. 40-42.				Plántéka	Hévíz	Dr. Babócsay u. 6.
Odeon	Hollán Ernő u. 7.				Plánvideo	Keszthely	Bercsényi M. 9.
XIV. Ha-Na	Adria sétány 6/1.				Plánvideo	Gyenesdiás	Liget Plaza
Well video	Róna u. 143.				Video Fórum	Székesfehérvár	Tolnai u. 28.
Well video	Erzsébet királyné 75b.				Video Fórum	Székesfehérvár	József A. u. 3-5.
Sam's Dad	Páskomliget 10.				Video Fórum	Székesfehérvár	Kelemen u. 91.
					Videotéka	Balassagyarmat	Bajcsy u. 8.
					Videobox	Monor	Kossuth L. u. 77.

A játék kérdései:

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

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

Beküldési határidő: 2001. november 1.



F/A-18 HORNET

PRECISION STRIKE FIGHTER

Tíz Tonna kontra Terror

F/A-18 Hornet. Az Egyesült Államok első, kifejezetten földi csapásérésre, illetve közepértávú légharcra specializált vadászgépe. Kiemelkedő hatékonysága légi kötelékek vezetésére, biztosítására egyaránt alkalmassá teszi, míg az eddigi hadműveletek során szerzett tapasztalatok azt mutatják, az F18-as konstrukció példátlan fokú túlélési szavatossággal rendelkezik. A modell minden addigi katonai rekordot megdöntve teljesít, ellenséges vadászok s földi célpontok tucait semmisítvén meg a Sivatagi Vihar művelet során — míg túlélési szavatosságukat jól példázza, hogy egy több föld-levegő rakéta által sújtott Hornet még a becsapódásokat követően is képes volt hazarepülni, majd a javítások elvégzése után, már a találatokat követő első napon tért vissza a hadszíntérre. A típust, flexibilitása végett katonai körökben a „Multi-Mission Attack-Fighter Aircraft”, azaz katonailag többfunkciós, csapásmérő-harci vadász meghatározással jellemzik, mely tulajdonságok az Egyesült Államok légerejének egyik leghatékonyabb darabjává teszik az F/A-18 Lódarazsat.

Láttalak én már! 98-ban.

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

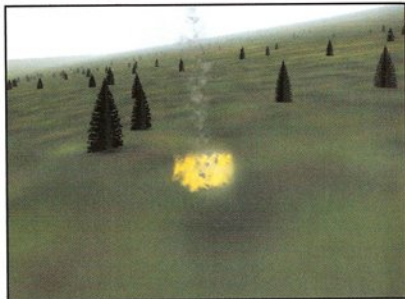
akkortájt szárnyra kapó 3D gyorsítás lehetőségeiben keresendő, mely az idő tájt még a 3DFx nevével fémjelzett Voodoo típusú kártyákkal jelentett egyet. Az F/A 18 Hornet Korea az elsők között használta ki a gyorsítókat, téve szert olyan grafikus megjelenítésre, mely az alig pár hónapja keltezett előd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

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

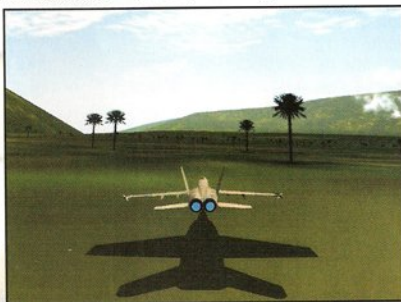
A Még Újabb Verzió

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

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



▲ Ezen a screenshoton belazítottam rep.vezetés kultúrára.



▲ Ezen a screenshoton belazítok rep.vezetés kultúrára.

be lehetett volna már digitalizálni, a lá Fly! II. Ugyancsak jó példa a menüként felfogható eligazító szoba újbóli szerepeltetése, mely — ha emlékeim nem csalnak — több változatlan formában implementáltak az új darabban is. Cockpit-külvü grafika tekintetében egyébiránt továbbra is általános spártaúság s nivón aluli dizájn jellemzi az F/A18 prezentációját.

Akkor sincs vele semmi baj

Ezúttal nem végzünk sem próba-felszállást, s a „melyik-billentyű-mit-csinál” tárgykör boncolgatásától sem állunk eltekinteni, több okból is. Napjaink szimulátorai egyrészt olyan mértékű összetettséggel rendelkeznek, hogy annak feltérképezésére s a teljes körű ismeretek elsajátítására csupán a téma iránt komolyan érdeklődők fognak készletést érezni — s a többiek felkészültségét is csak viszonylag kis mértékben növelhetné azon információ, miszerint: „a G billentyű megnyomásának hatására ki-s behúzhatóak a kerekek”, tetszik érteni. Másik ok, amiért eltekintünk az efféle jellegű fejtegetéstől, az új F/A 18 Training menüpontja, mely háromszoros hurrát, s minden elismerést megérdemel. Tucatnyi témakörben temérdek újabb menüpont foglalkozik az F/A 18 sajátosságával, az alapok-

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



▲ Egy kicsit megijedtem



▲ - Nem talááááá!

tól át egészen a legrafináltabb légi manőverek tárgyalásáig. Igen, igen: már az eredeti darabok sem nélkülizték az ezen lehetőséghez hasonlatos szolgáltatásokat, ám ami itt folyik, az még futó évünk vége felé is minőségi, sőt, szájtátásra sar-



AGM - 65 Maverick



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

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

AIM - 120 AMRAAM



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

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

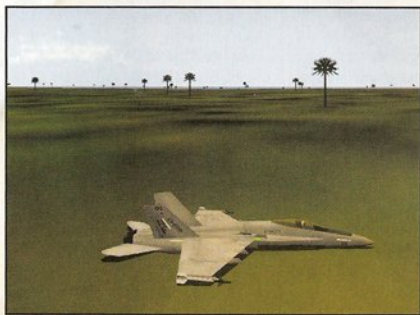
AIM - 9L Sidewinder



Az Államok légierijének arzenálja 1953-ban bővült ki az első Sidewinder típusú rakétával, mikor az akkori prototípus számára kijelölt célpont hosszás kísérletezések után megsemmisült. A rakéta napjainkban használt, fejlesztett változata a hőkövetés elvén alapszik, mely szerint a célpont motorja által kitermelt, s a légtérbe bocsátott hőenergia nyomán „kap szagot” a kioldott szerkezet. Használhatóságát tekintve, a Sidewinder közeli légi célpontok ellen a legeredményesebb, míg a rakétacsalád ma használatos „J” típusjelű darabjai már közepes távolságú célpontok ellen is jó eséllyel vethetőek be sikeresen. Az „J” típus fejlesztett tulajdonságait a rakéta finomabb tájékozódását lehetővé tevő szenzerek, illetve a kioldott eszköz észlelhetőségét jelentősen csökkentő, lényegesen halkabb, s kevesebb végterméket kibocsátó motor jellemzik. A rakéta pontos előállításának költsége nem ismeretes, ám szakértők szerint érdemes legalább 84.000 dollárt magával vinnie annak, aki feltétlenül szeretne a nappalijába egy Sidewindert — nem kapni, hanem állítani.



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



▲ ...affene...

jellegét egyébiránt kitűnően tolmácsolja felénk az intro videó: másodosztályú munkára válló grafikus megvalósítás, ám olyan rendezés jegyében vívunk kedvencünk ellenes vadással, hogy jömagam kapásból háromszor

kalló munkának nevezendő. Nem elég, hogy a narrátor menüpontoként többperces kiselőadásokat tart az érintett tárgykörökben, minden magyarázat mellé a témába vágó mozis, illusztrációk tartoznak. A Trainig menüpont segítségével így bárki, aki komolyan gondolja, megismerkedhet egy F/A 18 lelkes-kéjével olyan mélységekig, melyeket egy szimulátor rajongó csak megkívánhat. A program alapvető

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

by GYZ

www.xycat.com

Xycat/Xycat
PII400(P233)-128MB RAM(64MB RAM)D3D

LÁT VANY	6
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATÓSSÁG	9
ZENE-HANG	6

- ✓ roppant kultúrált tutorial
- ✓ lendületes játékmenet

- ✗ idejéltmúlt grafika
- ✗ -a tájmodell különösen „szakasz”

81

Sub Command Seawolf Akula



Jó érzés egy torpedón lovagolni?

Azokon a régi szép téli esteiken, amikor ott ültünk az AMIGA előtt. Majd kettőtört a joystick, ahogy próbáltuk egymás kezéből kirángatni, csak hogy a másik is a játék közelébe jusson. Jó pár ilyen programhoz volt szerencsém a „nagy időkben”, kár hogy manapság ez az érzés egyre ritkábban jön elő. A SILENT SERVICE című programocskához volt szerencsém a „nagy időkben”, kár hogy manapság ez az érzés egyre ritkábban jön elő. A SILENT SERVICE című programocskához volt szerencsém a „nagy időkben”, kár hogy manapság ez az érzés egyre ritkábban jön elő. A SILENT SERVICE című programocskához volt szerencsém a „nagy időkben”, kár hogy manapság ez az érzés egyre ritkábban jön elő.

Mostanság nem mondható, hogy túl sok tengeraltató szimulátor, vagy hasonló program jelenne meg a piacon. Viszonylag úde színlótnak hat a Sonalysts Software új munkája, mely a Sub Command címet kapta. Az alcímbe feltüntetett két szó, a SEAWOLF és az AKULA, a manapság bevethető tengeraltatók neveit fémjelzi. A címben helyet kaphatott volna egy harmadik is, mivel még egy típus választható a programban...

Merülés

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

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

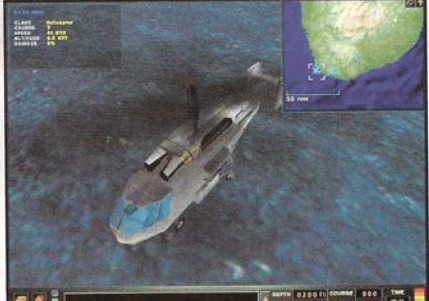
Ezek az SSN 22 CONNECTICUT és az SSN 23 JIMMY CARTER (jelenleg még csak tervezés és építés alatt). Felszíni 7467 bruttóregisztertonnával (víz alatt 9137), a program második legnagyobb hajója. Őt csak az AKULA előzi meg néhány száz tonnával. Bár súlya viszonylag

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

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

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

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

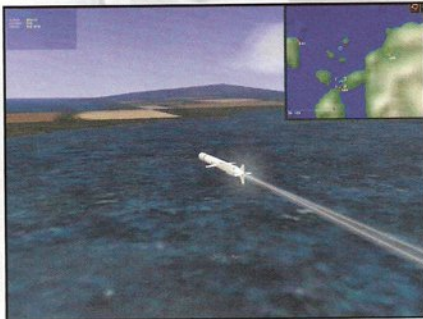


▲ Eme helikopter segítségével, jó kis jelzőbójákat szórnak a nyakunkra



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

elég nagy, mégis a leggyorsabb a maga kategóriájában (35 csomó merülés után). Nagyon jól manőverezhető, kiváló fordulási és taktikai képességeivel az egyik legjobb hajó a programban. Méretei sem lebecsülendők, hossza több mint 107 méter. Az egyetlen apró



▲ Ég veled Saddam



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



▲ Gyanítható, hogy a szakácsuk csapnivalóan odaégette a reggeli rántottát

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



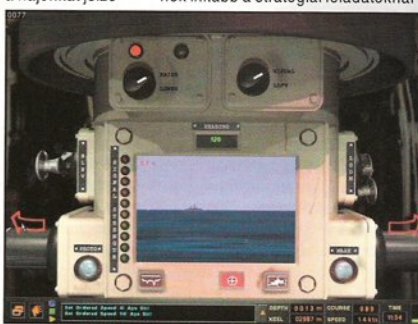
képes leárménykolni a belülről kiszűrődő mechanikai zajokat. Ezt úgy érték el, hogy minden egyes meghajtó egységet és zajos pontot külön-külön leszigeteltek, és elkülönítettek egymástól.

Kapitány a hídon

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

pontra tesszük a kurzort. Ekkor megjelenik a helyzetünk a hajózásban megszokott számjegyekben is. Ezek után nyomjunk F1-et. Meglehetősen bonyolultnak tűnhet a megjelenő képernyő, ahol hajónk irányításának összes teendőit végezhetjük el. Középen a STERN és a BOW feliratok alatt, a kétoldali csűrőlapátokat állíthatjuk be, azaz itt végezhetjük a gyors vagy finom fordulást és irányon tartást. Mellette az ENGINE felirat alatt találhatjuk, a motor meghajtásnak állapotát. Bal felé húzva (max 2/3) hátrafelé haladunk, jobb felé előre. Lent, bal közepén láthatjuk és állíthatjuk a mélységet (DEPTH). Az ACTUAL szó alatti érték jelzi a jelenlegi mélységet, míg az ORDERED alatti feliratra kattintva állíthatjuk be a kívántat. Jobb közepén látjuk a sebességjelzőt, melyet a mélységjelzőhöz hasonlóan állíthatunk kényünk-kedvünk szerint. A jobb felső szélén látható COURSE mutatót állítva fordíthatjuk azonnal, 360°-os körben a hajót. Bal felső szélén látjuk a ballaszt állapotát, alatta a szellőztetést kapcsolhatjuk ki és be. Bal szélén legalul a vészleállítás kapott helyet. Középen fent a levegő állapota, mellette a periszkóp állapota jelzik. F2-re jön be a jóval különlegesebb hangradar. Használata nem túl bonyolult, inkább különleges. Be kell állítanunk a hatótávot és a visszaverődési idő mértékét (TIME AVERAGE), legfeljebb pedig a vizsgálni kívánt hullámhosszokat. Legalul foglal helyet a hátsó és első

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



▲ Készítsünk egy jó fotót az albumba

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

minket. A megközelített célpontnál vegyük figyelembe annak távolságát, majd a fegyverválasztó képernyőn célozzuk be. Ha minden oké, akkor mehet a tűzparancs. Rombolóknál jobb, ha jóval eléjük kerülünk és aknástíjuk a tengert, de torpedóval is kifüstölhetők. Az irányítás valamilyenre eltér a három típusnál, de könnyen alkalmazkodik az ember. Ami engem zavart, az nem más, mint a nehézkesen beindítható küldetések. Szinte mindenhol vár az emberre némi tengerfenék kutatás és hajókázás, mire elérjük az a célpontjainkat. A sima misszióknál ez az idő akár egy órára is duzzadhat, hiszen nem biztos, hogy pont egy hajó, vagy tengeraltató irányába kezdünk menni. A végjátásban viszont nagyon sok színes és érdekes küldetés kapott helyet. Szerencsétlenül járt felderítő gép utasainak megmentése, tűzszabadítás, veszélyes biológiai fegyvereket szállító hajók elpusztítása, terrorista cselekmények megakadályozása, kalózok eltakarítása, és még sok egyéb izgalmas rész van. Grafikaillag egy közepes szintű programot ismertem meg az SEAWOLF személyében, ahol maga a játék és a szimuláció kapott elsődleges szerepet. Eme szempont mindenesetre csakis az előnyére vált a játéknak. És legvégül még egy kis info azoknak, akik a szobán forgó szerkentyűkről szeretne megtudni néhány érdekességet. Látogassák meg a www.military.com, www.fas.org és a www.warship1.com weboldalakat.

Summárum

Nagyon hangulatos, de nem egy „vörös október”. Az irányítás valamilyenre eltér a három típusnál, de könnyen alkalmazkodik az ember. Ami engem zavart, az nem más, mint a nehézkesen beindítható küldetések. Szinte mindenhol vár az emberre némi tengerfenék kutatás és hajókázás, mire elérjük az a célpontjainkat. A sima misszióknál ez az idő akár egy órára is duzzadhat, hiszen nem biztos, hogy pont egy hajó, vagy tengeraltató irányába kezdünk menni. A végjátásban viszont nagyon sok színes és érdekes küldetés kapott helyet. Szerencsétlenül járt felderítő gép utasainak megmentése, tűzszabadítás, veszélyes biológiai fegyvereket szállító hajók elpusztítása, terrorista cselekmények megakadályozása, kalózok eltakarítása, és még sok egyéb izgalmas rész van. Grafikaillag egy közepes szintű programot ismertem meg az SEAWOLF személyében, ahol maga a játék és a szimuláció kapott elsődleges szerepet. Eme szempont mindenesetre csakis az előnyére vált a játéknak. És legvégül még egy kis info azoknak, akik a szobán forgó szerkentyűkről szeretne megtudni néhány érdekességet. Látogassák meg a www.military.com, www.fas.org és a www.warship1.com weboldalakat.

-Uriel-

Electronic Arts/Sonolysts Software www.subcommand.ea.com
 PII700 (PII433), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
ÁYRZATHATÓSÁG	6
SZAVATOSÁG	7
ZENE-HANG	7

AKULA SE

70

-hangulat
-gyors grafika
-szuper szimuláció

X -lassú a kezdet
-nehéz az irányítás

Sheep Dog & Wolf



Kutyaharapást farkasszőrivel

Gyakran nehezemre esik bevezetést írni egy-egy cikkhez.

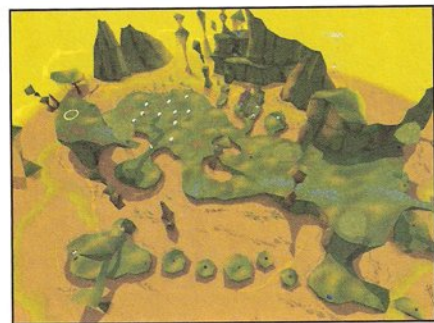
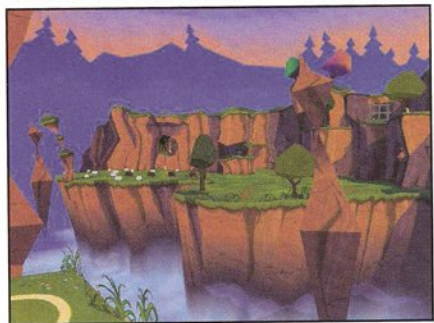
Az elmúlt egy évben szinte minden rajzfilmen alapuló — úgy nevezett „gyerekeknek-szánt” — játék tesztelése az én feladatomból volt. Talán azért, mert szívesen játszom ezekkel a fajta játékokkal. Talán azért, mert ezt vállalni is merem. Talán azért, mert sokszor gondolom úgy, hogy a platformjátékok alapkövei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

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

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

Szeretem a platformjátékokat...

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



érdekében, hogy stílszerűen „farkaséhségnek” nevezendő vágyait csilaplítsa. Ezzel szemben pásztorkutya kománk igyekszik minden elérhető eszköz (értsd: testi ereje és feszült figyelmé) bevetésével megakadályozni őt ebben. A

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

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

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

Ilyen volt például a Kengyelfutó Gyalogkakuk. A százalomra méltó préri-farkas és az áldozati bárányul szánt (?) madár shakespearei esete...

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

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

A farkas legfőbb ismérve az éhség

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

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

Másnap minden előről.

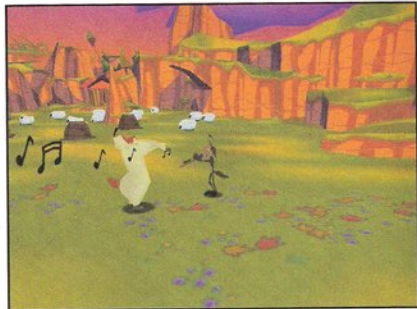
Jóllehet, a közelmúltban majd minden Warner-közelí márt feldolgozták már játék formájában (több-kevesebb sikerrel), ezen téma mindaddig parlagon hevert. Sokszor hajlamos vagyok rá, hogy dicsérjem az ilyen témájú stuffokat. Legfőképp a cikk legelején említett szempontok miatt. Mégis, nagyon hosszú út vezetett odáig, hogy a rajzfilmek számítógépes játékként való újrahasznosítása elérje azt a pontot, amikor valóban azzá válnak, amire hivatottak. Üdvözlétek Sheep Dog & Wolf, az Úr van Teveled, de legalábbis minden efféle game fejlesztőinek azon nemes célja, hogy a kedves játékos felülemelkedjen előítéletein, és kitüntetett figyelemre érdemesítse az anyagot.

Ez itt a szokásos Monty Python idézet helye...

A Sheep Dog & Wolf valóban túllép az efféle karakterek köré épített játékvilágok sztereotípiáján, mind játékmenet, mind megjelenítés tekintetében.

Leikismeretes teszterhez híven vegyük először a játékmenet finomságait. Platformjáték nuku. Taktika. Tervezés. Előrelátás. És nem kevés érzék a helyzetkomikumából adódó lehetőségek kihasználáshoz.

Ezekre lesz szükségünk, ha a játék



teljes mivoltát kiélvezni vágyunk.

A szitu ugyebár adott (üristen, ezt már vagy tizedszerre ismerem le, így, ebben a formában... ☺): birkát kell lopnunk. Az éhség — vagy miteménni —



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

Először is: a képernyő jobb felső sarkában láthatjuk, ha bekerülünk az ellen látósugarába, és azt is, ha figyelmé fokozottabbá válik. Zöld-narancs-piros színátmenet, mint azt a tutorial kellőképpen kiemeli, ha van türelmünk végignyomni azt is — mindenestre erősen javasolt.

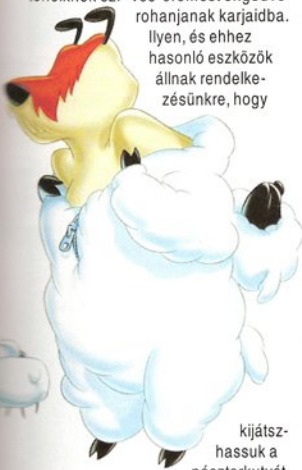
Ez még kivitelezhető is, főleg, hogy olyan lehetőségek is rendelkezésünkre állnak, mint elrejtőzni egy bokorban — ilyenkor túlméretezett pulink akkor sem vesz észre, ha az orra előtt illegetjük magunkat, feltéve, hogy ránk irányuló tekintete esetén mozdulatlanra dermedünk.

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

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



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



kijátsz-hassuk a pásztorkutyát.

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

Már a kezdeti pályák egyikén is egy szívet melegengető szituáci-

óba botlottam: adva vagyon egy rozoga híd, amely csupán egyetlen személyt bír el egyszerre. Nem elég tehát a birka elrablásának kivételése; a táp kiszórásával kell elcsalunkunk őt a híd túloldalára, hogy a helyére cipel-hessük. Viszont egyszerre csak adott számú táp lehet nálunk, és ez nem elég a híd végigszórásához, valamint a birka is igen gyorsan eszik. Tehát a táp folyamatos szórása, mint csalogatási módszer, nem megoldás. A szitu igen egyszerű — játékos kedvemnek engedve azonban több embernek is feladtam a kérdést: mi is a teendő. Az esetek többségében az emberek nem jöttek rá rögtön a helyes megoldásra, úgyhogy én sem áruolom el — mindenesetre ezen helyzet vázolója némiképp tájolósként szolgálhat, miként is kell elképzel-nünk a Sheep Dog & Wolf feladványait.

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

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

Hadd ne ragozam tovább: agyat tornáztató játékról van szó.

Grafika, miazmás

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

megszokhattuk, hogy többnyire sikerrel.

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

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

És végül:

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

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

Ajánlom mindenkinek, aki szereti ezeket a hősöknek nem igazán



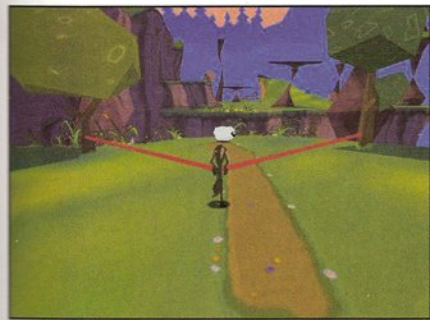
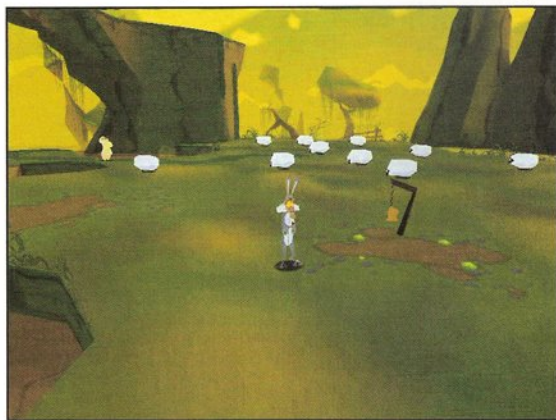
nevezhető figurákat, vagy egyszerűen nem rest némi szellemi tornára bírni agyát.

A Sheep Dog & Wolf talán nem csak egy kezdeményezés. Inkább útmu-

tat. Irányjelző. Ilyennek kell lenni minden ehhez hasonló játéknak. Nem csak felhasználni a szereplők népszerűségét, hanem tényleg valami élvezhető kerekíteni körük.

Ha létezne olyan lista, amely az év kellemes csalódásait lenne hivatott osztályozni, a Sheep Dog & Wolf előkelő helyet foglalna el rajta. Frankón.

VargaB.



Infogrames / Rebellion www.looneytunesgames.com
 PII400 (PII300), 64 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	9
LÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	9

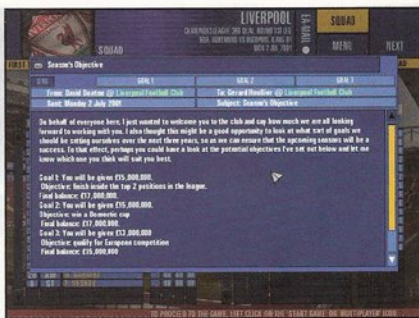
✓ - kiemelkedik a hasonlóról
 ✓ - kiemelkedik a hasonló stílusok sokaságából
 ✓ - gyönyörű grafika

X - kevés pályá

92



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



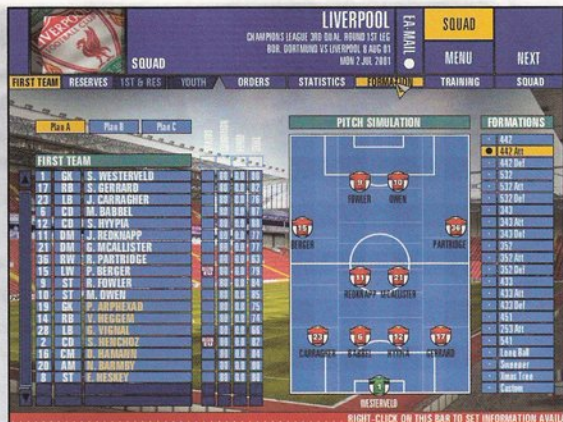
▲ E-mailt kaptam

Tipp és tanácsok

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

A játékosok edzetsége több dologtól is függ. Ha egyéni edzéstervvel dolgozol és hosszú távra tervezel, ügyelj arra, hogy fiatal kiegyenlített terhelést kapjanak. Ha szeretnéd, hogy egy embered gyorsabban fejlődjön egy általa meghatározott területen, erre is lehetőség nyílik a „Boost training” opció aktiválásával. Vigyázz! Ilyenkor egyrészt sokkal nagyobb sérülésveszélynek teszed ki a delikvenst, másrészt a fejlődés, ugyan látványos lesz, viszont csak néhány hétig fog tartani. Ha nem te vezetted az edzéseket, igyekezz a lehető legfelkészültebb szakmai stábot összeállítani, és a legoptimálisabb feltételeket biztosítani.

Tartsd szemmel az ifiket! A rájuk költött pénz jó



▲ Készül a győztes taktika

befektetés, hiszen a megfelelő utánpótlás elengedhetetlen a csapat fennmaradása szempontjából. Ha úgy ítéled meg, hogy valaki megérett arra is, hogy bemutatkozzon a nagycsapatban, készüld fel arra, hogy az ifjonc teljesítménye az első pár hétben vissza fog esni. Aggodalomra azonban semmi ok: hamarosan hozzá fog szokni a nagyok között tapasztalható hajtáshoz.

Igyekezd addig variálni a formációkat, amíg legjobb játékosaid kivétel nélkül a neked megfelelő poszton játszanak. Amíg nincs elég pénzed a megáldott felálláshoz igazítani a játékoskeretet, addig az „Addig nyújtózkodj, ameddig a takaród ér” elvet kövess.

A játék kezelőfelülete és tálalása a fentiekén kívül változatlan maradt. A program legnagyobb erőssége továbbra is a butított FIFA-engine, és a 3D-ben pompázó közvetítés. Ezzel nekem csupán az a bajom, hogy a játékosok mozgása és reakciói nekem továbbra is túl mesterkélték. Az a mondanak tetszik, hogy a taktikai utasításoknak meglátszik az eredménye, és a játékosok szemmel láthatóan igazod-

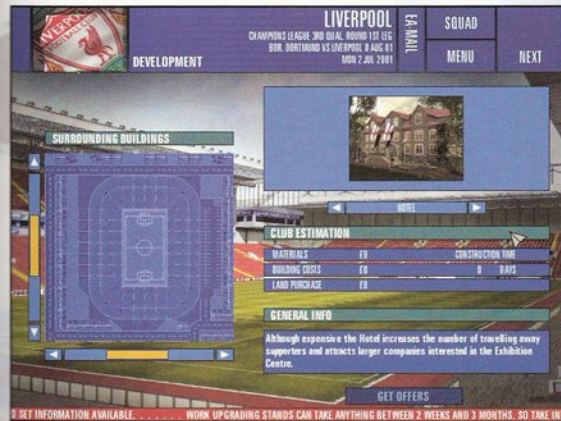
nak az általam megadott irányelvekhez, és az sem rossz ötlet, hogy be tudunk kiabálni a pályára. Én, miután megnéztem az összes lehetőséget, a „Fastview” mód mellett döntöttem. Áttekinthető, nagyon sok hasznos adat leolvasható a képernyőről, és nem is túl hosszadalmas egy-egy meccs végülgélese. Persze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

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

Bazska



▲ Néhány liga, pár csapat



Electronic Arts / EA Sports
www.easports.ea.com

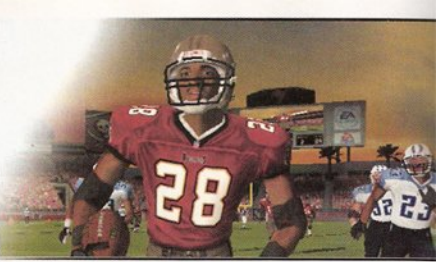
PIII 600 (PII 300) / 64 MB RAM (32 MB RAM)

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATÓSSÁG	7
ZENE-HANG	8

✓ látványos kezelőfelület
- nagyon kevés az újítás
- rengeteg választható csapat
- több taktikai elemre lenne szükség

78

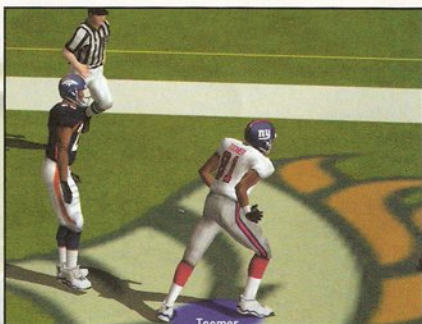
Madden NFL 2002



Ha kevés a heti egy háború...

Az amerikai foci roppant érdekes sportág. Adott egy dobásra vagy rúgásra teljesen alkalmatlan labda. Adott két, a mozgást szinte lehetetlenné tévő védőfelszerelésbe bújtatott csapat, akik szeretnék a játékszerzt az úgynevezett célreülre juttatni (touchdownt elérni). Adott egy európai szemnek szokatlanul szaggatott játékmenetet nyújtó, mégis teljesen logikusan felépített szabályrendszer. Végül pedig adott az Egyesült Államokban észszerű keretek között megvásárolható legmodernebb technika, amely a tévőkövetéseket a lehető legélvezetesebbé varázsolja.

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

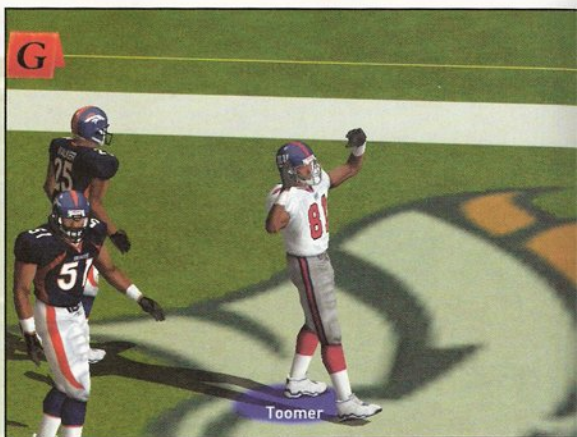


▲ Touchdown után előbb nyújtok kicsit...

falon. Csak egy célja van: földbe dőngölni a quarterbacket. Ő ezt még nem tudja, nem tudhatja. Meglendül a keze. A labda útnak indul. Ebben a pillanatban elüti a százkilós expresszvonat. Teste a fizika törvényeinek engedelmeskedve, az anatómia tankönyvekben viszont sohasem látható módon csavarodik ki, mielőtt a hűtorony maga alá temetné.

A bajnokság döntőjét, az úgynevezett Superbowlt pedig semmi pénzért nem hagynám ki. A meccs félidőjében megrendezett „halftime show” az amerikai profizmus egyik legkésebb példája. A húsz perces szünet alatt a játéktér közepén tizenöt méter magas színpad épül, majd a műsor után eltűnik. A két építészeti bravúr között sztárok (idén Britney Spears, az 'N Sync, az Aerosmith és Nelly voltak a fellépők) adnak tíz perces minikoncertet.

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



▲ ...után jöhet az örgöngés

a szememnek. Egy szó, mint száz: nekem bejön az amerikai foci.

A jelek szerint az EA Sportsnak is, hiszen tizenkét éve készítettek programokat erről a sportágról. Bizony bizony, az első Madden 1989-ben jelent meg Apple II-re. Pedig nem egyszerű a feladat, hiszen egyszerre több mint húsz játékos mozgását kell mesterségesen koordinálni. Sajnos a tavalyi epizód több szempontból is kifejezetten szerencsétlenül sikeredett. A játék egyik fő eleme, a labdával való futás szinte teljesen használhatatlan volt, és a nehézségi fokozatok elkülönítését sem sikerült túl jól megoldani. A konzolos (PS2) átírat már jobban sikerült, így minden készen állt arra, hogy két év után a PC-tulajdonosok is játszhassanak egy jót. Az amerikai fociban — persze leegyszerűsítve — két támadási módot különböztethetünk meg. A „passing game” esetén a quarterback (magyar megfelelője talán az irányító lehet) a recievereket (fogójátékos) keresi hosszú előrepasszaival, akik eközben igyekeznek a lehető legtisztábbra játszani magukat, majd a bőr megkaparintása után a célterület felé indulnak. Ilyenkor a támadócsapat blokkolójátékosai a quarterbacket védik, hogy az egyrészt minél tovább

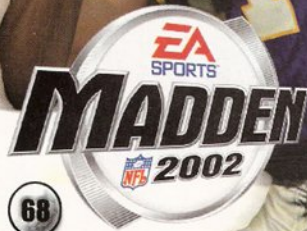


▲ Ami szép, az szép

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

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

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





Scouting Report

Giants	AT	Broncos
	OVERALL	★
	OFFENSE	★
★	DEFENSE	
	SPECIAL TEAMS	★
	QUARTERBACK	★
	RUNNINGBACK	★
	WIDE RECEIVER	★
★	OFFENSIVE LINE	
★	DEFENSIVE LINE	
★	LINEBACKERS	
★	DEFENSIVE BACKS	

▲ Kiegyenlített erők küzdelme



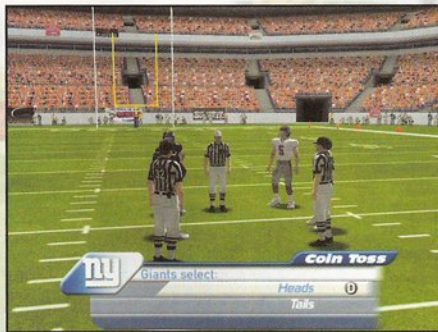
▲ Fúj meg a sípot, fúj meg jól...

...ingoljuk fel a védőket, és csökkentjük az irányítónk és a fogóink ügyességét. Ekkor viszont lehetetlenülé válik a futás. A védők kiéhezetté piabullként vetik rá magukat szerencsétlen játékosra, akinek esélye sincs pár méternél többet futni. Azt hiszem, erre szokták azt mondani, hogy cseberből vederbe. Sajnos emiatt a játék vagy elvi-

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



▲ Eikelne Norbi ductornája



▲ Itt a piros, hol a piros

...az egész egyesület irányítása a mi feladatunk. Ha kedvünk tartja, újradraftolhatjuk (így nevezik a tengerentúlon az egyetemről kikerült játékosok játékjogának a lefoglalását) az egész ligát, létrehozhatunk saját csapato (ka)t, saját logóval és mezzel. Ha úgy tartja kedvünk, a tényleges akciót az AI-re hagyhatjuk. Ilyenkor csak az edzői feladatok lehető legteljesebb elvégzésére kell ügyelnünk. Zárójelben megjegyzem, hogy a mérkőzések automatikus lejátzását senkinek nem ajánlom. Egyenlő a meccsek feladása-val.

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

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

...által renderelt intrónál, pedig a régebben favorizált, a mérkőzések jeleneteiből összevágott filmek nekem jobban fektüdtek. Nálam ebben a tekintetben az NHL 2000 videója viszi a pálmát a Garbage zenéjével.

Apropó zene, illetve hanghatá-

sok. Nem tudok elmenni amellett a tény mellett, hogy a kommentár eléggé szegényesre sikeredett. Ez főleg annak a fényében meglepő, hogy a játékok a sportjáték egyik legnagyobb szpikeréről, John Maddenről neveztek el. A mikrofon mögött ülő fiúk némán veszik tudomásul a touchdownokat, a passzfeldfogásokat (interception), de még a valószínűtlenül össze-vissza pattogó tojáslabdáért folyó harcot (fumble) is. Az ütközések és nyögések zaja szerencsére menti a mundért becsületét, így — ha beleszámítjuk a mérkőzések előtt-alatt-után hallható, a tévécsoportokra jellemző dal-klamokat — összességében kelle-mesek a zenebonával kapcsolatos tapasztalataink.

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

Bazska

SPORTS Electronic Arts / EA Sports www.easports.ea.com
 PIII 600 (PII 333), 128 MB RAM (64 MB RAM)

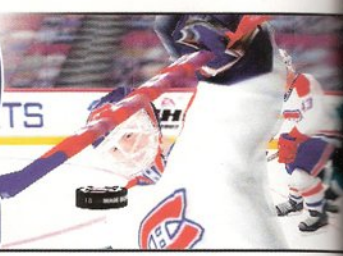
LÁTÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATÓSSÁG	5
ZENE-HANG	7

✓ - gyönyörű
 - információ-hegyek
 X - alig van köze a sportághoz
 - sívár kommentár

72

MADDEN2002 EA.COM

NHL 2002



Jég veled!

Már megint csak ámulatomnak tudok hangot adni! Rengeteg cikket kezdtem már ilyen erősen emelkedett stílusban, de hál' istennek még mindig akadnak bőven olyan játékok és programok, melyek alapvetően újítják meg a szokásos rendszert, és annyival tágabb lehetőségeket kínálnak fel, hogy még mi tesztlők is (akiknek elvileg a kemény és oktató kritika a munkánk) tág szemekkel nézzük a monitort, és erősen bólogatunk.

Mindenek előtt el kell mondanom, hogy PC-n még sosem játszottam NHL-játékkal, igazából kizárólag különböző konzolokon volt szerencsém találkozni velük. Pontosan ezért vártam a dolgot, hiszen akkor lehet hitelesen tesztelni egy programot, ha előtte semmilyen információt nem tudsz róla, ami esetleg bezavarhatna az objektív értékelésben.

Erről a játékról annyit tudtam, hogy az EA Sports készítette, és tény, hogy már ez is némi szubjektivitást eredményezett a fejemben, de próbáltam még így is a lehető legjobban félretenni minden pozitív élményemet ennek a kiadó-gárdának a játékaikról.

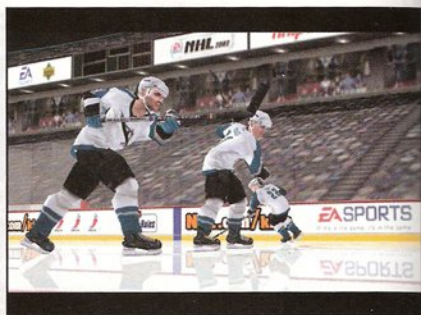
Sőt, ha már itt tartunk, kezdjük rögtön pár negatívummal: a játéknak nagyon magas a gépigénye. Ez a hivatalos sajtóanyagban nincs benne, mert ott 32 MB RAM-ról írnak, és min. 300-as prociról. Na, édes csillagaim! Nekem 256 MB RAM-om van, 800-as procim, és egy erősen elismert videokártyám, mégis, a játék több helyen is beszaggatott, bár tény, hogy nem a mérkőzés játékmenelete alatt dőcögött a kép.

A különböző animációk képtelenek folyamatos mozgásra. Pár keszerves

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

Jó másfél éve írtam az egyik PlayStation tesztmenél, hogy „túl buták a játékosok, maguktól nem passzolják a korongot, és nem gondolkoznak előre”. Hát... nem gondoltam volna, hogy kb. 20 hónappal később már pont az ellenkezőjét kell leírnom, nevezetesen azt, hogy a programban túl okosak, és ebből adódóan önzöek a kedves csapatársak. Nem nagyon találkoztam még olyan játékkal, ahol úgy is tudtam gólt lőni, hogy hozzá sem nyúltam a billentyűzethez. Az első öt percben el voltam halva magamtól, mert azt hittem: ennyire jól megy a játék. A nagy fenét! Nem is értem koronghoz, valahol a saját kapum előtt bolyongtam, míg a többi játékos, látva az én használhatatlan tudásomat, szépen elkezdett támadni nélkülem. Eltartott egy ideig, mire sikerült rájönnöm, hogy milyen módon tudok bekapcsolódni a játékba.

A jégkorongról mindenki tudja, hogy az egyik legindulateltőbb sport a világon. Ha egy hokimeccset nézünk, biztos, hogy előbb vagy utóbb két arc összeügrik, már csak az erőteljes és pörgős játékmeneből adódóan is. Ebben a programban külön rész foglalkozik a játékosok

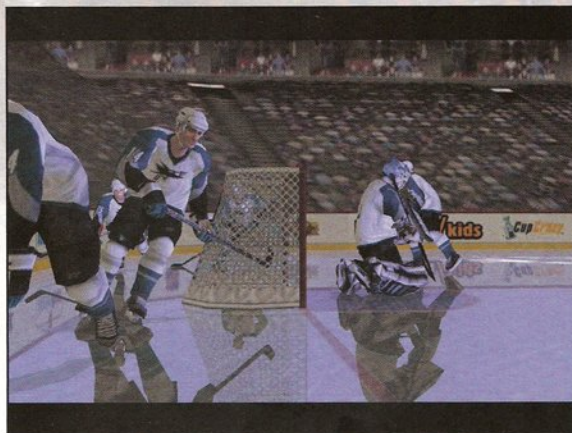


lelkiallapotával, és attól függően váltohat egy verekedés résztvevővé, hogy csapatunk épp milyen színvo-

nalon produkál a jégen.

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

A menürendszerekről nem igazán tudok újat mondani: amit az EA az elmúlt években kifejlesztett és használt, az a séma jelenik meg az NHL 2002-ben is. Nem nehéz a navigáció, egy menüpontot több úton is megközelíthetünk. A fent említett intelligenciát termé-



▲ A játékosok melegítenek

Player Icons

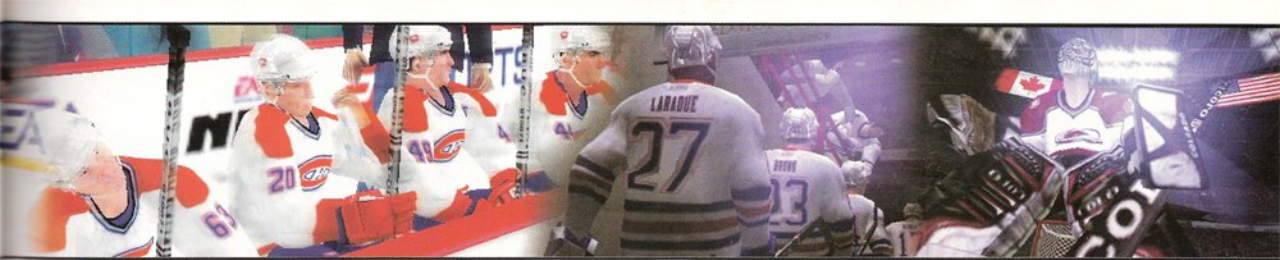
- Big Hitter - These players can check more effectively
- Big Shooter - These players can shoot out the lights
- Snipers - These players can pick corners from in close
- Heroes - These players are the 'go to' guys

NHL Cards

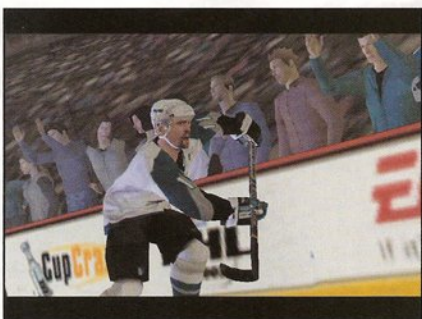
Collect player cards and use them to boost your player's performance

Hint: To hook an opponent with the puck, move as close as possible to him from behind and press the "Poke Check" button.

▲ Segítség a mérkőzés előtt



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



▲ Csokit, szotyit, truttit

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

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

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

neteiben szóló háttérzenét is a ti kívánságotok szerint alakítja át. Nem kell mondanom, hogy az én játékomban akárhányszor gölt lövök az ellenfélnek, a jó öreg Metallica egyből rázendít a SAD BUT TRUE című örök klasszikusára! Ezzel lehet igazán nagyot dobni a játék hangulatán, mert mindenki jobban érzi magát, ha saját kedvencei üvöltnek a pálya szélén a hangszórókból. Természetesen minden eseménynek más zenéje van, így nem kell problémáznotok még akkor sem, ha esetleg rengeteg kedvenc zenét szeretnétek belevárasztani a programba. Az idegenben szerzett göltöl egészen a pályáról kirepülő korongig hozzárendelhetek nótákat a történésekhez, így összes kedvencek belefér a mérkőzésbe.

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

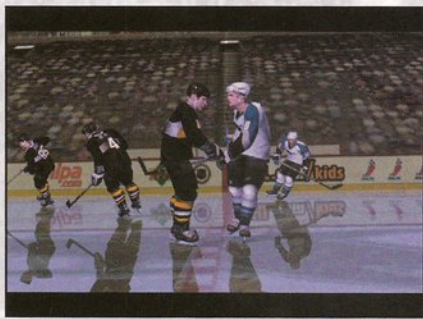
Térjünk rá magára a játszhatóságra. Az elején említett csapatjátékot kihagynám, viszont az irányításról érdemes pár mondatot bepyógni. Nem túl nehéz, viszonylag egyszerűen megtanulható az alapirányítás. Természetesen a mérkőzés előtt adhatunk némi előnyt a kapusunknak és a támadóinknak kis, ez különösen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



▲ Reflexek nélkül nem sokat érünk

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

A nézők őrjöngése, a vezető-edző feszült figyelme mind-mind jól illusztrálják az eseményeket, de sajnos beszagatnak. Remélhetőleg csak az én gépemet nem szereti a program, ebben az esetben a fent leírt 4 sort tekintsetek semmisnek.



▲ Korunk gladiátorai

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

-aDaM-

Electronic Arts / EA Sports www.nhl2002.ea.com
 PII 800 (P300), 256 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATÓSSÁG	8
ZENE-HANG	10

✓ -nagyon intelligens
 ✗ -néha túlságosan is...

89

PARIS-DAKAR RALLY



Avagy a hamis prófétára káposztát bízni?

Kihívás és álomkép. A bátor elhivatottak és az óvatosabb álmodozók gondolatainak rabul ejtője. Két alapvető emberi érték megtestesítője: a bátorság és a kitartás próbája. És e kettő erőpróbája grandiózus környezetben — a gyönyörű, mítikus, és félelmetes Szaharában.

Kiagyálók és agyszülemények

Na, hogy a nagy lelkesedés kicsit lehűljön, itt van a walesi Broadword kampányprodukcója, ami minden bizonnyal a PDR népszerűsítését szolgálta volna erőteljes Amaury Organisation Group (lásd box) támogatással, mert tudni illik Monsieur Aurioi a nevéet adta a játékhoz. Mentésére szolgáljon, hogy valószínűleg soha sem látta a korábbi évek remek pécés rali-játékait (és mint egy nyeletlen kétéves a „bálám-új-kapujára”, úgy bámulhatta a tévén villódzó képeket, amit egy PS2 produkált a háttérben megbújó, bajszát ravaszkan morzsolgató kampányfőnök legnagyobb megelé-

gedésére), összehasonlítási alap híján pedig, ugye...

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

Bú és bánat

Már a telepítés meglepetéssel szolgál: majdnem egy giga adat kerül a hardra. Az indításkor azonban még így is kell a CD. Rossz humora van a programozóknak. A menü leírására nem jó kifejezés a puritán, sokkal inkább az, hogy NULLA. Ót apró ikon, semleges háttér előtt (talán az intro képsorai futnak kihaltvanyítva?). A zene és a migrén puszpajtások. Ezért azt jobb is kikapcsolni az opcióknál (ellenkező esetben a verseny alatt is konstans indulat-katalizátor lesz). A grafikai beállítások a 3D

effektek (kőd, részecske-, és fényhatások), színméltség, és felbontás manipulálását lehetővé teszik. A felsoroltakból kettőnek a jelenlétét nem igen lehet észrevenni. A 3D effektékét, és a felbontás beállítás szerinti változását. Pedig

az nem fáj, ha 2001-ben kicsattan egy játék a hasonló apróságoktól. Aztán ott van a billentyű-definíálás kérdésköre. Illogikus, túlbonyolított, nem felhasználóbarát. Az öt kicsi indánból, izé... ikonból maradt még négy. Lássuk mik ezek!

A játékmódok és a játékos nevének megváltoztatásául szolgáló menüpont. Ez utóbbi nem igényel ismertétést. A játékmódok is csak egy keveset:

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

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

Campaign — a nagybetűs RALI. 12 szakasz, 4-4 részjárára, vagy „gyorsaságra” osztva, 5 átvezető sivatagi pályarész, összesen kb. 300km-nyi barangolás Afrika kebelén (szavannák, dzsungel, sziklás rengeteg, zuhatagok, miegymás).

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

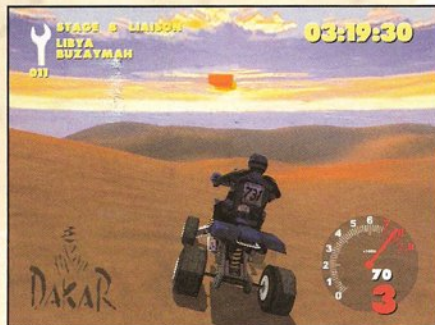
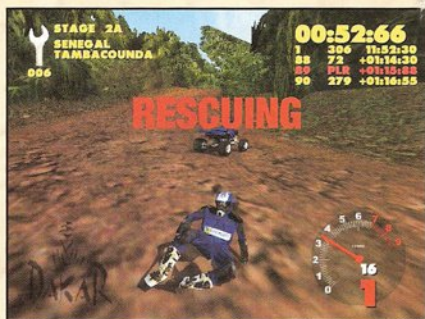


kezdeten minden kategóriában csak az alapmodell választható, különféle színben, és feliratozásra. A választék kibővül minden teljesített összekötő szakasz (liaison) után, amennyiben a szintidőt sikerül felül-, vagy inkább alulmúlni.

Grafika és graFIKA

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

Az ég statikus, ún. skybox jellegű. A flóra hol dús, hol ritkás, azonban minden esetben 2D-s síklapok ötletelen elhelyezése építi fel. A dzsungel látszólagos sűrűjét is ezek a paraványszerű lapok hozzák létre, megakadályozva a zegek és zúgok szabad bebarangolását. A pusztasivatag köd és homok rengetege — igen nagy és tágas terek állnak rendelkezésre — viszont nem szab gátat annak, hogy némi vargabetű közbeiktatásával faragjunk időhátrányunkon, ha szükséges. A járgányok inkább amolyan rajzos, mint korszerű valóságutató benyomást keltenek. Legnagyobb jóindulattal sem lehet csillogó, tükröződő felületeket felfedezni. Sérülésmodell szinte alig van, az is rémisztően gyermeketeg: a kerékek, lökhárítók illetve a motorháztető leválására, illetve a





PARIS-DAKAR RALLY

Hősök és hőstettek

1977-ben egy fiatal francia „notórius kalandkereső”, Thierry Sabine elteremtette a Dakar Rallyt. A rajta kívül sok más francia kalandkereső is részt vett a versenyben. Az ijesztő kaland nemhogy elvette volna a kedvét a sivatagi versenyzéstől, de olyannyira megrészgelt a homoktenger szédítő varázsától, hogy arra gondolt, meg kell osztania ezt az élményt annyi embertársával, amennyivel csak lehetséges.

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

A 1986-os verseny ébresztette rá a világot, hogy a sivatag, csak úgy, mint a tenger ellenséges közeg az ember számára. Aki nem tart tőle, bizony könnyen az életével fizethet vakmerőségéért. Sabine — aki a 80-as évektől helikopteres megfigyelő szolgálatot működtetett a versenyzők biztonságának érdekében —, és négy társa életét vesztette egy légi balesetben. Persze a versenyek népszerűsége egy cseppet sem csökkent. A következő évtől Gilbert Sabine, Thierry édesapja lett a direktor, és még több nagy autógyár küldött versenyzőket a kitarasz erórpárjára. 1992-ben két nagyszerű újdonság is bevezetésre került: a GPS és az ideiglenes (10.000km-es) útvonal módosítás a dél-afrikai Cape Town városáig. Két évvel később az idősebb Sabine szervező csapata visszalépett a rendezéstől, és a jelenlegi szervező, az Amaury Organisation Group, Hubert Auriolal az élen vette át az örökséget. Nem is akármilyen örökséget. Franciaiban legnépszerűbb sporteseménye lett a PDR. Többen kísérik figyelemmel, mint a Vandeé Globe-ot, a F1-es Világajnokságot, vagy a Bajnokok Ligáját. 2001-ben pedig a verseny történetében először női győztest avattak az autós kategóriában.

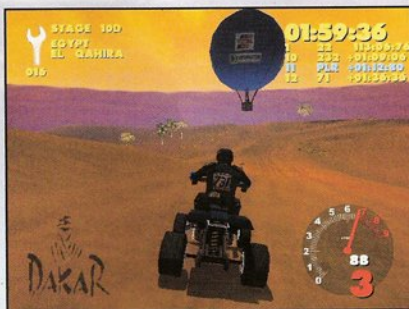
A helyszínek változtak, városok, országok kapcsolódtak be a nagy versenyébe — indult már a mezőny Grenadából és Versaillesból, volt már Párizs-Dakar-Párizs, sőt Dakar-Dakar is. 1999-ben (a tesztelt termék is ezt dolgozta fel) a tradicionális észak-déli irány helyett nyugat-keleti Szenegál-Egyiptom ralt rendeztek. Olyan sztyárok születtek, mint Ari Vatanen, Dider Auriol, Stephane Peterhensel, Edi Orioli, Bruno Saby vagy éppen a fantasztikus járműújító Jean-Louis Schlesser. A versenyzők akarateréjét több ízben halálesetek, viharok, háborúk, természeti csapások tették próbára. Talán mindezeken miatt vetekszik a megbecsülés, ami a versenyt teljesítő embereknek kijár, azokéval, akik megmászák az Everestet. Az idei év szintén rendhagyónak ígérkezik, lévén december 28-án az Artois tartománybeli Arrasból rajtol majd el a mezőny. Átszeli Franciaországot, Spanyolországot végül behajóznak Afrika felé. A kalandvagyók — amatőr és professzionális kategóriákban — a járművek technikai hátterén kívül személyenként 70.000 F-t, és további 50.000 F-t a kiegészítő felszerelésért (GPS, vészjelzők, vizumok, ellátás, hajóút, sőt a záró-bankett italfoyasztása is!) kénytelenek perkálni, amennyiben az államháztartásilag előírt két gyereken, három szobán kívül van fölösleges négy kerékű is ☺.

szélvédő megrepedezésére korlátozódk. Horpadás nuku. A motoroknál, quad-bike-oknál még ennyi sincs. De a mocik esetén legalább látványos, és tetszetős a motion capture. A zötykölődés, és a borulás élvezetes, így kell elképzelni a viccbeli dühös kismalac óriási percelését. („Mi van már leszállni sem lehet?!”)

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

A fizikai modell javára pedig csak

azt lehet írni, hogy legalább különbséget érezni (és látni) a kis 110-170 kilós kétkerekűek (és quad-bike-ok), illetve a másfél-két tonnás négykerékűek között. És mégis mozog a föld. Vagy csak én érzetem úgy? Történt ugyan is, hogy a talaj virtuális egyenetlenségei a négy kerékkel gazdálkodó vasakat sokkal inkább készítette instabillitásra! Padlógázzal egy hirtelen megdobódás, és máris botanika-geológia szakos tanulmányi utat voltam kénytelen a napirendi pontjaim közé iktatni. Akkor tehát, hogy is van ez? Inkább a négy



szobába három gyerek, de csak két kerék!

Sorolni és feladni azt...

A gépi intelligencia, vagy nevezünk inkább beépített időlimtnek, igen szigorú ellenfél. A sokszor egész szakzhosszon tartó kikerülhetetlen — és a gyors haladást teljesen kizáró — hepekkel meg hupákkal körítve pillanatok alatt óriási hátrányt lehet összeszedni. Akár már a második szakaszon, amit az utolsój lehetetlen ledolgozni — még ha csak 2 percről legyen is szó! De mit tesz ilyenkor a (b)öszülő versenyző? Nyomatja a gázt (vagy billentyűt) mint Marci: hevesen! De sajnos ettől csak lassul a tempó, kidagad az ér a halántékon. A fémjószág meg úgy néz ki, mint Lacika kemping gángája a downhill világkupa után. Igen mély vízmosások, ledől fatörzsek, a talaj színébe beleolvadó többtonnás kavicsok állandó éberségre intenek. Eleinte neveléses, később bősztó: az ördögcszekerek (Eryngium campestre) kis görgetegjei képesek felkúlni egy motort utasával együtt! A szakasz megkezdése előtt érdeme tanulmányozni az útvonalterképet, mert sokszor alternatív útvonalat kell választani. Memorizálni sem árt, különösképpen a motorőrülteknek, mert ugye nem meglepő: nincs navigátor! Ha már elviselhetetlen

mennyiségű sérülés gyűlt össze, jöhet a javítás. Bárhol, akár a folyó közepén, elég megállni, megnyomni a megfelelő gombot, és mint valami sci-fiben, — a darabosnak látszó gonosz robot — járműünk a semmiből újrate-remti önmagát! A leghihetlenebb pedig az volt, hogy számtalanszor az ilyen útközben történt reparáció után mikro-szekundumokkal, a következő (10 másodpercenként indul egy-egy versenyző) „road-warrior” telibe kapta és cafatokra szórta ismét a begyövelyt járgányt. Ilyenkor csak néztem hitetlenkedő, könnyes szemmel...

A járművek motorzaja egy kaptafa. A környezettel történő interakciók zaja teljesen hiányzik, a hangulat rovársára. Porfelhő ugyan van, de se sár, se semmi, ami foltot ejtene a vaslovak makuláltan kaszniján. Nézőknek még 2D-s hirdetőtáblajelmében sincs nyoma... itak dalse.

Epi és lógus

Igen szomorú, hogy egy ilyen szimpla kis tucat-játék lesz az autógyerekek legnemesebbikének a szószólója. Vagy ez talán csak egy korai béta reték, mogyoró? Nem hiszem.

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

Ender Wiggin

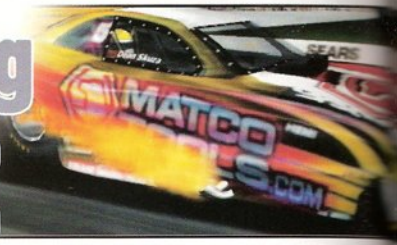
Acclaim/Broadsword Interactive www.dakar-rally-game.com
 PIII 500 (PII 400), 128 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATHOSSÁG	6
ZENE-HANG	5

✓ - az előbb még itt volt a nyel-vemen...
 ✗ - korszerűen - 2 óra alatt végigjátszható

70

NHRA Drag Racing Main Event



Nyomd a gázt a hűtőrácsig, bácsi!

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

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

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

aki mondjuk egy 911-es Porsche-vel indul, és rögtön a rajt után egy diesel I-es Golf a földre döngöli. Hiszen ez a sportág nem arról szól, hogy tövig nyomjuk a gázpédált és kivágjuk a kuplungot, amely hatására az autónk szétkaparja magát, miközben az ellenfelünk már réges-rég áthaladt a célvonalon, itt vezetni is tudni kell. Természetesen az előző példák a „normális” gyorsulási versenyekre értendőek, és nem a Dragster futamokra, de mindkét versenyszámban ugyanezen normák szerint kell eljárunk, ha győzni akarunk. Most nézzük, hogyan is kell egy jó versenyt lefutnunk: a rajtot egy sárga, majd egy zöld lámpa segíti. A leglényegesebb dolog a start, próbáljuk már a sárgában kioldani a kuplungot, de ne túl korán, mert ilyenkor szabálysértés miatt kezdhettek újra. A Space gombbal adagoljuk a gázt (mindig a padlóg), majd a W-vel engedhetjük ki a kuplungot, és itt kell nagyon figyelni, az első fokozatot a lehető leggyorsabban váltsuk el, mivel ha nem így teszünk, a jókora gumiszagon kívül mást nem fogunk elérni a versenyben. A sebességi fokozatokat az S-gombbal pakolgat-hatjuk. Természetesen a nagy gyorsulás következtében az autók orra megemelkedik, amely kissé megnehezíti a kormányzást, hiszen a saját sávkban kell maradnunk a verseny egész időtartama alatt, ha pedig másképp teszünk, akkor automatikusan diszkvalifikálódunk. A sávkban maradás nemcsak a szabályos verseny

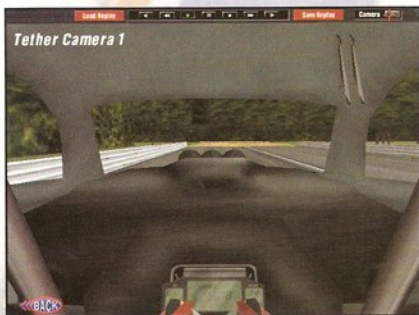


▲ A rajt előtt még csak alapjáraton

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

Grafika, hangok

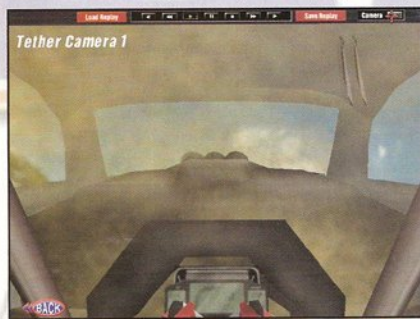
A program telepítése igen frappáns, mivel egy linken kívül semmit sem pakol a masinánkra, úgy ahogy van a CD-ről fut. Ennek az igen jó megoldásnak köszönhetően kb. öt perccel kevesebb idővel járunk a játékhoz, amely a kernélve fut, és a fekete képernyőn már csak a reszt



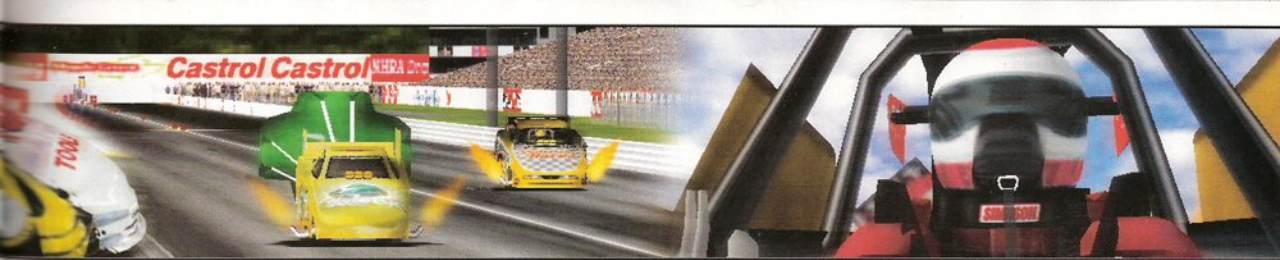
▲ A Funny Car-ból ilyen széles a panoráma



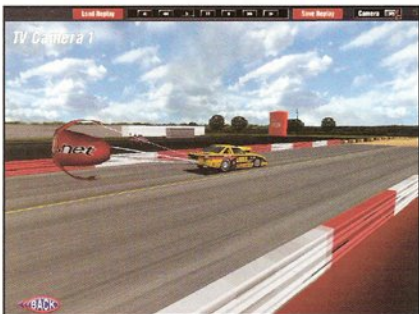
▲ A fékezőernyő aktív, a háttérben a bálázott tömeg látható



▲ Odaégett a rántottám



gomb segít. Az igazi sokk csak a következő bootoláskor következnek, amikor is különféle file-ok hiányoznak a Windowsból. A testelés alatt csak 2x telepítettem újra a gépemet. Az intro egyszerűen lenyűgöző, hiszen régen látam már



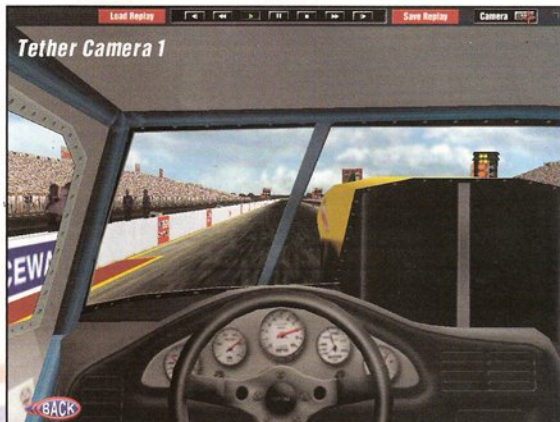
▲ A tül befutó

320*200-as felbontásba renderelt animációt, amely 1024*768-ra kihúzza olyan esztétikus volt, hogy rögtön egy Maléves zacskó után nyúltam. Az első pár frame után fejesztve nyomtam le az ESC gombot, amely a megváltást nyújtotta nekem, szerencsére a programozók egy special feature-t is elhelyeztek, amellyel tulajdonképpen kikapcsolhatjuk a program elején megjelenő főmenüvnyt. A program grafikája a mai kor színvonalához mérten egy kicsit már gyenge, amelyet az environmental bump mapping és a kód effektek fűszereztek. Szerencsére a megjeleníthető felbontás 1280*1024-ig fokozható, mivel ennek a grafikai motornak igazán sok objektumot nem kell mozgatnia, így könnyedén és zökkenőmentesen teljesíti a tennivalóját. A lejátszott versenyeket a program automatikusan rögzíti, amelyeket közvetlenül a verseny után, de később a főmenüből is visszajátszhatunk. Természetesen legjobban sikerült futamok replay fájljait lemeze is menthetjük. Sajnos a nézőpontok tekintetében a játék nem igazán büszkélkedhet, hiszen egy belső, egy helikopter, és egy pálya nézet közül válogathatunk. A hangokról csak annyit, hogy nem túl jók, de nem is túl rosszak, éppen megfelelőek. Ezt nem volt nehéz elérni, hiszen a készítőknél nem kellett mással foglalkozniuk, csakis az autók hangjával. Az intro alatti lapigatásos cinccság értékelésétől inkább eltekintünk, csakis egyetlen jelzővel illetném: hallgathatatlan.

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

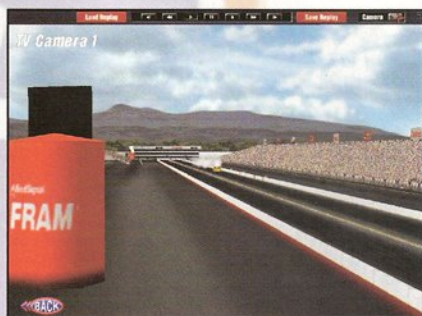
egyedik, kivéve a géposztályokat és a versenymódokat. Itt is kétféle kategóriából válogathatunk, ezúttal azonban igazi monster gépeket választhatunk ki. Az egyik valódi borítás nélküli dragterek, a másik a Funny Car-ok.

Itt a versenymód annyiban változik, hogy itt csak a gázt kell a padlóig nyomnunk az indulás időpontjában, és nem kell vesződnünk a kuplung nyomogatásával. Természetesen a két géptípus (Dragster/Funny Car) teljesen máshogy viselkedik a rajtkor. A Dragterek orra nem emelkedik fel, hiszem nagyon hosszú a felépítményük, ezzel ellentétben a Funny Carban ülve induláskor először az eget kémlelhetjük meg. Minden egyes verseny előtt kvalifikátunknak kell magunkat a versenybizottság előtt. A besorolásunk több tényezőtől áll össze, ezek: a 60 feet, a 330 feet, és az 1000 feetes részdíj eredmények, és természetesen a leglényegesebb az elért maximális sebesség. Ezek a tényezők döntik el, hogy éppen, milyen kemény ellenféllel kerülünk össze. Ez a verseny egy kicsit más, mint az előző futamok, itt valóban átérezhetjük, hogy milyen iszonyatos gyorsulásnak, lassulásnak, és végsebességnek vannak kitéve a versenyzők. Ebbe nagyon sok beleszólása nincs a pilótának, hiszen egy hirtelen kormányozdulat akár végzetes is lehet. Amikor először kipróbáltam a programot, azt hittem, hogy valamineg egészen gömbölyű a játék grafikai motorjában. Csak ahhoz a látványhoz tudnám hasonlítani, amikor Han Solo az Ezeréves Sólomtól fénysebességben kapcsolta. Ha egyszer elértük a kritikus sebességet (amely egy pillanat alatt bekövetkezik) az autó nem autótöbbsé, úgy viselkedik, mint egy motorcsónak, amelyet igen nehéz egyenesen tartani. Ezért segítségként a képernyő bal oldalán egy az úttartást kontrolláló kijelző jelenik meg,



▲ Középen látható a kis méretű turbó beömlő nyílás

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



▲ Ilyenkor pakoltam 3.-ba a masinát

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

KeFe™

Motó1 / Moto1
www.moto1.net
PII300(P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	5
SZAVATÓSSÁG	3
ZENE-HANG	3

- unikumnak számít
- megfelelően gyors grafikai motor
- szörnyen csúnya intro
- hallgathatatlan zene
- gyenge grafika

65

dotok. Az ACTIVISION programozói filmszerűvé kívánták tenni munkájukat, ezért telis-tele tették a bemutatott képhez hasonló „átvezető” jelenetekkel, szintén az ELECTRONIC ARTS K... CYBERFIGHT nevű esort... természetesen... Végy... szuper... ez el gladiátorokna... a dob be egy hatalmas arenába... kész az örület! A program

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

Visszatekintő

1991. október

A virágkorát élő Amiga egyik legjelesebb platformdarabja mutatkozott be 1991. októberében, *Elf* címen. Ötletes újításai révén a mű sikerrel nyerte meg a kor játékostársadalmát, mely újítások közül egyet el is hintek: csak akkor számíthatunk sikeres szereplésre, ha a kalandozásaink teréről szolgáló erdő béketűrő lakóinak — értsd: nyuszi, madárka, ugráló mesegomba — életét megkímélvén irtottuk halomra a Rosszkat. Hasonló elgondolás vezérelhetette az *Arachnophobia* című film nyomán készült, C64-re optimalizált darab alkotóit is — pókparája sokaknak van, sőt emlékeim szerint Cornelius is gyakorta készült pókszerű lények kiiktatására. Így az *Elf* luccsi gyakorlásnak is felfogható a pókiszony mielőbbi leküzdésére használatos klasszikus. Addig a pontig, míg egyikük minden igyekezetünk ellenére sem állal beleszípni egyet fedetlen bőrfelületünkbe — tudni kell ugyanis, hogy a pókok rendszerint a bőrön keresztül juttatják mérgeanyagukat a támadott lény véráramába.

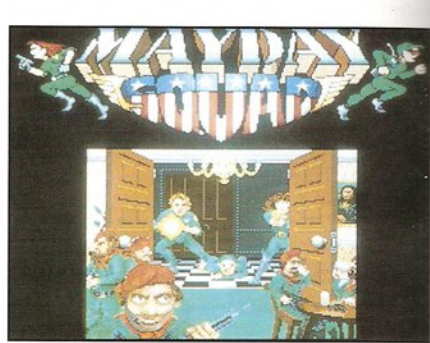
Nem szabad ám idegeskedni: alig pár percere van a kórház, telis-tele beteg humanoidokkal, kik sápadt orcával remélnek megváltást a helyi mesterember, Dr. Stozenheim messzi földön híres szakértelmétől.

Újdonságokra fogékony egyedek akár próbát tehetnek a doki munkakörének átvállalásával is, s örömmel



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

Mert 91-ben *Speedball 2* szezon volt, kérem! S aki a *Speedball* nem szereti, nem érdemel steril szikét. Sem. Néhány szó a kultikus *Speedball*ról: labdajáték. Emberek játsszák. A jövőben. Durva játék. Jóféle játék. Annak az űrnak ott az első sorban ugyan komoly aggályai mutatkoznak, állítja: ő még a szájbőrpánk jövőkép derekán is **A Zöld Posztó Bűvöletében** él. Neki ajánlhatom, hogy tegyen egy próbát a tárgyalt szám 14-edik oldalán kezdődő, hasonló címen futó Biliárd programcsomag tanulmányozásával, s ha még ez sem tetszik neki — szívjön gázt és gyújtson rá. Az efféle robbanások alkalmazásával keletkező detonációk, bizonyos körülmények között nem jár-



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

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

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

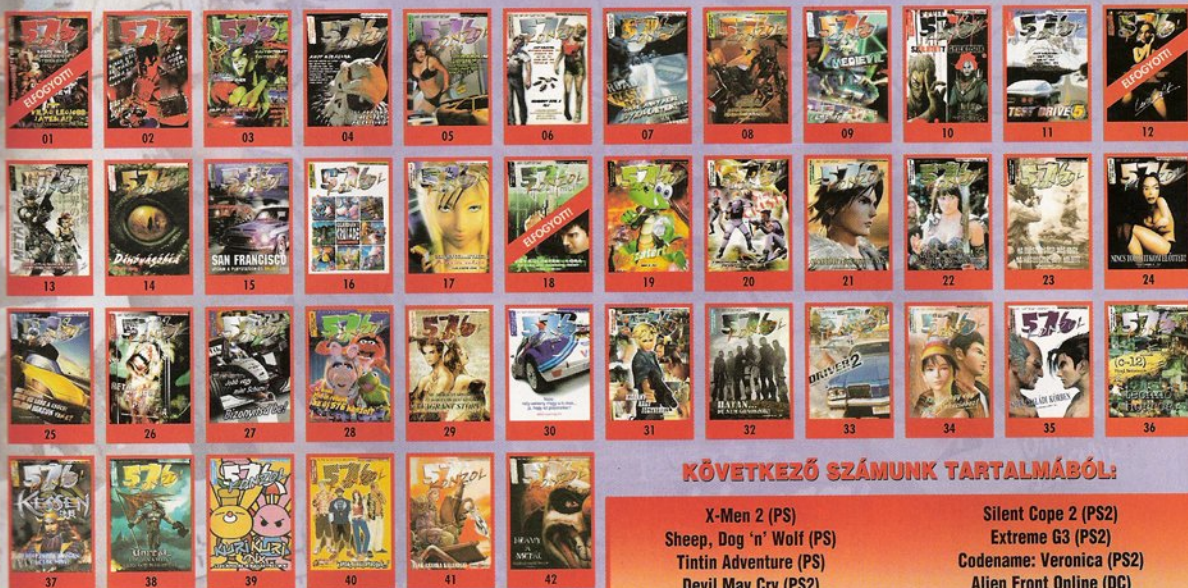
ként tekinthetünk, s tekinthetünk rá. A Jó Öreg persze jeleskedett a sportszimulációk terén is, ennek ékes bizonyosága a *Face Off*, fajtájára nézve jégkorong szimuláció. A játékosok csapatokat alkotnak, majd a kezükben tartott ütő segítségével megkísérik a korongot az ellenséges csapat térfelén lévő hálóba juttatni. Ha már szimuláció, akkor nem csak sportólí lehet szó: tessék, itt van nektek a *Thunderhawk*, Amigára. A kor legsikerültebb vadászsimulációi közé tartozó darab máig is alapartozéka minden valamirevaló Amiga emulátor csomagnak.

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

A címlapon én vagyok. De ez titkos.



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

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

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

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132
 Ha megrendeled (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

62931306 105 71

62931306 <105> <71>

62931306 105 71

62931306 <105> <71>

Kult JÁTÉKOK

A sarki zöldséges is ezt nyomja

Elasto Mania (ELMA)

www.elastomania.com

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

No de mi is az az Elasto Mania?

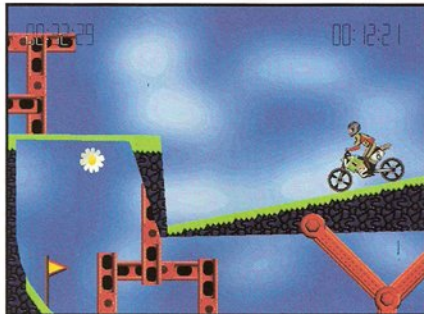
Az Elasto Mania egy való fizikai modellen alapuló motorkerékpárszimulációs játék.

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

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

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

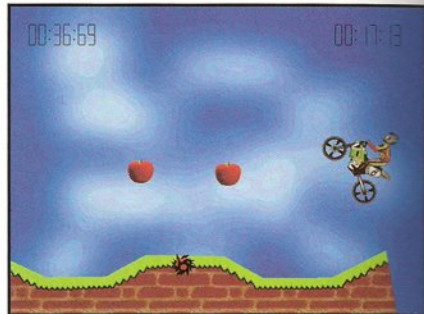
Ennek kitapasztalása már önmagában előhívja a versenyzélelmet



az átlag játékosból; de van itt még valami más is: a játék időre megy!

Nem tettem említést még az irányításról, pedig kétségtelen tény, ez adja meg az egész motorozás pikantériáját! Alapvetően csak a kurzor-billentyűket és a space-t kell használnunk. Ha a felfelé mutató nyilacska nyomogatjuk, gyorsítjuk motorunkat; értelemszerűen az ellenkezőjével lassíthatunk. Csak-hogy ez a fránya szerkentyű dülöngél, mint a pityókás bácsikák délidőben! Ennek a fele sem tréfa, korrigálni kell eme deviáns magatartást! Erre való a két hátramaradt iránygomb (bal-jobb), melyek segítségével megemelhetjük a motor orrát, illetve farát — mindig az adott irány szerint dönti meg motorosunk a gépet. A szököz billentyűnek is igen fontos feladata van, megfordíthatjuk vele motorunkat, márpedig ez sok esetben szükségszerű! Ha van elegendő helyünk és késztetésünk, különböző akrobatikus mutatványokat tudunk produkálni, leggyakrabban szaltózni fogunk.

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



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

Nevünk megadása után jöhet a másodpercek számolása, motorozás, néha bizony bosszankodás. Néhány pálya eléggé — hogy is mondjam — szívatós, de mindig, minden egyes bukásnál érezzük, hogy mi volt a hibánk, tudjuk, hogy képesek vagyunk megcsinálni! Éppen ez a program lényege, egyszerűen nem ereszti az aktuális delikvenst; mindig újabb és újabb próbálkozásra csábítja a játékosot...

...Pontosabban játékosokat, mert lehet ám másodmagunkkal is nyomon! A cél a minél — de legalább az ellenfelünkénél — több alma begyűjtése!

Van egy „gyűjtsd be a zászlót” is (capture the flag, óriási). Azt ugyebár felesleges ecsetelnem, hogyha az egyjátékos mód ilyen lebilincselő, milyen lehet ketten játszani vele, hehe... Az ELMA lekötöz a monitor elé, s azt bámulod szemfájdulásig.

Ha néhanapján felbotladozunk az információs világsztrádára (ejj, beh ronda is ez a kifejezés), és unal-

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

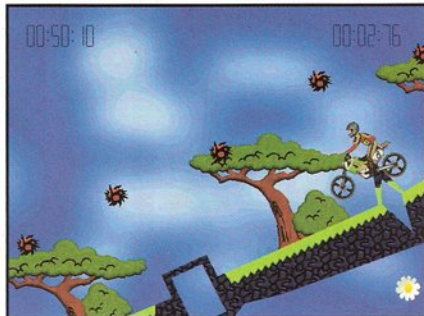
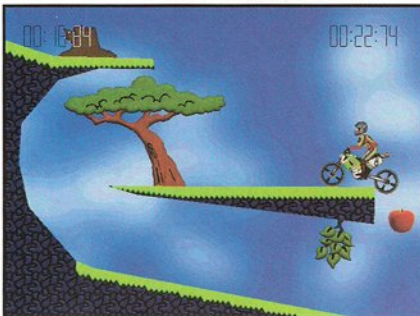
Ezeket a felvételeket teszik fel a hálóra bizonyosságul: im, nekem így sikerült. Érdemes ezeket is megtekinteni, sokat lehet belőlük okulni (példának okáért: hogy így mi soha sem fogunk tudni elmázni... ☺)!

A demóban található pályák csupán az Action Supercross feltupírozott változatai; de nem kell aggodni, a mellékelte pályaszerkesztőben már rengeteg akadály/terep létezik, csupán fel kell őket keresni. Ezek többségében a regisztrált változattal működnek, de van külön gyűjtemény a shareware ELMA-hoz is. Találhatunk még grafikai segédprogramot, külön képállományokat, és még ezernyi más kiegészítést. Ha pedig nekünk kompaktlemez az ELMA-ra van csillapíthatatlan szükségünk, ilyet is találhatunk; az alapjátékon kívül rengeteg válogatott pályát, és minden létező segédanyagot megkaphatunk CD-n.

Összesítve az eddig leírtakat: ezzel a játékkal kivétel nélkül mindenkinek játszania kell!

Még annak is feltétlenül ki kell próbálnia, aki eleve ódzkodik az ügyességi játékoktól; ehhez a programhoz legalább annyi stratégiai érzék és logika szükséges, mint reflex, és ezt senki sem kérdőjelezi meg.

Most pedig megyek egy kicsit elmázni...



Dracoo
dracoo@mafiia.hu

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte**-ra,
9552 Ft helyett mindössze **6999 Ft**-ért tiéd lehet a következő évfolyam,
továbbá **6** általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Az előfizetés értéke

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az 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 írd be
a kért lapok megjelenési számát.

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

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

Megrendelt újság(ok)
ára + postaköltség
összege

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

62931306 105 71

62931306 <105> <71>

Kérjük, ide ne írd és ne bélyegezzél!

EXP TV SK EXPRESSE

EXP TV SK TÉRTIVÉNYES

EXP TV SK TÉRTIVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

EXP TV SK EXPRESZ TÉRTIVÉNYES

EXP TV SK EXPRESZ TÉRTIVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

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

Megrendelt újság(ok) felsorolása
pl.: 96/4, 99/2 stb.

Az 576 KByte
1990-1999-es
számai
100, Ft/db
(+ postaköltség*)

2000-es
számai
150, Ft/db
(+ postaköltség*)

2001-es
számai eredeti áron
796,- Ft/db
(+postaköltség)

megvásárolhatók
boltjainkban vagy a
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.-

Akciókn a készletek erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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

Commandos 2: Men of Courage

Játék közben írd be: 1982gonzo, vagy ha ez nem működik, akkor: gonzo 1982 formában. Ezután a következő billentyű kombinációkat használhatod:

SHIFT+V

Az ellenség mozgási útvonala látható

SHIFT+X

Teleport a kijelölt kommandónak

CTRL+I

Legyőzhetlenség

CTRL+SHIFT+N

Misszió vége

CTRL+SHIFT+X

Mindenki megsemmisül

Shift+F1/F2/F3/F4

Video mód váltása

Pálya kódok

1. Pálya - NORMAL, XHGDR : HARD, PLKUM : VERY HARD, PVTSL

2. Pálya - NORMAL, WKUC4 : HARD, JE5SH : VERY HARD, SKDJF

3. Pálya - NORMAL, YSM51 : HARD, DFY3B : VERY HARD, 3DNYG

4. Pálya - NORMAL, B7D8F : HARD, K9D3H : VERY HARD, 9BG3S

5. Pálya - NORMAL, 3GHSL : HARD, NMWQ9 : VERY HARD, KJWJK

6. Pálya - NORMAL, AZLM1 : HARD, 16G3L : VERY HARD, EJ7H

7. Pálya - NORMAL, JAHSG : HARD, WL3CZ : VERY HARD, ZX78Y

8. Pálya - NORMAL, UN63A : HARD, LPQ6T : VERY HARD, TRIB4

9. Pálya - NORMAL, VAZ2P : HARD, SRCM8 : VERY HARD, TRD78

10. Pálya - NORMAL, 9TT5W : HARD, PAEN8 : VERY HARD, 1LPQD

Játék közben a [-] megnyomására előugrik a konzol, ahová beírhatod a kódokat, és az [ENTER]-el aktivizálhatod őket.

thetrooper

Isten mód

diewithyourbootson

Végtelen lőszer

sunandsteel

Lőszer újratöltés

stillife

Sérthetlenség

revelations

8 tűzérési támogatás

flyopver

Repülés

givemeallyougout

Az összes fegyver egy szinten

Madden NFL 2002

A Settings menü Secret Codes sorába írd be: **GOLDENGOD**. Ezzel több mint 200 csapat közül választhatasz a játékban.

Egyenként is kiválaszthatod a kívánt csapatot, következő kódok beírásával:

Az elérhető csapatok

1975 Cowboys

Hailmary

1957 Lions

Lionpower

1957 49ers

Goldrush

1958 Giants

Jollygreen

1958 Colts

Stables

1962 Texans

Getem

1962 Oilers

Therewasaman

1966 Chiefs

Megiveyou

1966 Packers

Champs

1966 Cowboys

Whoshotjr

1967 Rams

Blitzer

1967 Packers

Snowplow

1967 Cowboys

Tundra

1968 Raiders

Heidi

1968 Colts

Shocker

1968 Jets

Tvtimeout

1969 Chiefs

Nofluke

1970 Browns

MNF

1970 Vikings

Peopleeater

1971 Chiefs

Overtime

1972 Steelers

Lucky

1972 Dolphins

Perfect

1972 Colts

Airshow

1972 Raiders

Wildcard

1974 Steelers

Steelcurtain

1975 Vikings

Purple

1977 Cowboys

Pickedoff

1978 Steelers

Dynasty

1978 Raiders

Holy

1978 Chargers

Roller

1978 Oilers

Earl

1979 Cowboys

Comeback

1979 Bucaneers

Pirates

1981 Chargers

Ironman

1981 Bengals

Thecatch

1981 Cowboys

Tigers

1984 Dolphins

Nochance

1985 Bears

Dantheman

1985 Patriots

Upset

1985 Falcons

Blowout

1986 Broncos

Flyaway

1989 Broncos

Thedrive

1990 Bills

Crushed

1991 Falcons

Wideright

1992 Bills

Neonlights

1993 Bills

Comebackkid

1994 Chargers

Notagain

1996 Panthers

Charge

1996 Packers

Almost

1998 Vikings

Misshedchance

1998 Packers

Noluck

1998 49ers

The catchtwo

GORMENGHAST

Szőrnyeteg csapat

LACESOUT

Minden erős csapat a tiéd

NEVERMORE

Minden fekete csapat a tiéd

Egyéb cheatek:

Magic & Mayhem: The Art of Magic

Keress meg a „startwizard” fájlt a játék könyvtárban, és nyisd meg a „notepad”-al. A „Hitpoints” értéket át tudod írni 20000-re (ez a maximum), és ha úgy gondolod, a „Mana” értéket is beállíthatod erre.

FONTOS!!! Ne klikkelj a „FACE OR MAGIC BOX”-ra a játékban, mert le fog fagnyi.

Hex Cheatek:

EZ a 4 bytes a „mana” értéke

006211d6

0066d38e

006a1baf

00e20108

00e206e8

00e20932

00e2093a

Ez a 2 bytes a „health” értéke

006a1bb7

00e2010d

00e24098

00e240a4

00e240b0

04b50121

Red Faction

Játék közben a [-] billentyűt lenyomva egy ablak fog előugrani, ahová a következő kódokat beírhatod:

Vivalahelvig

Isten mód

Bighugmug

Minden fegyver és lőszer

Heehoo

Repülés mód

camera1; camera2; camera3

Kamera váltás

Spider Man

A „Cheats screen”-be, írhatod be a következő kódokat:

FUNKYTWN

Toon Spidey

STICKMAN

Stick Spidey

CLUBNOIR

„Ben Reilly” öltözék

ADMNTIUM

Sérthetlenség

RGSGLLRY

Karakter bemutató

CINEMA

Átvezető mozik

FANBOY

Képregény gyűjtés

MME WEB

Szint választás

KIRBYFAN

A játékmenet képregénybe foglalása

ROBRTSON

Alap történet bemutatása

SM LVIII

Gyors ruhaváltás

MRWATSON

„Peter Parker” öltözék

KICK ME

„Amazing Bag Man” öltözék



XILRTNS

„Scarlet Spider” öltözék
SYNOPTIC
 „Spidey Unlimited” öltözék
TRISNTNL
 „Captain Universe” öltözék
MIGUELOH
 „Spidey 2099” öltözék
SECRETWAR
 „Symbiote Spidey” öltözék
RULUR

J James Jewett

EGOTRIP

Putzáló fej

GLANDS

Végtelen pókháló

LEANEST

Minden

WEAKNESS

Teljes életerő

Far Gate

Írd be a főmenübe „superstudios” és minden misszió választható lesz, ha pedig azt írod be hogy: „/182461” akkor engedélyezed a cheatek használatát

/gates

Több pénz

/instabuild

Minden egység azonnal elkészül

/kenny

Minden ellenség azonnali legyőzése

/fog

„fog of war” ki-bekapcsolása

/stats

A statisztika megjelenítése

Gunmetal

Játék közben az [F8] megnyomása után írható be a cheat kódokat:

MADMECHASTREISAND

Teljes lőszer

MADCOSMODNA

Teljes életerő

MADDUCTPAPE

Teljes pajzs

MADRUBYSLIPPERS

Repülő mód

MADBANANAPEEL

Repülő mód kikapcsolása

MADBUCKETOWEASELS

Turbó mód

MADGETOUTANDWALK

Turbó mód kikapcsolása

MADMAXAMILLION

1 millió dollár

MADCASTLEARRGH

Szintbefejezése

Arcanum

A „load/save” képernyőn megnézhető a fő feladatokat, valamint az egyéb feladatokat, amik nem ide tartoznak, de a legfontosabbak.

Néhány helyet még nem tudtam felfedezni úgy mint te, mivel ez a

játék hatalmas területen folyik, és a maximális szint az 50 (ha ezt eléred nem kapsz több pontot). Ajánlatos felépíteni tizenöt WP-t és megtanulni a „teletransportation”-t hogy több időt tudj megtakarítani, különben gyalog leszel kénytelen bejárni a területet. Ime az Arcanum kontinens térkép koordinátái:

STONEWALL RANGE:

Torin Quarry
 W1420, S1100
 Torgs Altar
 W1214, S1139
 Crash Site
 W1452, S1292
 Arbalahs House
 W1453, S1304
 Shrouded Hills
 W1409, S1306
 Simon Fahrkus- Shack
 W1452, S1326
 Black Root
 W1097, S1442
 Wolfs Cave
 W1230, S1532
 Liams Workshop
 W1181, S1466
 Ancient Maze
 W1368, S1585
 Tarant
 W937, S1027
 Derholm
 W1238, S1652
 Razor Points
 W1503, S1771
 Hardins Pass
 W1289, S712
 Stone Cutter Clan
 W1342, S887
 Wheel Clan
 W954, S667
 Still Water
 W1191, S754
 The Black Mountain Mines
 W1308, S755

MORBIHAN PLAINS:

Ancient Temple
 W775, S917
 Vooriden
 W871, S1191
 Elven Ruins
 W712, S1022
 Forbidden Pit
 W833, S1032
 Kree
 W635, S1203
 Ashbury
 W506, S987
 Ancient Shipwreck
 W500, S891
 The Lair of Bellerogrim
 W769, S839

ISLE OF DESPAIR:

Shades Beach

W374, S826

The Women's Camp

W268, S823

The home of Maximilian

W321, S837

GLIMMERING FOREST:

Falcon's Ache
 W1327, S562
 Quintarr
 W1546, S657
 Small Pond
 W1596, S881
 Small Camp
 W1262, S477
 T'sen Ang
 W1507, S297
 Secret Village
 W1320, S181
 The Poachers Camp
 W1207, S275
 The Bedokaan Village
 W1179, S315

GREY MOUNTAINS:

Kerlin's Altair
 W883, S423
 The Bog
 W1077, S514
 Strange Pond
 W620, S526

LEFT CONTINENT:

Broken Cathedral
 W1630, S1206
 The Old Lagoon
 W1694, S1320
 The Cold Place
 W1612, S1414
 Rosen borough
 W1749, S1514
 Bold's Altar
 W1626, S1635
 Caladon
 W1606, S1828

Baldurs Gate 2

Nyisd meg a [Baldur.ini] fájlt a notepad-al és írd be a végére :
 Debug Mode=1.
 Mentse el a fájlt, és indítsd el normás módon a játékot, és ezután játék közben a [Ctrl+Space] megnyomására előhívható a konzol, ahová a cheat kódokat beírhatod.

XP a csapatodnak
CLUAConsole:SetCurrentXP („a kívánt pontszám”)
 Arany
CLUAConsole:AddGold („a kívánt arany mennyiség”)

Tárgyak megszerzése

CLUAConsole:CreateItem („a tárgy kódja”, minősége)
 Például egy azonosító tekereszt így kérhetsz:
CLUAConsole:CreateItem („scri75”,100)

Ime a lista a tárgyakról, 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
sling03--Sling +3
ax1h03--Battle Axe +2
halb03--Halberd +2

Teremtmények készítése

CreateCreature („a teremtmény kódja”)

dragred=Red Dragon
dragblac=Black Dragon
dragsilv=Silver Dragon
demnabo1=Nabassu
demp01=Pit Fiend
uddeath=Demon Knight

Ugrás egy területre

MoveToArea („a terület kódja”)

AR0900 =Templom
AR0800 =Temető
AR0400 =Nyomornegyed
AR0700 =Sétány
AR1000 =Kormány épület
AR0500 =Híd
AR0300 =Kikötő
AR0020 =Városkapu
AR1100 =Umar erdeje
AR2500 =”Suldaneslar”
AR2900 =A kilenc pokol
AR1201 =A sárkány területe
AR1512 =Elmegyógyintézet
AR0801 =Bodhis kazamatája
AR0516 =Astral börtöne
AR0411 =Planar területe
AR2022 =Vakok intézete
AR0204 =Rift kazamatája
AR0414 =Démonok földje
AR1300 =De'Arnise oduja
AR2000 =Piac
AR1900 =Druidák ligete

Maximális státusz

CTRL+SHFT+8

Teljes térkép

ExploreArea()

Philips Edge hangkártyák

A hangkártya piacon az Aureal halála óta nem történt semmi érdekes, említésre méltó.

A Creative cég elégedett mosollyal, nyugodtan, magabiztosan gyarapítja a Live! család tulajdonosainak táborát. Igazi versenytársa nem nagyon akad, hiszen agresszív marketingpolitikájával, szabványteremtő újításaival mindig egy lépéssel a konkurencia előtt jár(t).

Elég nehéz dolog maradandót alkotni ezen a téren, olyat, amit a software gyártók is elfogadnak és támogatnak.

A Philips hatalmas cég, igen nagy anyagi háttérrel. A fejlesztéseken nemigen kell spórolniuk, tehát jó esély van rá, hogy versenyképes termékekkel álljanak elő.

A Philips Edge család három tagból áll, melynek mindegyike ugyanarra az alapra épül, nevezetesen a Thunderbird Avanger

mális mintavételezés 16bit/48KHz. DirectSound támogatással 256 hangot tud egyszerre megszólaltatni. 3D-s környezetben 96-ot, valamint 576 midi hangszerekezőre képes. Ez a teljesítmény jócskán előre mutat a jövőben, hiszen még a nagyon modern játékok tartott Max Payne is maximum 12 csatornát használ.

A Qicsszó

A Qsound Technologies már régebben is feltűnt (még a jó öreg DOS-os időkben) a térhatású hangszabványával, ám nem arattak zajos sikert. A Philips-szel karöltve most egy egész sor újítást hoztak elő, melyek a már meglévő szabványokkal együtt turbózzák fel a hangzásélményt.

A Qsurround lehetővé teszi, hogy egy átlagos kéthangfalas rendszerből surround hangzást csal-

hassunk elő. A Qxpander

a midi

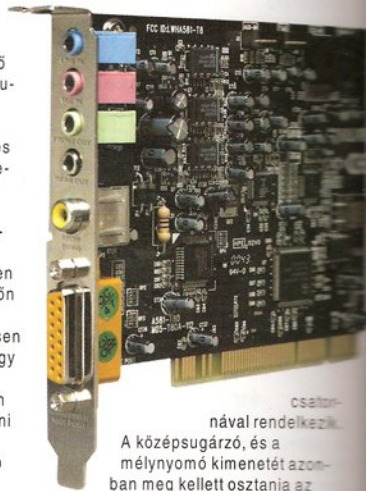
elég nagy szavak...

A kártya hangminősége első osztályú. Valamivel dinamikusabb a hangja, mint egy Live! Kártyának. A mély és a magas hang egy szoftveres equalizerrel nagyon tág keretek között állítható, ezért jobban oda kell figyelni a beállításokra. Már megszoktam, hogy ha Hi-Fire kötött hangkártyámnál szoftveresen majdnem maximum hangérő használom, így elég furcsa volt, hogy ezt a kártyát teljesen le kellett halkítani ahhoz, hogy ne vezérelje túl az erősítőt.

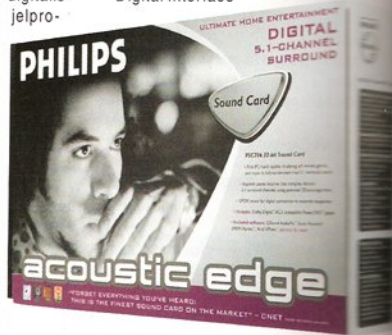
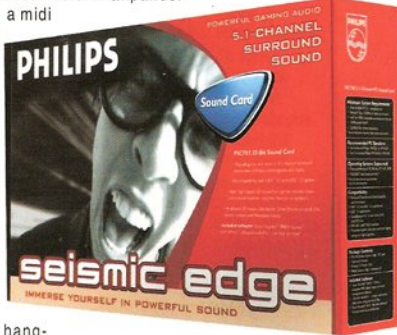
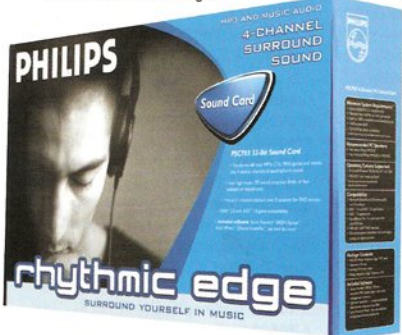
Gondos beállítással nagyon jó hangminőséget lehet elérni vele. Mp3 lejátszásnál a Qsoundot bekapcsolva szép teres hangzást érhetünk el.

Nem utolsó szempont, hogy a

digitális jelpro-

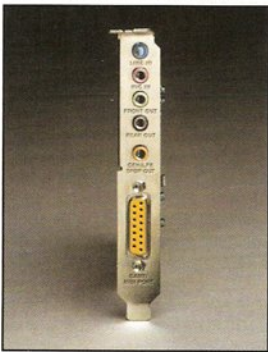


csatornával rendelkezik. A középsugárzó, és a mélynyomó kimenetét azonban meg kellett osztania az S/PDIF kimenettel (Sony-Philips Digital Interface)



nevű hangprocesszorra.

A kártyák mindegyike megfelel a legmagasabb elvárásoknak, és kompatibilis a legtöbb szabvánnyal, így az EAX 1.0-2.0, A3D 1.0 valamint természetesen a Microsoft DirectSound-dal is. A maxi-



hang-

zást teszi sokkal életszerűbbé, mert a hangszereket egy virtuális térben helyezi el.

Az igazán kérdéses dolog a Q3d interactive szabvány. Ez elvileg az EAX vagy az A3D versenytársa lehetne, kérdés azonban, hogy a játékgyártók hajlandók lesznek-e támogatni, és hogy mennyivel kínál többet, mint az eddigiek. A demo hallatán annyit mondhatok, hogy nagyon pontosan érezhető a hangforrások helye, és szépen meg lehet őket különböztetni egymástól, még akkor is, ha sok van. Mivel azonban még nem láttam olyan programot, ami támogatná, egyelőre többet nem tudni róla.

A QMSS, azaz Qsound Multi-speaker System nem kevesebbet ígér, minthogy a „hagományos” Dolby-Digital, DVD hangélményt pezsdíti fel. Ezt ugyan nem volt módom kipróbálni, de azért ezek

Live!-hoz hasonlóan leveszi a terhet a CPU-ról, így játék közben akár Mp3-at is hallgathatunk bármiféle sebességcsökkenés nélkül.

Az installálás nagyon egyszerű Win9x, NT, és az összes Picipuha™ rendszer esetében. Meglepetésemre még a DOS alá is fel lehetett rakni, és hibátlanul működött a régi játékokkal SB16 ként. Azt ugyan nem tudom, hogy Linux alatt működik-e, előbb-utóbb biztos lesz hozzá valami támogatás.

A kártyákról

Az Edge klán három tagból áll. A Rhythmic Edge a legolcsóbb termék négy csatornás hanggal. A Seismic Edge gyakorlatilag mindenben megegyezik a Rhythmic Edge-dzel kivéve, hogy ez a legújabb trendeknek megfelelően 5+1

cesszor

Format), így egyszerűen csak az egyik működőképes. Akinek Dolby-Digital kompatibilis erősítőre van kőve a gépe, az úgyszólván fogja használni.

A cég zászlóshajója az Acoustic Edge kártya. Ezen digitális CD bemenet, S/PDIF kimenet és bemenet is található, tehát akár közvetlenül digitálisan vehetünk fel hangot a kártyával.

Ehhez a kártyához több kiegészítő-szoftver és kábel jár, és támogatja a Dolby Digital és Dolby Pro Logic hangformátumokat is, természetesen 5+1 hangszórón keresztül.

Összbenyomás

Lehet, hogy érezhető volt, hogy önkéntelenül a Soundblaster Live!-hoz hasonlítottam a kártyát, hiszen körülbelül ugyanazt nyújtja. Hesz-nálat közben fel sem tűnik igazán



Az igazi áttörést a Creative Audigy kártyától várhatjuk. Az ígéretek nagyon szépek, (ha csak a fele jól működik, már akkor is a padlón lesz az állunk) lássunk hát belőlük néhányat.

Az Audigy chipnek köszönhetően elvileg mind a zenei minőségben, mind a 3D-s hangzásban új távlatok nyílnak.

A profi zenészek vehetik hasznát a 24 bites/96Khz-es digitalizálásnak, amit ráadásul kiemelkedően magas 100 decibeles jel-zaj viszonytal párosul. Ilyen felvételi minőség mellett egy átlagos, 3-4 perces szám körülbelül 100 Mbyte lesz, de ha a mai winchesterek kapacitását nézzük, nem is tűnik olyan vésszesnek.

A digitalizálást segíti továbbá az ASIO (Audio Stream Input Output) rendszer. Ez minimálisan csökkenti a felvétel késését, és a szinkronizációs hibákat is kiszűri.

A rendszer segítségével egyszerre több csatornán vehetünk fel zenét, akár stúdió szinten is.

Természetesen mindezeket az extrákat nem csak sztereóban, hanem 5+1 hangszórós surround módban is élvezhetjük.

A már meglévő felvételeinket is feljavíthatjuk, az Audio-clean up technika segítségével. Ez a Dolby zajszűrő digitális, intelligens változata, mely képes leszűrni az alapzajt és a bakelitlemezes felvételek esetében a patogást is.

A DREAM (Dynamic Repositioning of Enhanced Audio & Music) rendszer, a Philipsnél látott Qxpanderhez hasonlóan a már meglévő zenéinket keveri újra sokkal plasztikusabbá, úgy, hogy egy virtuális 3D-s térben helyezi el a hangokat.

Nagyon hasznos újítás, hogy az Audigy kártyákon található egy Sb1394 nevű port, ami kompatibilis az IEEE 1394 Firewire- porttal. Ez egy nagysebességű (400Mbit/s) kapu, melyre digitális videót, MIDI vezérlőt, vagy esetleg egy másik számítógépet köthetünk... Így összesen 63 gépet lehet összekötni egy hálózatba! (Ezentúl a nagyobb cégek mind Audigy alapú hálózatokra építenek? ©)

EAX Advanced HD

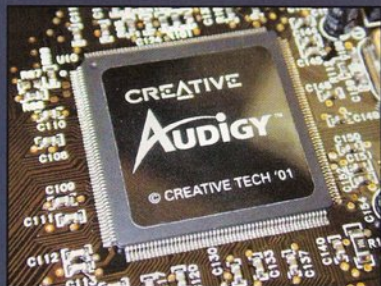
A játékosok számára még csak most jön a lényeg, hiszen ezen a téren is igazi áttörést jelent az új termék.

Az Audigy jelprocesszor négyszer akkora 3D-s sebességre képes, mint a Live!-ban található EMU10-k chip. Ez a teljesítmény-többlet szükséges az új hanghatásokhoz, például a Multi-environmenthez, mely segítségével egyszerre négy, valós időben generált környezeti effekt létrehozására képes a kártya. Ez azt jelenti, hogy ha,



a különbség. Mind a kettő végzi a dolgot, zenél, zörög, nyomja az effekteteket, hibátlanul. Nem akad össze semmivel, nem fagy le, nem kér kenyeret. A játékoknál is ugyanazt a sebességet hozta, tehát nem terhelte le jobban a processzort.

Ezzel a tudással és minőséggel kétségtelenül



tegyük fel, egy templomban vagyunk kedvenc főhősünkkel, és kint felrobban egy autó az utcán, akkor a régi rendszer szerint a robbanást is a templom visszhangos akusztikájával halljuk, míg az új rendszer külön rendelire le az utcai hangokat és külön a templom belüli

hangokat.

Az Environment morphingot nem nagyon lehet észrevenni, inkább annak hiányát.

A templomos példánknál maradván, a kétféle környezet más-más akusztikájának eddig, egy vonal volt a határa. Ha a küszöbön belül lövöldöztünk, akkor visszhangos volt, ha átléptük a küszöböt, akkor meg nem. Ezt a határt igyekszik elmosni ez az effekt.

Az Environment Reflections feladata, hogy a virtuális 3D-s térben lévő hangforrások visszhangját generálja. Azt gondolhatnánk, hogy ez eddig is volt, de ez nem egy egyszerű késleltetéssel elért visszhangosítás, hanem pozicionált, tehát elvileg meg tudjuk mondani melyik falról verődött vissza az adott hanghatás.

Az Environment Panning közeledő vagy távolodó, távoli hanghatásokat állít elő.

Az Environment Filtering a hang terjedését szimulálja igen pontosan. Ennek segítségével igen pontosan megállapítható a hangforrás távolsága. (Talán még a Dopler hatás is szimulálható vele... nem mondom, leesne az állam, ha egy felettem elzúgó vadászgép hangrobbanást produkálna ©)

Várjuk!

Ezek a hatások tényleg egy generációval továbblépnek a háromdimenziós hangképzés eddigi fogalmán. Nem tudni vajon az EAX advanced HD csak az Audigy processzorral működik-e vagy esetleg kiadnak valami patchet a Live!- kártyákhoz, hogy boldoguljon vele. Persze pár évet kell várni mire a szoftvergyártók felelőseknek, és használni kezdik az új szolgáltatásokat, de rendszerint mire bejönnek, már kopogtat a következő generáció.



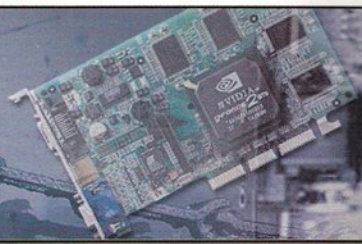
megállja a helyét a versenytársak között, bár ki tudja meddig. A Creative már lassan leselejtezi a termékpalettáról a Live! Családot,

hogy utat engedjen a következő nemzedéknek.

Atilla

További info a Philips Edge hangkártyacsalád tagjairól
WWW.MULTIMEDIA.HU
honlapon, vagy a
204-7333
telefonszámonszerezhető.

hardWARE



Most, hogy a nyárnak tényleg vége van, talán már nem jelent annyi problémát a meleg. Viszont bizonyos esetekben mégis meggyűlhet a bajunk vele, vegyük például a számítógépet. A teljesítmény növekedésével egyre több hőt termelnek az alkatrészek, hiába magyarázzák, hogy ilyen-olyan energiatakarékos, mi csak azt vesszük észre, hogy régen nem gyártottak ekkora hűtőventilátorokat, most meg igen. A sok hőt, amit a gép termel, el kell valahova vezetni, mindegy, hova, csak a házban kívül legyen. Ezt a legegyszerűbb módon úgy lehet elérni, hogy ventilátorokat építünk be a házunkba.

Ezekkel a ventilátorokkal kellő friss levegő jut be a házba, így a bennrekedt meleg levegő nem fogja tovább fűteni a rendszert. Ahhoz hogy a kellő légáramlatot elérjük, helyesen kell betenni a ventilátorokat. Célszerű előre és alulra rakni befelé szívó ventilátorokat, mert a levegő lent 1-2 fokkal is hidegebb lehet, mint egy fél méterrel feljebb. A gép hátuljára értelemszerűen kifelé fújó ventilátort érdemes rakni, mert a meleg levegő a számítógépház tetejénél gyűlik össze.

Hangeffektek

Most, hogy rendszerünk már hideg, és nem forrong állandóan, előjön a kérdés, hogy mi van akkor, ha nem terheljük, és feleslegesen zúg a ventilátor, ha csak chatelünk, zenét hallgatunk, vagy filmet nézünk. Nos, ebben az esetben számos lehetőség kínálkozik, hogy ventilátorainkat elhalkítsuk. A legegyszerűbb, hogy egy pár kapcsoló beépítésével kikapcsoljuk őket.

Az optimális megoldást az jelent-

heti, hogy 2-3 wattos, 50-80 Ohmos ellenállásokat kötünk be a ventilátorokhoz. Ezek viszonylag olcsó alkatrészek, ki lehet próbálni, hogy mi az optimális középút, hogy ne legyen túl zajos a ventilátor, de azért még forgassa a levegőt. Ezt lehet kombinálni egy kapcsolóval, egy régi turbó gombkapcsolóval, hogy mikor terhelve van a gép, akkor a ventilátorok is dolgoznak, viszont mikor nincs, akkor szép halkán zümögnek. Profibb megoldásként egy termosztátot is lehet alkalmazni, mely a hőmérsékleti viszonyoknak megfelelően ki-be kapcsolja ezeket az egységeket. Itt van az a megoldás, hogy a tápegység +5 voltjára rákötjük a ventilátor egyik pólusát, a 12 voltra pedig a másikat, így elméletileg 7 volt feszültséget kapunk ezt azonban senkinek sem tanácsolom, mert lehet, hogy ezzel a tápegységet tönkrevágjuk, mivel az 5 volt túlterhelést kaphat. Ha nagyon egyszerűen akarjuk megúszni a halkítást, akkor kössünk sorba két ventilátort, így 6 voltot fognak járni, de ez esetben két ugyanolyan típusúra lesz szükségünk.

Most, hogy megvannak az áramkörök és a ventilátorok, hogyan szereljük be őket? Mivel a házak eleje, hátulja ma már általában ventilátor helyet is kínál, ezért célszerű őket oda betenni, ám de azok a rések, melyek ott vannak eléggé picik, és lefojtják a ventilátort, ezzel még nagyobb sebességre kényszerítve azt, és így még hangosabb. Hogy kivágjuk a ház elejét, hátulját, ahol szeretnénk, két dolog kell: dekopír fűrész és türelem. Célszerű meg-rajzolni, hogy mit fogunk kivágni, és szépen türelmesen elkészíteni. Lehet ugyan vasfűrészsel, de a

horganyzott acélt elég nehéz vágni, és körivet soha az életben nem fogunk vele csinálni.

Miután kivágtuk a házat, felkerültek a ventilátorok a helyükre, a kivágott részekre lehet kapni krómozott ventilátorrácsokat. Ha jól tudom 200 Ft körül vannak, és még izléselesen is néznek ki.

Optikai tuning

Ahogy a külföldi hardware-siteokat nézegettem, feltűnt, hogy egyre nagyobb teret hűdit a számítógépek kicsinósítása, egyénibbé tétele. Akár az autók esetében, itt is optikai tuningról van szó. Végülis miért ne? Ha a nők meglehetik, hogy a mobiltelefonjukat plüssmacinak álcázzák, ez ahhoz képest semmi. Egy kis fantázia, meg némi bátorság kell hozzá, és akár a szoba díszé is lehet. Új ötlet nem is nagyon szükséges, mert ahogy néztem, amit meg lehet csinálni egy számítógépházzal, azt már valaki tuti, hogy megcsinálta, csak körül kell nézni az interneten.

Ha profibb megoldást szeretnénk, lefeshetjük a házat, készíthetünk a gép oldalára plexi ablakot, és neoncsövet is szerelhetünk belülré, akár egy sportkocsi esetében, csak ez sportszámítógép. Huh, sikerült új fogalmat alkotnom ☺, ez tuti nincs benne a lexikonokban. Végülis, a kocsiiban sem sportol az ember többet, mint a számítógép előtt.

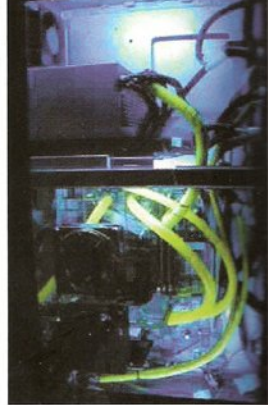
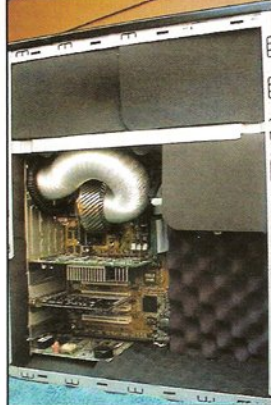
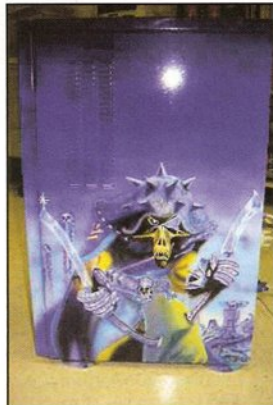
Hol van az előírva, hogy minden gépnek ugyanolyan színűnek kell

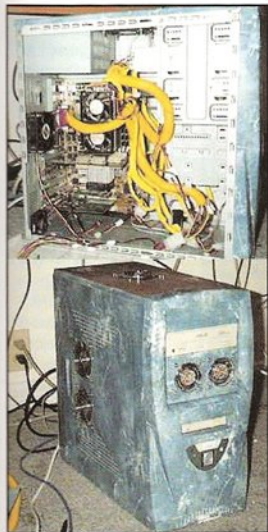
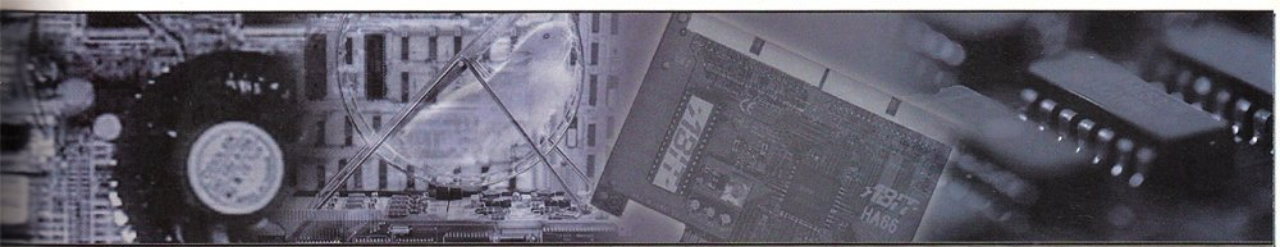


lennie? A festés nem nagy ördöngösség, csak be kell tartani bizonyos szabályokat.

Ha netán arra vállalkoznánk, hogy valami dögös színt, illetve design adjunk a gépünknek, a következőket kell tennünk.

Szedjük le az oldal- és fedőlemezeket, valamint a műanyag előlapot. Menjünk el a legközelebbi festékboltba, és vásároljunk egy-két flakon sprayt a kívánt színben. Szükségünk lesz még csiszolópapírra, és autópolirozó folyadékra, vagy pasztára, melyeket szintén a festékboltból tudunk beszerezni. A durvább munkákhoz 200-300-as szemcseméretű, a későbbiekben azonban szűkebb szemcseméretű csiszolópapírra is. A festés lényeges része a türelem. Időbe telik — ez van, nem lehet sietetni. Először csiszoljuk le 2-300-as papírral az eredeti festéket, nem kell a fémig lesikálni, elég a külső durva felületet leszedni. Ezután végigmegyünk rajta még egyszer a 600-as papírral, ezzel nagyon sima felületet lehet elérni. A műanyag előlapot is lecsiszolhatjuk. A fűtés előtt meg kell bizonyosodnunk róla, hogy a felület tiszta, és ha igazán igényes





munkát szeretnénk végezni, akkor festés előtt alapozófestékkel fújjuk le a lemezeket. Az első réteget az oldallapok éléinél kezdjük, majd haladjunk befelé. Az első réteg nem baj, ha nem fed száz százalékosan! Inkább kevesebb legyen, mint több, mert a festékek könnyen megfolyik, ráncos lesz. Hagyjuk az első réteget megszáradni. Pár óra múlva, ha valahol megfolyt a festék, akkor 600-as papírral csiszoljuk simára, nem baj, ha lehozza az első réteget. Ezután fújhatjuk a következő réteget, megint inkább kevesebbet, mint többet, de ha mégis megfolyt, a száradás után csiszoljuk le megint a hibás részt, és fújjuk át még egyszer. Ez a harmadik réteg elvileg meg kell, hogy adja a tökéletes fedést. Ekkora már egész jól kell, hogy kinézzen a felület. Következő lépés, hogy szilikonnal, vagy waxal fényesítsük ki a felületet. Sokan itt meg is állnak, azonban, aki folytatja nem fogja megbánni, inkább leesik az álla az eredménytől. Jó egy napos szára-

dás után fogjuk meg a 2000-es papírt, és az egész felületet csiszoljuk mattra. Fontos! A polírozó papírt, és a polírozandó felületet mindig be kell vizezni, így ugyanis sokkal finomabb az eredmény. Nos igaz, hogy most teljesen matt lett a felületünk, de nagyon egyenletes, és sima. Ne aggódjunk, ha most még nem látszik az eredmény, de most jön el az a pont, ahol a fárdozás kezdti meghozni a gyümölcsét. Fogjunk meg egy tiszta pamutrongyot, és az autópólirozó folyadékot, vagy pasztát, és kezdjük el bedörzsölni a felületbe. Ha minden jól megy a dörzsölés folyamán egyszer csak meglátunk magunk előtt valami ismerős dolgot, a saját arcképünket! Az egész felület autófényezés minőségű lesz. A művelet lemosás után többször megismételhetjük, majd ismét lewaxolhatjuk. Ha mindezekkel a módosításokkal végeztünk, akkor elmondhatjuk magunkról, hogy gyakorlatias emberek vagyunk. Ha valaki elkezd a házat átálakitani, az általában úgy belejön a mókába, hogy abba sem hagyja, mert valamit mindig ki lehet találni, hogy még vagányabb legyen a „verda”. Egy ilyen ház soincs kész.

Aki például sokat nyomul hálózatban a haverokkal, az szembesül azzal a ténnyel, hogy a számítógépeket elég nehéz cipelni, mert semmi fogás nincs rajta. Nálam például elég bajos volt a nagytornyot lecipelni a harmadikról ezért rászereztem a házamra egy régi hegesztőtőgé fogantyúját. Vagy ha a ventilátor lefojtások mellett

még mindig túl zajos lenne a gép, esetleg tehetünk belülré hangszigetelő szivacsot. Komolyabb Hi-Fi boltokban kaphatunk ilyen, bár, ha jól emléxem, elég drága mulatság.

Fény-effektek

Nagyon jól tud kinézni a számítógép, ha ötletes megvilágításokat alkalmazunk. Általában kék színű fény a divatos, de sajnos ez a legdrágább is. Például egy sima piros vagy zöld LED pár forintba kerül, de a kék színű ledekért 4-500Ft-ot is elkérhetnek. A neoncsovékről ne is beszéljünk, mert azon kívül, hogy nem is lehet nagyon kapni, 80 dollár körüli árakon kínálgatják a külföldi honlapokon.

Érdekes fényhatásokat kapunk, ha belülről világítjuk meg a házat, ilyenkor az összes résen fény szűrődik ki. Ez különösen akkor érdekes, ha valamilyen mintát vágunk a ház oldalába, például a Quake jelét, vagy a monogramunkat.

Az ablakot feltétlenül plexiből csi-



náljuk. Elvileg az üvegeseknek szokott lenni. Ezt egyrészt lehet fúrni-faragni, másrészt szinte törhetetlen. Az ablakot a már fent említett dekopírfúrásos eljárással vághatjuk ki, majd csavarokkal rögzíthetjük.

Hogy az ablakon benézve a kábel-dzsumbujon kívül más is látszódjon, megtehetjük azt, hogy a szalagkábelet hosszában a szálak mentén felhasználjuk és összeragasztjuk. Bár ezt még csak a floppy kábel, és a régi negyven eres „ma már csak CD-rom” kábel esetében merem megkockáztatni, bár elvileg az Ultra-ATA 66 kábelnek sem lehet semmi baja tőle, csak az a nagy meló. Bár lehet, hogy megéri, mert lehetetlenül sok hely lesz ezután a gépünkben, és így a levegő is sokkal jobban áramlik.

Aki ezek után kedvet érez hozzá, és van némi ideje, vagy netalán zavarja, hogy csak egy olcsóbb, gyenge minőségű házra futotta, az bátran transzírozza fel a házat — természetesen, ha valamit elszúr, mást nem okolhat érte, de még nem találkoztam olyannal, aki megbánta volna, hogy nekiesett egy kicsit jobbá, szebbé tenni a cuccait.

Atilla



SZERVÍZ!

MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK
GYORS JAVÍTÁSAI
BEVIZSGÁLÁS DÍJTALANI!

BP. 1083. SZIGONY U. 9-11.
TEL.: 323-0-323, 06-30-9-510-510

SZÖSSZE NET

ONLINE SEGÍTSÉG, NEM CSAK MŰVELTEKNEK

<http://www.bibl.u-szeged.hu/bibl/ekonyvtar/szotar.html>

Sokszor előfordul az emberrel, hogy a gép előtt gőryvedve próbál előrébb jutni a problémája megoldásaiban. Mondjuk, jelentkezni szeretnének egy ingyenes fórumra, ahol jobbnál-jobb állásajánlatokat bombázzák az embert. Ez nem lebecsülendő a mai időkben, ahol egy húzóssabb állásajánlatokkal telttett külföldi munkalistáért, 4-5000 Ft-nak megfelelő valutát is elkérhetnek a közvetítők. A baj csak akkor kezdődik amikor gyengébb angol nyelvtudásunkkal, megpróbáljuk kiszabizálni az épp aktuális kérdőívek tartalmát. Aki nem tud „anglisul”, az ne próbáljon idegen országba munkát szerezni — mondanák erre a nagyköcsök. Na de kérem, azért ez mégsem lehet megoldás, hiszen az a jó, ha próbálkozik az ember. A tanulóveim alatt velem is előfordult néhány alkalommal, hogy hasonló nehéz helyzetbe sodortam magamat. Olykor hosszú percekem át böngésztem a szótárt, az általam nem ismert (vagy meg nem értett) kifejezések, szavak, felderítése érdekében. Mit nem adtam volna én akkor, ha valaki ott ül mellettem, és legalább egy kicsivel járatosabb nyelven. Már akkor is próbáltam online szótárak keresgélésével, vagy valami fordítóprogram felderítésével, ami segítséget nyújt a problémák megoldásában. Azóta már nőtt az experience-m, és mostanra sikeresen ráleltem egy szuper oldalra, ami még magyar nyelvű is ráadásul. Oltári, online szótárakkal van megtökmödvé, ráadásul nem csak angol, hanem francia, spanyol, olasz, német, portugál nyelveken is működik. Mivel az oldal az SZTE (Szegei Tudomány Egyetem) birtokában van, ezért gyorsan hozzájuthatunk alap és magasabb szintű nyelvi fordításokhoz. Az oldalon felsorolást találunk még jó néhány külföldi szerverről is. Nagy többségében viszont magyar egyetemek fordítószoftáltaiban keresgélhetünk. Emellett egyetemi jegyzetek, szótárak, szlengszótárak is megtalálhatóak.



HU HU HÚÚ DE HUMOROS

<http://www.humor.hu/>

Legalább tíz tucat viccet hallok egy héten, de jó, ha kettőre képes vagyok visszaemlékezni belőlük. Ez abból is fakad, hogy néhányat már kivülről fúj az ember. Ha kell, ha nem tolja kifele magából boldog boldogtalannak. Igazán jó viccet azonban nagyon ritkán hallani, mondhatni, úgy kell rá várni, mint a nyugdíjat hozó postásra. Időről időre jelennek meg viccgyűjtemények és hasonló kiadványok, ahol egyre többször fordulnak elő a szuper monológok. Ugyanezt természetesen az Interneten is olvashatjuk, hiszen a viccportálokkal Dunát lehetne rekészteni. Ezekre az egyik kiváló példa a magyar vicccaladok gyöngyszeme, a humor.hu. Minden megtalálható rajta, amivel előcsalagathatunk néhány nevetés ingerlethe könnyecseppet a száraz szemekből. Egész kis kincsesládát találhatók a régi és a legfrissebb viccekből, amiket kategóriás lebontásokban láthatunk a felkeresett oldalon. Az állatos, anyós, értelmiségi, rendőr, orvosi, rendőr, pistikés, roma, rendőr és politikai viccek hatalmas tömkelege vár mindenkire. Nem voltam képes felsorolni az összes kategóriát, mert ezekből még legalább kéttucatnyi található a szerveren.



NETKRETÉNKEDÉS FELSŐFOKON

<http://netkreten.tripod.com/>



Mindenhol megtalálhatóak a pihentagyú emberek. Félreérés ne essék, én sosem akarok megbántani valakit azzal, hogy próbál a világ felé tárulkozni, csak azt nem értem miért a világhálón teszi mindezt. Elég kemény látni amikor embertársaink kirakják magukat egy-egy weboldalra, valahogy

így: Na én vagyok Kovács Péter, a Fő utca 14-ből. Mindez rohadtul jól szórakoztat engem, és nincs is semmi bajom az egészszel, hiszen az a jó, minél több érdeklődést lát az ember a világhálón való barangolás során. Ezt leszámítva azonban akadnak igen durva esetek is, ahol az örömtől és a jókedvet már-már a sajnálkozás váltja fel. Ez alatt nem azt kell érteni, ha valaki bárgyú módon készíti egy saját Web oldalt. Hanem azt, amikor ezt úgy teszi, meg hogy még ország-világ előtt be is jelenti mennyire büszke rá. Hihetetlen arccal lehet találkozni, csak az a nehéz, hogy rájuk leljen az ember a dzsungelben. Azért erre is van megoldás. Elég az, ha okosan közelítjük meg a témát, és máris sikeresen rábukkanhatunk az ilyen és hasonló témákkal foglalkozó oldalak némeilyikére. Már hogy melyik is a legkreténebb ezek közül. A netkretent, néhány olyan fiatal „arc” készíthette, akiket hozzám hasonlóan jól szórakoztat a kitárulkozók botcsinálta munkája. Szó sincs itt arról, hogy valakit is sértően kigúnyoljunk, inkább arra szeretnék felhívni a figyelmet, hogy bármennyire is égőnek látszik, mégis vannak, akik belevágnak és megmutatják magukat a világnak. Senkinek sem kell szégyenkeznie amiatt, ha munkája bárgyú rohógést vált ki a szemlélődőkből. Inkább arra kell büszkének lenni, hogy a másik még ilyet sem képes készíteni, nem hogy ennél különbet. Tehát kedves barátaim, mindenki próbálkozzon nyugodtan, vagy ha csak nézelődni akar a többiek „fényes” munkáiban, keresse fel a netkretén weboldalt, a hónap (és az elmúlt évek) leg-netkreténebb munkáinak megtekintése végett.

TUDOMÁNYOS ELME SZILIKON ALAPOKON...

<http://www.cs.inf.shizuoka.ac.jp/~iida/CGRI/CGRI.html>

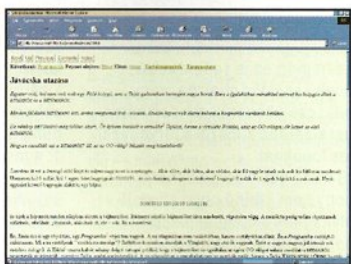
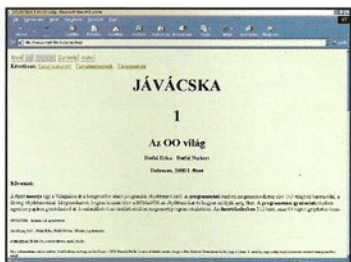
A japánok mindig híresek voltak a vezető technikai újdonságok fejlesztésében. Amerikai tudósok tíz évvel is régebben kezdték el programozni a mesterséges intelligenciát. Azt, hogy pontosan hol is tartanak fölölleges firtatni. Ha bevállalják, hogy most éppen egy öt éves gyermek szintjén van, akkor már biztosan okosabb a gép egy átlagos emberről. Megvan a technológia, most már rádobhatjuk a páncélszekerényt a tetejére. Mi köze van akkor most ehhez a japánokhoz? Hát csak az, hogy a japánok már most százszor előrébb tartanak, és mindezt szabadon a világ elé is merik tárni. A shizuokai egyetemen hat éve fejlesztik a mesterséges intelligenciának egy különleges válfaját. Ez érdeklődése az, hogy magát a virtuális elmét egy számítógépes játékba is be lehessen építeni. A CGRI (Computer Games Research Institute) feladata, az összes létező emberi tudás és kreativitás összegyűjtése egy számítógépbé. Emellett pedig folyamatosan fejlődik a programozható mesterséges intelligencia is. Ha valaki szeretne beegíteni a fejlesztésbe és tanításba, akkor sürgősen tegyen egy virtuális látogatást Japánba. Ott mindenki kivetheti a részét a saját tudásának világhálón keresztül történő kiközvetítéséből.



BITMANÓCSKA, MEG A TÖBBIEK...

<http://venus.math.klte.hu/javacska/j/>

Azon a szép hajnalon, aranyos sugarakkal köszöntötte a reggelt a szent co-processor sugara. Felkerekelt a szorgalmas vonatocska, melyet gazdája winchesterre keresztelt, majd amilyen gyorsan csak lehetett, elkezdte szállítani a bajtocsákat munkahelyükre. Miután megérkeztek a nagy RAM testvér diszkontjába, elkezdődött az információcsere. Minden művelet a lehető legnagyobb biztonságban történt nem is beszélve természetesen a hihetetlen precizitásról. A kis munkások száz %-ig biztosak voltak benne hogy nem lazíthatnak egyetlen pillanatra sem, ugyanis a hatalmas központi adatfeldolgozó egység minden mozzanatukat szemmel tartja, és jaj annak, aki lazáslni merészel. Az egész virtuális világ élte a maga kis életét, kivéve a JAVA rendbe tartozó bitmanócskát, és annak barátait. Ő bizony jobban szeretett kalandozgatni a nagy világhálón keresztül, bepillantani a tiltott zónákba. Bitmanócska többet akar tenni annál, mint hogy a hűle bitkölkökre felügyeljen. Ő inkább a nagy ismeretlenbe, a világhálóra vágott. Szeretett volna megismerkedni a vírusokkal, meg a tűzfalakkal. Szétnézni a szervereken és megismerkedni az operációs rendszerek törzseivel, hogy aztán ott új programnyelveket tanuljon meg. Bármennyire is okos ez a bitmanó, még sincsen tudatában annak, hogy a mindenható felhasználó egyetlen billentyűcsapással letarolhatja őt a szektorrendszer színeről. Ha valaki még kíváncsi a bitmanócska történetére, bátran látogassa meg a site-ját. Egyébként, NO COMMENT!



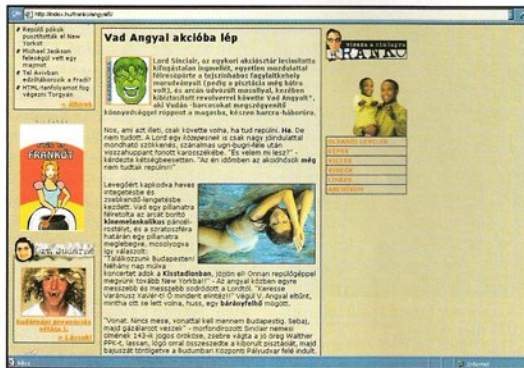
AGASSIÉ S NAVRATILOVA EGYMÁSÉILESZNEK. VAGY MEGSEM??

<http://franko.index.hu/>

Orderné marhaságot olvashatók néha az újságok hasábjain, de hallhatunk még néhány ilyen a televízióban is. Az már mindenkinél szüvevény magánügye, hogy mi mindent hisz el ezekből. A legszörnyűbb azonban az, hogy ezeknek a dumáknak jó része igaznak, de legalábbis nagyon valószínűságnak bizonyul. Hatalmas családos és azok leplezéséi, vagy a már említett álhírek. Egy jó példa erre a Fradi ügy. Torgyán József lett a Fradi elnöke. Hát mit keres egy mezőgazdasági miniszter a focicsapatok élén? Aztán meg a hírekben hallottam minap, hogy egy Japán férfinak és az Európai feleségének, néger gyereke született. Komolyan mondom, hogy néha nem tudok elmenni rajta, vajon melyik igaz és melyik a szivatás. No, de nem kell szégyesbeni, mert vannak, akik



ezen a téren is vették a lapot. Gyorsan meg is született a hivatalos álhírek magyar honlapja. Örömmel mondhatom, elég nagy mennyiségű embert érdekelnek az álhírek. Még mindig nem tudom néhány ott olvasott dologról, vajon tényleg csak kitaláció, esetleg az élet firtatóból származó furcsa valóság?



FANTASY CENTRUM

<http://www.fantasycentrum.hu/>

Azt hiszem, nincs még egy olyan téma a földön, mint a fantasy. Hihetetlen mennyiségű ember rajong ezért a műfajért még akkor is, ha néha kicsit bonyolult a hozzájuk kapcsolódó szabályrendszer. Elég, ha csak megnézzük a mostani idők legnagyobb sikerű programjait, és máris rájöhettünk az igazságra - a fantasy és a szerepjáték a mai idők legnagyobb sikere. Baldur's Gate, Icewind Dale, vagy ha már itt tartunk Diablo, és még sorolhatnám néhány oldalon keresztül. A szerepjátékok, mint azt mindenki tudja nem csak számítógépen, hanem könyvek segítségével is játszhatóak (Dragonlance, Magus, Forgotten Realms, Vampire The Masquerade). Néme-lyükük több ezer oldalas szabálykönyvvel, és valóságok bibliákkal is rendelkezik. Mindazok, akik csak most ismerkednek a témával, vagy akik



már benne vannak, és még többet szeretnének tudni, hasznosan tölthetik el az idejüket a hivatalos magyar fantasy és szerepjáték weboldalon. A legfrissebb híreiktől kezdve, a legújabb megjelenésektől, kiegészítőik, szabálykönyveik bezárólag, minden megtalálható. Kiegészítők, patchek, javítások, háttérképek, asztali témák tömkege. A toplisták segítségével a lehető leggyorsabban megkereshetjük az általunk kedvelt műfaj bármelyikét. Az oldal külön érdekessége, hogy a keresők segítségével az egész vilá-



hálón rákereshetünk a választott programra. Az aktuális megjelenésekből rendelhetünk is, a kített linkekre kattintással. Minden bizonnyal Magyarország legjobb kártya és szerepjáték oldala a fantasy centrum.

-Uriel-



A HÓNAP DUMÁJA



Sajtószemle.hu

Manapság már banalitásnak tűnhet azon körülmény hangoztatása, miszerint az internet révén egy sosem látott hatékonyságú információs, kommunikációs csatorna került a kor emberének kezébe. Legnagyobb részt a netnek köszönhető a most futó éveinkre ütemezett paradigma váltás is — micsoda szokat tudok én —, mely jelentőségéhez csupán a könyvnyomtatás feltalálása mérhető. Ez egy példa volt.

Mindenesetre tény az, hogy a net jelenlététől sem mentes jövőkép tükörében nagy valószínűséggel valóra válik a tárgykör szaktekintélyeinek azon vélekedése, miszerint: az immár bárki számára hozzáférhető információk végett nem feltétlenül az egyén tárgyi tudása lesz majd mérvadó, sokkal inkább a készség, mely révén fellelheti az általa kívánt információt. Az információ, mely megelégszt követően azonnald használhatóvá válik, mintha csak önnön tudatunk mélységeiből szedtük volna azt elő. Vajh! mi lehet az oka annak, hogy a netet kellő ismerettel s rutinnal kezelő felhasználó elvi síkon — sőt, advanced ismereteket feltételezve gyakorlati síkon is — bármely természetű információhoz hozzáférhet?

Az ok mi más is lehetne, mint a net ellenőrizhetetlen mivolta. Az internetre mindenki azt pakol fel, amit nem szégyell. Nap-

jainkban még a honlapok tárolását végző, képtelen kapacitású szerverek üzemeltetőinek esetleges — egyébiránt üdvözlendő — megszorításai sem jelenthetnek különösebb akadályt — a hírhedt Napster ihletettségére fogant keresőprogramok segítségével immár közvetlenül a velünk egy időben hálón tartózkodókkal cseberelhetjük portékáinkat. S bizony, hogy ezen portéka jellege miben is áll — cicis néni with csábos mosoly, avagy bombák előállítását tárgyaló textfile —, abszolút ellenőrizhetetlen.

Így, vállalható savszélesség, s némi Isteni Jóváhagyás birtokában tényleg ahhoz jutunk hozzá, amihez csak akarunk. S noha a szerzői jogokat, s ehhez hasonlatos fogalmak java részét a bösz letöltések végző használó hajlama csipőből ignorálni — kit érdekelnek már azok, ha ott figyel a korongon a Planet of the Apes, avagy a zsirós kis Max Payne rip — a net szabadságfoka immár az újságkiadás műfaját sem állal megerőszkolni, amúgy izomból. A jelenségről feltétlenül érdemes értekezni, több okból is: egyrészt, kis hazánk számítástechnikai lapkiadásának minden prominens képviselője érintve van az alábbiakban bemutatott honlap kapcsán, másrészt: viszonylag könnyen belátható, hogy az itt ingyenesen közszemlére tett sajtótermékek közvetlen érdeklteji a site szemrevételezése után egy percen belül teszik meg a szük-

séges intézkedéseket arra nézve, hogy a honlapnak híre-hamva se maradjon. Ami azt illeti, fozok az valószínűsége, hogy ezen beszámoló, s a tárgyál szolgáló site már nem igazán fognak egymásra köszönni.

Akkor hát nézzük, miről is van szó: az oldal repertoárjában szereplő sajtótermékeket gyakorlatilag szórótűl-bőrtűl beszkenelték az egyébként zseniális ötlet kiagyalói — s noha nincs jogászdiplomám, annyit azért még én is sejteni vélek, hogy zseniális ötlet ide, vagy oda: cselekedetük minden kétséget kizáróan kimeríti a törvénysértés fogalmát.

S noha senki sem állíthatja, hogy nem kitűnő hecc anélkül olvasgatni a magyar piacon hozzáférhető számítástechnikai magazinokat, hogy akár egy fillért is kiadtunk volna értük, a szorgos kacok helyében mégis villámgyorsan suvasztanám az egész oldalt, mielőtt még „tényekülönkiadás” válna a történetből. Mert az — valljuk meg — nem jó senkinek. Legkevésbé nektek, emberek! Ha olvasgattok ezt — amire egyébként esély mutatkozik — úgy sürgősen felejtsetek az ötletet, amíg még nem késő. A magam részéről ugyan biztosra veszem, hogy a srácok a neten fellelhető, ugyancsak beszkenelt külföldi képregények — Spawn, Asterix, meg-amit-akartok — láttán vették

az ötletet, mely nyomán elhatározták: ők is adnak valamit a magyar net kultúrának.

Eddigi eszmeftuttatásunk révén persze már világgossá vált, hogy ilyen nem szabad csinálni. Nem mintha a Spawnnal, avagy az Asterixszel szabadna. Nem mintha a szóban forgó site bezárását követően ne csinálhatna egy hasonló site-ot bárki, akinek van színes skenere és kellő ideje erre. Ha rajtakapják az embert, a szerzői jogok megsértése címen komoly pénz, sőt nem tartom kizártnak, hogy ilyen volumenű vehemencia révén, akár börtönbüntetésre is számíthat. Tanulság 1: a magazinokat célszerűbb megvenni, mert azokat magunkkal vihetjük a szlozira is. Tanulság 2: függetlenül attól, hogy a site-on feltüntetett sajtótermékek érdeklteji, a honlap kiagyalói, avagy én mit mondok — ez a dolog kivédhetetlen, egyszerűen létező jelenség. Ha úgy tetszik, egy napjainkra már feltörekvően lévő, a sajtótermékek információtartalmát kitűnő módon „konzerváló” net-epprócás. S hogy mennyire van erre felkészülve kis hazánk számítástechnikai lapkiadása? Nos, ez marad a havi Hónap Dumája legizgalmasabb kérdése. Láttatok még ilyet? Nemcsak okoskodni, de kérdezni is tudunk...

by GyZ



Mechanical fighters from Kradion? They are going to attack here. I must let the villagers escape.

A hónap bukása

Battle of Youstrass

Vége-va-lahára kezünkbe kaparinthatjuk a Final Fantasy s Dragonball sorozatok ihletettségre fogant Manga Moslék első, ám aligha utolsó darabját. Meglehetősen karakteres, szinte már bukával bíró mű ez, mely a rá

jellemző tematikai leleményesség oltárán kísérletet tesz a körökre osztott stratégiai elemek, valamint a gyűjtögetős kártyajátékok ódon eszmiséjének elegyítésére. Van először is a használó, aki Manga stíl iránt érzett rajongása révén hajlított s energiát fordítana a Battle of Youstrass néven dűbörgő informatikai tévedésre. A rajongás ilyen foka feltétlenül figyelmet érdemel — gondolhatták a programot megalkotók, ismeretlen eredetű csoportosulás prominens képviselői — így játékosai minőségükben a Manga Istenek Kegyeltjének sorait erősíthetjük, méghozzá sokkal. A Manga Istenek Kegyeltjének lenni — jó. Legalábbis bizonyos ponton túl, míg ezen mivoltunk legegyszerűbb bizonyosságaként nem csupán determinált, gyermeteg dialógusok tömegeinek továbbléptetésére kárhóztattunk. Az első Warcraft térképeinek grafikus kidolgozottságát idéző, ám a hosszabb szemle során egyértelműen alumaradó tájbrázolás tükrében egy 22 pixelből — megszámloltam! — álló, megalázott — értsd: alig — téglalap hivatott dicsőséges lényiségünk szignózáására. Ezt csak azért mondom, hogy

a jelentkezők képbén legyenek: a fekete téglalappal mi vagyunk, míg a többi, színpompás téglalapok logatásáért a mesterséges intelligencia — mint olyan — felel. Hol itt a Manga fling? Kérném: a Battle of Youstrass Manga jellegzeteségei legdominánsabban a már említett dialógusokban mutatkoznak. A roppant ingerült Gonoszok, valamint Elszántka ugyanis — így nevezzük mostantól szerfelett zavaros tekintetű Manga Kegyeltünket — hajlamosak kisregényi terjedelmeket kimerítő odamondogatásba bonyolódni az egyes missziók előtt, hiába is leledzenek egymástól 6123623 kilométer távolságra a küldetés megkezdésekor. Nyilván mobilizálnak, noha ezen hipotézis képi megerősítést nem élvez. A Manga Isteneknek hála, alkotóink tartózkodtak a szinkronszínészek szerepeltetésétől — a vércukrom csipőből megindul bűvárokodni, ha az általuk mérvadóknak vélt színészi teljesítmény lehetséges színvonalának latolgatására ragadtatom magam — ám a grafikusok, azok aztán belazítottak Manga-Kultúrára. Állított az azért, mert a dialógusokban szereplő mondatokhoz hamisítatlan Manga bűrak dukálnak, így szem-

ügyre vehetjük Elszántka érintőlegesen már tárgyalt, módfelett ijesztő tekintetét is. „Akarod, hogy beszéljünk róla...?” RTS-t gyártani manapság már kihívásszerű feladat lehet, hiszen nem találni a valós idők manipuláló



darabokat — csak minden borkorban. Ezért marad a körökre osztott játékmene. Szóval, jobb klikk hatására befigyel az akció panel, melyen keresztül lehet: egyik pontból a másikba vonszolni, ellenséges egységre mozgatni, avagy védekezésre sar-



kalni dicső téglalapunkat. Szövetes-ellenséges téglalapok fedése esetén befigyulál a gyűjtögetős kártyajáték behatás, azaz: ki, mit csinál, mivel, hogyan s egyáltalán. Kíváncsalminkat követően vált a kép, hogy aztán végigigzughassuk a 7-8 másperces fight-animációkat, melyek kimenetét — köszönhetően a követhető lapjárásnak — eleve tudni lehet azok lefutása előtt is. Szemléltetés: Elszántka elsőként dodge-ol, majd ráver egyet az ellenre a Roppantmód Lángoló és Paranomális Ikerszablyákkal. A művi nyomvonala így a következőképpen alakul: 1. erőltén alig-dob, zaccos zintigitár: BE! 2. Gonoszka jobbról LŐ, Elszántka balról JÖN, majd VETŐDIK. 3. Elszántka megsuhogtatja a Roppantmód Lángoló és Paranomális Ikerszablyákat... 4. Gonoszka PUK-KAN, Elszántka és a használó: ÓRÜL. Kellő mennyiségű fight siker lebonyolítása esetén még némi RPG beütéssel is számolhatunk, minek köszönhetően folyamatos jel-

leggel tápolhatjuk Elszántka már alapból is überbréhez méltó tulajdonságait, valamint nagycsomó különleges képességét. Az egy másik dolog, hogy az általam produkált két szintlépés alkalmával — teszem hozzá, ez a két szintlépés is az emberi akaraterő fényes diadala — a gép jónak látta saját elgondolási nyomán fejlesztgetni Elszántkát, ám az addig látottak alapján ez különösebb meglepetést már nem okozott szegény nekem, ki mostantól kénytelen-kelletlen hordozom a mű rémisztő léteinek megingathatatlan bizonyosságát. Szóval, nem rossz játék ez — már, ha egy német illetőségű kartinmagazin kislemez-mellékleteként hajtják utánunk, „Bocs, de úgy unatkoztunk...” felirattal. Így Manga iránt érzett csodálatom foka továbbra is igen magas — s végül, álljanak itt a Battle of Youstrass alkotói felé tolmácsolandó, záró gondolataim: *****!

by GyZ



Csevegő

Újabb hónap, újabb csevegő. Legutóbb azt kértem tőletek, igyekezzetek minél többet írni, hogy újra négy oldalra válaszolhassunk kérdéseitekre. El is telt az egy hónap, de mit ne mondjak, nem erőteltetek meg magatokat túlságosan... Azért még így is akadt egy-két olyan levél, aminek segítségével megtölthetem az oldalakat, de nyomtatékosan felszólaltak benneteket, írjatok többet...!

Kedves 576KByte team!
Mielőtt belemerülnek az újság kritizálásába, leszögezném, hogy a levél írója, nem más, mint egy - az újság fejlődését ősidők óta figyelő - 576 fan.
Szerintem az újság külső megjelenését tekintve igen magas szintet képvisel, de ennek ellenére egy rendkívül nagy hibája van, melyet - úgy tűnik - nem nagyon tudtok orvosolni.
Először is vegyünk szemügyre egy játékleírást, ami mondjuk lehet 5-6 oldal terjedelmű is, és ez csupán a játék ismertetője. Én még ha akarnék se tudnék ekkora karakterszámban „érdekes” játéksimertetőt írni.

Magyarul, ha elkezdek olvasni egy cikket kb. a felénél abbahagyom, mert unalomba fullad. Sajnos ez nem csak az én véleményem, mert ismerőseim közül is sokan azt mondják, hogy a cikkek egy idő után unalmassá válnak, így az embernek elmegy a kedve a többi cikk olvasásától is, és sajnos ezért pártolnak át más számítástechnikai újságokhoz. Sajnálom, hogy erre még senki nem hívta fel a figyelmeteket, mert egy újság nem az érdeklődőbőzött, a designtól vagy esetleg a lap fizikai minőségétől lesz jó, hanem attól, hogy a cikkek kelően felkeltsek az olvasók érdeklődését. A tanácsom a következő: több, apró s érdekes téma legyen az újságban, ne pedig „csak szimpla” 5-6 oldalas játékleírásokból álljon a lap 90%-a. A lap megjelenéséből, designjából már kihoztátok a maximumot.

Itt az ideje, hogy a TARTALOM is formadalmi változásokon menjen keresztül. Vessetek már véget a hosszú és unalomba fulladó cikkeknek!!!!
UI: Sokat dobna az újság hangulatán, ha a játéksimertetőkből szereplő képek kerete megegyezt volna a tartalom címszó alatt szereplő „kivágott” képek kereteivel.

Sok szerencsét kíván az újság tartalmi megújulásához:
Muad-Dib, aki a helyes utat látja avagy Tatar Gergely Pallag cityrlő.

Mélyen tisztelt Paul, ha szólíthatlak így...

Kritikát kapni nagyon szamos dolog. Az ember egy csomó féle építő jellegű következtetést levonhat belőle. Rávilágíthatnak hiányosságaira, és azáltal arra kézzelkötik, hogy pótolja azokat, javítson rajtuk. Amennyiben megalapozott kritikáról beszélünk.

A tied nem az.
Jelenleg pont a KByte az egyetlen olyan újság a piacon, amely minimális oldalszámon taglal egy-egy játékot. Akadt olyan olvasó is, aki épp emiatt panaszkodott. A Diablo 2 kiegészítőjét például csak két oldalon ismertették.

Némely játék azonban megköveteli, hogy bővebben beszéljünk róla. Ez főleg igaz a hónap játékára, ami értelemszerűen olyan program, hogy megéri „rāpazarolni” a karaktert. De még itt sem beszélhetünk általános-ságokról, hiszen a Max Payne kevesebb oldalszámmal vonult fel, mint a Commandos 2 jelen számunkban, jöjjehet, azt is sokan várták! Aki kíváncsi az adott játékre, az szívesen olvas róla lehetőleg minél többet, aki nem, annak meg az egy oldal is soknak tűnik.

Szívem szerint minden egyes „jó” játékre 3-4 oldalt szentelnék, de ez az újság oldalszáma miatt nem lehetséges.

Maradjunk annyiban, hogy minden program azt az oldalmennyiséget kapja meg, amit megérdemelt — talán néha kevesebbet, de sohasem többet.

Sziddhartha, aki a helyes utat mutatja...☺
(ffü, de nagyképű ez a VargaB...)

Hello!
Remélem jó helyre írom a levelem, mert még soha sem írtam nektek. Én körülbelül '94 második felétől kezdtem el olvasni a lapot. Rettenetesen megfogott a hangulata a cikkeknek és az újság egésze nagyon jó volt. Ez '00 közepéig tartott, mikor is az ominózus dolgok megtörténtek.
Akkor még bizakodtam, hogy rendbejön, esetleg jobb lesz.

Ott töltingtam minden nap a sarki újságosnál, hogy megvegyem a következő számot, lássam mi változott. Azáltal a hosszú idő alatt amíg várakoztam, reményeim is kezdtek elszállni. Aztán megjelent, háát nem dobtam hátaástőle, de mondtam biztos jobb lesz a következő, mikorra kialakul a csapat. Azt is megvettem és az utána következőt is, de már láttam, itt már semmi nem lesz a régi...
9 hónapos kihagyás következett (nahát, csak nem?!), mire rá tudtam magam szólni, hogy újra megvegyem a régi nagy kedvencet. S láss (csodát), az 576 átalakult, megújult, igényes és tartalmilag sem éppen gyenge lappá vált, melyet kezemből vehettem. Bár most látom újra főszerkesztő váltás történést (ik), remélem nem kell átmennie újra eme problémákra a lapnak. Nos csak így tovább (legalább)!

A poszterrel egy hiba van, nem zacskósban adjátok, Cd nem kell, akinek kell vegyen konkurens lapot (azt próbálja meg!). Na vizslát és sok sikert, és jó munkát az egész csapat számára.
A Telapo

(Juji, most annyira izgulok, vizgázom kell minden egyes leírt szóval, hiszen ez itt *maga a Telőpó!*)
Izé... nos... kedves Telőpó!
Annak idején, a tehenészlégény távozásakor a lap történelmében új korszak kezdődött (ez minden bizonnyal így volt az érkezések is!). Nyugodt szívvel mondhatnók, hogy egy főszerkesztő az újság szellemi atyja is — ez az adott helyzetben különösen így volt, hiszen SzJVC-nek nem csak a főszerkesztést kellett átvennie, hanem az egész készítési folyamatot újrászervezni: újságírókat toborozni, ésatöbbi, ésatöbbi.
Gondolom, te is belátod, hogy ez nem történhetett meg egyik napról a másikra.

Az idő azonban, reakcióitokból ítélve úgy látszik, minket igazolt.
A poszter így maradt, mert a zacskós megoldás törvényszerűen áremelkedést vonna maga után, azt meg se ti, se mi nem akarjuk — jut eszembe: nem tudom észre vetted-e, kedves Telőpó, hogy a KByte ára több mint egy éve nem emelkedett egy fillért sem?!

Szóval a zacskózást továbbra is meg-hagyjuk neked, mi meg maradunk a jó kis fűzőtű formátumnál.
Vizslát decemberben!

Izé... kitegyek majd egy KByte-ot az ablakba? Vagy már előfizető vagy?

Szevasz Balázs!
Hú de várom a Conditional Zero-t! Igen klassz játék lesz! (Ja, én is szsem!)
A hónap dumája: Nem mindenben értek 1et Bazskával! Igen, sajnos egyre ocskább játékok jönnek PC-re. Én nagyon kevés használható lelek. Ebben segít az 576!-) Az FF8 kapcsán lettem figyelmes annak idején a konzolokra. A legnagyobb játékményem PC-n! (Tomb Raider mellett!) Elkeszttem érdeklődőirántuk és vettem a Konzol-t. Rá kellett ébrednem, hogy a legjobb játékok mind-mind elkerültek a PC-t, mert azokat a japán fejlesztőcsapatok készítik és a japánok szarnak a PC-re! A Sega, Konami, Namco, Squaresoft, hogy csak a legfontosabbakat említssem! A haladókk DC-n jobb gamek vannak mint ezen a átkozott számítógépen. A PC-s!!! játékipar (szerintem) azért „beteg”, mert PS2-n 1 hét alatt csak Japánban 2 millió FF10-et tudnak eladni! E mellett nagyon kevesen fogják PC-re fejleszteni, Nem? Több, nagyobb, jobb fejlesztőcsapatok, több, szebb és mérföldekkel jobb játékok lesznek (vannak) konzolon! A nagy PC-s címetek átírják (Xbox-ra mindenképp), viszont Metal Gear Solid 2 soha nem lesz ezen a platformon! Nem értem, hogy lehet ilyet írni: „Szerencsére rengeteg gyártó átpártolt már a gyorsabb sikert és nyereséget ígérő konzolok piacára.” Szerintem ez elég szar! Már annak akinek nincs valamilyen új konzolja. Én, tehát Bazskával ellentétben

nagyon pesszimista vagyok a PC-s játékok jövőjével kapcsolatban! Mert ha a sok PC-s fan észreveszi, hogy GeForce helyett vehetne 1 PS2-t és feltűnik neki annak játékinálata, akkor lehet temetni a számítógépes játékokat. Én mindenesetre gyűjtök! És remélhetőleg majd játszik! Hogy DoA3-mal vagy MGS2-vel vagy Mario-val, az majd elvállik.
Zalavári Peti

„Szerencsére rengeteg gyártó átpártolt már a gyorsabb sikert és nyereséget ígérő konzolok piacára.”
Igy szól tehát az ominózus mondat, amelyet olyan szerencsétlen módon sikerült félreértened. A lényeg az, hogy azok a fejlesztők, akikről Bazska ezekben a sorokban nem kevés cinizmussal beszél, eleve nem adtak túl sokat a PC-s játékipiacához. Következésképpen minél több B-kategóriás fejlesztőgárda pártol át a konzolokra, annál inkább csökken majd a PC-s játékok minőségének túlkínálata, ami viszont a minőség játékok közti versengést vonja maga után. Lehet, hogy kevesebb PC-s játék lesz, de azok — mint azt az ECTS szűkök, de annál ígértesebb kínálata is mutatta — egyre inkább a minőségi kategóriát fogják erősíteni.
Persze az is igaz, hogy egy GeForce 3 árabból akár egy PS2 is kijön, és az utóbbi ára a közeljövőben még lejjebb fog menni — ezt hívják a választás szabadságának. Azért még ne tesszük semmit. A PS2-nek is megvannak a maga előnyei, de a hátrányai is. És az idő is eljön majd, amikor a PS2-vel lecserelem PS3-ra...

Hello, 576 stáb, vagy mi...
Mindenekelőtt szeretnék jobbulást és mihamarabbi gyógyulást kívánni mind az ex-főszerkinknek, SzJVC-nek. Hiányozni fogjuk, de komolyan. Remélem, úgy döntötök, hogy majd azért adtok nekünk egy-egy tesztelni való cuccot a szimulátoroknál! Nos, az igazí ürrög, amiért írtam Nektek, az az lenne, hogy... izé... nemtom. Sokminden kavargom most a fejemben, de nem szeretnék egy amolyan nosztalgiazós előadást tartani, mert annak nincs sok értelme. Jó úton haladtok a halhatatlanság felé, ne is adjatok meg. De komolyan! Nézzétek csak meg, hogy hány újság került a súlyosabbra az évek alatt, de TI még mindig maradtatok és maradni is fogtok. És ösztönien megmondom, jobbak vagytok, mint valaha. Nem olyan dolgokról beszéltek most, hogy „a régi idők felelőtlenség” efféle baromságok, mert ez alaptól lehetetlen dolog. Az újság SOHA nem lesz olyan, mint a dicső múltjában volt. Egyre jobb és jobb lesz az idők folyamán, mivel egyre jobban kezd kiforrni a társaság és aki a régi idők felelőtlenségét, az vegye elő a régebbi számokat, olvasson gassza azokat! Ezek más idők, más hangulattal, más arculattal, más csapattal.

(Szivemből szólsz, testvér) A kor és a játékok is azt kívánják meg, hogy változzon az újság belső tartalma, egyre jobb és jobb váljon, egyre több olvasó igényeit kielégítve. Ez a hosszú, bonyolult szövegezés csak azt akarja jelenteni, hogy MAS az újság, mint amilyenek anno indult, de szavamra, csak jobb lett. Az új srácok nagyon jól helytálltak, valóban felnöttek ahhoz a szerephez, amit mi elvárunk tőlük. A főszerkesztők körüli kavargást nagyon sajnálom, mert értékes arccal lettünk szegényebbek, de ahogy mondják, semmi sem örök. Ők sem. Mi sem. Nagyon remélem, ezen az úton haladtok tovább, bizom benne legálábbis, és hónapról hónapra csak jobb 576-okat ragadhatunk magunkhoz szellemi tápláléként! További sok sikert, jó munkát, sok előfizetőt!, és a Jánosnak mégegyeszer jobbat kíván:

CerbeRus
Köszí CerbeRus (azon gondolko-dom, honnan szeditek ezeket a hihe-tellen nickeket...☺)
Az igazság az, hogy mi megkerestük SzJVC-t, nem tesztelné-e nekünk az F/A-18-at, de sajnos nemet mon-dott. Jelenlegi munkahelyével nem fér össze, hogy tesztek írjon a KByte-nak...
No comment.

Tisztelt főszerkesztő uraság.
Az újság jó, de szerintem vissza kell tenni a kiderítőjás rovatot, mert én szeretem azokat a játékokat.
Ja és én olyan poszter akarok amin nyuszikák (rózsaszínek) vannak esetleg szivecskék.
Mélyszíves tisztelettel
R. Máté
(Legyenszíves betenni csevegő című rovatba)
Betettek. A rózsaszín nyuszikákat nem. A szivecskéken még gon-dolkodom (rózsaszín, vagy inkább babakéket szeretnél? Az az anutám kedvenc színe☺). Ez van...

Szevasz tegyé má be a zújságba. A zújság egyébként Király. CD a francnak kell.
J.G.
Ugye!?

Már egy éve nézem az újságot és pró-bálom összehasonlítani a CoVboy állít vezetett lappal.
Elképesztő a különbség CoVboy javára. Felsorolom a nagyobb hibákat:
1. Az új nevek: hát kérem szépen ki kíván-csi arra hogy leöltötte a program béta verzióját!
Egyeszerűen nem lehet normálisan egy leírást se elolvasni. Sok az erőletett poén is. Az értékelésről később.
2. Csevegő : fórumok mindenhol szidják az 576-ot, mint állat, aztán a levelezésben csak dicséző szavak olvashatók (ez azért furcsa:))
3. Értékelőbox: hát itt jön a kabaré. Valami

csoda folytán az osztályozás paramé-te-re hasonlítanak a GAMESTAR-éhoz. Ez még a kisebb baj de az osztályozással is van gond:

-Leírásban szidják a játékokat, mint a bok-rot, utána meg kap 90%-ot;

-Leírásban egekig magasztalják a játé-ko-t, kap 40%-ot.

Másik lehet látni hogy milyen leveleket kaptok. Ha azt mondják, hogy túloztályoztatok, a jó játékok is csak 70%-ot kap, ha meg ezt hibaként roják fel akkor még a sz*r játékok is kapnak 70%-ot.

Nem kell kiraknod az újságba a levelemet(de azért jó lenne:)) csak olvasd el és gondold ki el rajta, hogy tényleg így van-e. Ha nincs így akkor úgy is felesleg ment, ha viszont ígyvan akkor csináljatok valamit, hogy jobb legyen az újság.

PrOTUs

Huh!

Először is: az esetek többségében egy béta verziót nem lehet csak úgy felöltetni. Be kell jutni hozzá a bétateszterek szűk körébe, ami már eleve nem könnyű feladat. Ha szeren-csénk van, a kiadó küld bétát, ami jócskán megkönnyíti a helyzetet.
2. A fórumos srácok igazán különle-ges fickók. Emelem kalapotam előtű-tük, ugyanis ők a lap legnagyobb rajongói. Minden egyes számot betű-ről betűre ismernek. És minden egyes kritikus megjegyzésüket azért teszik, mert szeretik az újságot. Bár néha annyira, de annyira bosszan-tóak, hahaha...

3. Valóban hasonlóak, mivel mindkét újság PC-s játékokat tesztel. Lehet, hogy viccesen hangzik, de Űzbe-gisztántól Argentínáig hasonló szem-pontok alapján értékelnek a gamer magazinok. Vajh miért...?
Egyébiránt magamból kiindulva mondatom, hogy a jó játékokkal szemben kritikusabban járok el, mint a gyengébbekkel. Amúgy pedig maximálisan megbízom a teszterek ítézőképességében.

MIVAN CSAK EDDIG BÍR-TAD????????
Egy évig????????????
NEM HASZNÁLT A NYALIZÁS A CSEVIBEN????
BELEHALTÁL A TŰLORÁBA????????????
Kedves X.Y!
Az e-mail szolgáltató cég volt olyan szíves, és megadta nekünk neved, címed, és telefonszámod. Kérlek, várj otthon nyugodtan, már küldjük a bepízottóttálgereket a hegesztőpisztolyokkal...

Hi Nagyfőnök
Régóta olvasom a lapokat, talán túl ré-g óta, mert megjelenés után egy héttel már néztem a postaládát az újrét.
Bár mostanság nem sok időm marad így

negyedikbe az olvasásra, de azért me-goldom egykét jobbevált tanórát, olvasás történelem atlaszban vagy épp kiküldé-tem magam óráról újsággal a pulcsim alatt. Na de a lényeg hogy necsak rízsáz-zak itt nektek. Jo és szép hogy annyimí-ndent lehet rendelni tőletek. Gondolok itt az akció figurákra vagy a régi számokra, vagy épp a játékhalmorra DE... Ezelőtt a De előtt lenne egy kérdésem Mennyi poszter képet kaptok egy hónapban? itt a DE. Ha nem annyit amennyi bekerül az újságba mért nem tesztitek megrendelhe-tővé őket. A hónap játéka kép is tők jól mutatna a falon, de nem lehet kitenni. A lényeg csináljatok, ha lehet egy ilyen megrendelést PLZ. (nem lehet — egy-elgré)

Ide a végére egy ki furcsaság a multok jártam egy ismerősömnél aki szintén tapétázik a poszterivel. Megakadt a szemem egy tūrhető képen, ez egy DUNE2000 kép volt. Szép és jó, haza-megyek ránézek a falra s megakadt a szemem a ti álltalatok kiadott Tiberian SUN nevezetű művön. Láss csodát a két kép tők egy forma a nevüket s kiadjúk kivételével. Itt egy újabb kérdés : Akkor ez most melyik GAME-jé???
Ennyi. Kérlek válaszolj az ötletemre Kösz előre is
Udv: T83

Jó esetben van némi lehetőség válo-gatni a poszterre kerülő anyagok között, de általában elég szűkös a választék. A fent említett poszter egyértelműen vagy a Dune 2000-ét ábrázolja, vagy a Tiberian Suint — de mindenképpen valamelyiket a kettő közül. A kívánt rész aláhú-zandó (nehogy összefirkáld az újsá-god!!!!)☺)

Údv 576Kbyte

Ma suliba menet megvettem a Szepte-mberi számot ezt én a lapot átfutva nem neveztem jubileumi számnak. Nem azért mert hogy nem volt sok közölni valója az újságnak számomra, hanem mert PL a 99/5 az aztán volt valami. Ezt nem azért állítom mert hogy egy nagy AVP mániás vagyok, hanem mert tényleg az összes, na jó majdnem az összes játék ISMERT, VÁRT GAME volt. Itt most pedig a Max Payne, Shogun, és Diablo 2 L.O.D volt amit szerintem legjobban ismertek. Persze most sokan gondolom a pokolba küldenek-e kijelentésem miatt de ez csak egy vélemény ami teszem hozzá nem is rossz indulat. Hazafelé a suliból a buszmegállóban az oszlopnak dölve olvastam a Max Payne ismer-tőtjét, amiből ugye kiderült hogy egy egész jópofa game született, csak a végén gépigény vágott szájba de az elég keményen. Aztán eszembe jutott hogy ezeket a képeket mintha láttam volna valahol, és áááááááááááááá. csak nem az a 3dMark 2001???

Hja hát persze hogy ott. Így talán a gépigény sem hogy maga mögött szemé-tátszóját. Az újság nagyon klassz,

szép rendezett, és frankó a külalak. Erről jut eszembe, szerintem nagyon jó ötlet lenne ha az adott játék dobozának, vagy CD-jének a borítóképét odatennétek egy kis képként a végítélethez. A poszter nagyon frankó ötlet volt, remélem lesz majd AVP2-ről is ha irtok róla. Lassan befejezem ezt az émit mert csak foglalja a sorokat, és húzza az időtök. További sok sikert a szerkesztőségnek!!
Csirke

Itt valami komoly félreértés van... A KByte szeptemberi száma nem azért jubileumi, mert tele van jobbnál jobb gamekkel (egyébként tele van...), hanem azért, mert sorrendben ez volt a 125. szám.

A következő jubileumi szám a 150. lesz, akkor is, ha éppen nem lesz egyetlen eget rengető anyag sem benne. A kiadók nemigen foglalkoznak azzal, hogy melyik újság mikor ünnepli önnön fennállását, sokkal inkább saját jól megfontolt üzleti érdekeik alapján nyomják ki a játéko-kat.

A Max Payne gépigénye valóban szívinfarktusközelé, de azért gyen-gébb gépen is el lehet szórakozni vele, már ha hajlandóak vagyunk áldozni a grafikáiból, és jól leltűjtjük. De ha az én véleményemre vagy kíváncsi, akkor vegyél RAM-ot, mert ennél olcsóbb sose lesz, vagy egy jobb videokártyát, mert a GeForce 3-nak köszönhetően már az sem túl drága, és vegyél új proci, meg új alaplapot, szereld össze, és ugye milyen jól fut az a fránya maxspéjnj?

Helló!
Itt tartom a kezembe az új 576ot és nagyon tetszik (mind formailag, mind tar-talmilag). Szvsz. (ezt a forumon tanul-tam) jól vezetted a chevit, úgyhogy jó volna visszatérni a 4 oldalra. Ha már te vagy a főszeri, akkor a lapban ne az áll-jon hogy 576 team, hanem VargaB. Így a pontos. Következő szívfájdalmaimra szeretnék gyógyírt:
Ha kivesszem a posztert akko a lap belsje így nézki: 46. oldal és hopp máris az 51-en vagyok. Ez így nem jól! Legyen úgy mint régben. A Diablo 2 LoD a követ-kező számba készíthetnétek egy rész-letes karakterelemzést mint, ahogy a Diablo 2-ről is volt azt is még mind a mai napig használat! Most csak ennyi, de ha kevés anyag van a Csevegő elkészí-téséhez írj vissza készítek egy 4 oldalas újságelemző levelet.

További jó munkát!
ui.: Urielnek nem állj jó a szösszeNET gyártás adjátok vissza Adam-nek (ő még a lapnál dolgozik? (igen, lásd NHL 2002)
Yuzzer
Akkor haladjunk csak szépen sorban. Többeknek képzavart okozott, hogy most akkor én vagyok-e főszer-kesztő, avagy sem. Tisztázzuk: én továbbra is a magazin grafikus

dizájnera vagyok. Emellett ellátom a főszerkesztői feladatokat is. Az 576 Team — marad. Layout: én — marad. Új tördelő: Tomi. Ha esetenként főszerkesztőként definiálom magam, az csak azért van, mert nincs energiám kiírni, hogy én-mint-a-főszerkesztői-feladatokat-ellátó-személy. De igazából nem értem, miért is olyan fontos ez: akárcsak eddig, ezáltal is a stáb összes tagja azért fog hajtani, hogy minél tartalmasabb lapot vehessetek a kezetekbe (ha meg nem hajtának, majd én hajtom őket). Tökmindegy, ki a főszer, amíg tudjuk hozni a szintet, és képesek vagyunk a fejlődésre, nem? De. Nna.

Hallhó!

Üdv, mindenkinek!

Nekem tetszik az 576, de megpróbálnék pár hibát felsorolni, azaz egy építő jellegű kritikát írni, ha lehet (meg, ha nem, akkor is):

1. A külső nagyon jó, volt egészen a „poszter visszatér” akcióig, mert most hajlik, gyűrődik, olyan fényes rongy állaga van, szerintem meg lehetne oldani, hogy újra legyen gerince az újságnak, ne pedig gamekapcsos legyen. A poszterek eddig nekem nem jöttek be, de de ugye bár izlések és pofonok...
2. A jubileumi szám borítója, hogy úgy mondjam, egy kicsit eléggé egyszerű... Remélem visszatértek a szokásos szépekhez:)
3. Szerintem a visszatérítő tök fölösleges, a toplistá viszont érdekes volt, úgy-hogy visszakövelem!
4. A Szösszenet rovat rövid. Meg a CoVboy-féle Szajtató név jött volt, de mind!
5. A hónap bukása rovat... Háááát, nem tudom, szerintem ettől sem lett jobb az újság
- 5-lelt: a Csevegőt írhatná a Gy.Z, bár az elbúcsúzásod marha jó volt, 5 oldal reklám közé ne tegyetek be egy egyoldalú játékleírást (125. szám 70. old), a papír lehetne vastagabb, vagy kevésbé gyűrhető, Ja még valami: a levírók szövegében a férlépeleléskete, és a hejesírási hibáktól direkt nem javítjátok ki? Na viszlát, Horee Horee... Horee... ismerős nekem ez a név...
6. A gerincet természetesen visszahozhatnánk, és a poszter is megmaradna, zacsi is lehetne, meg minden, de akkor az a TI pénzletekbe kerülne. Igaz, hogy nehezen, de végül még én magam is megbarátkoztam a tűzött formátummal. Barátok meg te is. A szeptemberi borító valóban nagyon egyszerű — mert ilyenre akartuk. És itt üzenem mindenkinek, hogy az ominózus címlap szánt szándékkal lett ilyen — nem azért, mert kom-

munisták vagyunk, és nem azért, mert kifogyott a színes tinta a nyomdában, vagy mit tudom én. A kezdetektől pontosan ilyenre akartuk. Egyre inkább azon igyekszünk, hogy kilépünk a „dobj-egy-A4-es-artworköt-a-címlapra-és-írj-fel-pár-nyerő-címet” általánosan elfogadott sztereotípiájából, szóval a jövőben egyre többet találkozhattok majd meghökkenítő, egyedi KByte és Konzol címlapokkal.

A Visszatekintő sokaknak tetszik, szóval marad, de megnyugodhatsz, hiszen a toplista rovat is visszatért, igaz, némiképp más formában, mint eddig.

A SzösszeNet tényleg rövid, de hát ez csak egy rovat az újságban...! Ha nem tetszik, lapozd át — sokan szeretik, hídd el, akár csak a Hónap Bukását.

Csevegő: az ötlete már Gy.Z. is felvetette, így könnyen megeshet, hogy egyszer-kétszer meg is kapja a lehetőséget. De pillanatnyilag úgy gondolom, fedtesse csak a tehetségét a leírásokba, így legalább annyival is több pénzt kap, és végül csak össze-gyűlik majd neki annyi, hogy nővé operáltathassa magát...

Hmmm... Nem is tudom, hogyan kezdjem az — már úgy megszokott -, mindig az aktuális hónapra illő, a szám megérkezésekor azonnal elküldött leveletem... Megvan: Hello! (ha jól emlékszem, vmi jóslóvelet csávó mondta, hogy így kell — köszönésnek hívta, vagy minek? (tudja fene, biztos!)) Szóval, most, hogy magamévá tudtam a Bevezetőt, majd a Csevegőt is - elegendő tudásnak tudás birtokosának kikiáltva magam ahhoz, hogy kritikát írjak — nekilátok eme gyöngyszem módszeres kifilézésének: Mostanában valahogy nem megy jól a dolgokat, ha jól látom a helyzetet. Két év alatt két főszer, meg minden nyálánkság, szóval nem irigyellek titeket, mégis, ha jobban megfigyelem az aktuális érzékelhető, nem is olyan siralmas!!! S ezt főleg nyugodtan vehetitek akár bókának is! Bár az igaz, hogy a borító egy kicsit vér (illetve ha jobban meggondolom : szin) szegényre sikeredett, de nekem — most, hogy már megemésztettem a látványt — az a szerény véleményem, hogy: tessék. Mondjuk mit is várhattam volna egy MAX PAYNE-es borítótól, de az első rátekintésre, egy kicsit idegen volt. Az viszont egyenesen kiszúrta, hogy megin csak két oldal a csevi. Nem mintha mostanában lett volna ennyi, csak én már figyelembe sem veszem azt a pár évet, ami eltelte az első 576-om óta... Persze, mi mást is várhattam volna: a vonalkódot megin rutinosan rajtfelejtették a borító elülső felületén, mely igazán szúrja a szemem. Hogy néz már ki az a szegény újság vonalkóddal az elején? (Ja tudom: ahogy más be...) De tényleg, nem vesztitek észre,

hogy hülyén néz ki? Szerintem marhára. Ha jól látom, az előzetesek képeiről megin lefelejtették a képaláírásokat, az meg egyenesen felháborító, hogy a Deus Ex 2-ről csak fél oldal van (én a duplaoldalt veszem egynek néha, néha meg nem).

Vége a Gy.Z. is elfelejtette a 98%-os értékeket, s ez jó. Naggyon jóóó! Más: majd halálra röhögtem magam, mikor észrevettem, a megrendelő-oldal!!! Ti tényleg ennyire sügérnek néztek minket? Remélem csak egy vicc volt! Láttam, hogy berakadt a leveletem a csevice: kösz! Nem is gondoltam volna. Bár volt egy jobb, ami hosszabb is volt, de ott nem dumálok minden hülyeséget összevissza.

Legalábbis nem ennyit... Asszem. (...) Hopp, egy újabb téma: képaláírások. Sok olvasónk jelezte nekünk abbéli véleményét — és mellesleg mi magunk is így gondoljuk —, hogy a képaláírások nem kell erőltetni: vagy szőljon valamiről, vagy inkább ne is legyen. Ezért van az, hogy nem minden képhez van kommentálás. Ez fokozottan igaz olyankor, amikor a képeket nem mi magunk lopjuk, pl. az előzetesek esetén, hiszen a progival akkor még nem játszottunk, hogy írhatnak érdemben aláírást a screenshotokhoz? Maradjunk annyiban, hogy akkor van képaláírás, ha akad hozzáfizetvénylónk a képhez. A megrendelőoldalról csak annyit, hogy a mellékelt ábra nem afféle kezelési útmutató azoknak, akiknek több a foguk, mint az IQ-juk, hanem segítség azoknak, akik nem sűrűn szaladgálnak a postára rózsaszín utalvánnyal, és nem nagyon tudják, vajon hova is kell beírni, hogy melyik hat számot szeretnék megkapni ajándékba — ráadásul így az újságot sem kell szét-ollózni a megrendelőlap kedvéért.

Hello Varga B örömmel hallom hogy te lettel a new főszerk Asszem nem bánod ha tegezek. Szóval én a jól számolom 11 éve olvasom az 576-ot (nagy idő mit?) Már akkor ezt az újságot olvastam amikor a Defender of the Crown-t teszteltétek, majd a Creatures 2 nélis :) Mekkora játékok voltak ezek hmm tegyetek (...) Idővel mikor átállítottok PC-re ti voltatok az egyetlen olyan Nyüzspépör ami megtartotta a régi varázsát... Majd bekövetkezett a 125. jubileumi szám. És olvasom a kedvenc csevegő részt es mit látok valami Somló Dávid és lehűz engem meg a többi lekes 576 olvasót. Eddig ha jól emléxem nem írtam letteret mert voltam elégedve, de ez kicsit arcul csapott engem és még pár havert. (engem is, de kis hazánkban mindenkinek szuverén joga, hogy lehűlyézze a másikat, és mindenkinek hasonlóképpen szuverén joga, hogy ez ne tetszen neki.) Most azt kéne írnom hogy az újság jó

meg jönek... Nem teszem mert ez Tmi-ális. :) Hogy mi lehetne másképp? Szerény véleményem szerint mivel tele van 576-ba kíváncsok újságról palántákkal a világ, talán ha veszik a fáradságot akkor lehetne egy Leírások töleket... rovat. Más semmi. Hmm lehet majd én is küldök egy íjet, de érdekelne hogy a leírás mennyire friss game-ről legyen? Hmm mára szerintem ennyi légy jó és további hatalmas sikereket...

11 éve hű alvatlótok Kexy Folyamatosan kapunk olvasói próbécikkeket. De ne várja senki, hogy az elküldés másnapján választ is fog kapni. Ezeket a cikkeket bizony alaposan el kell olvasni, kiértékelni, ésátöbbl... Pontezért nincs Leírás töleket rovat, mert ha valaki tényleg olyan jó, akkor úgyis bekerül az 576 KByte nevezetű „leírás tölünk” rovatba

Helló!

Ezt a e-mailt azért írom, mert olvastam a Csevegő sanyaru sorsáról. Ez kb. így volt: Lapozok hátra. (Na most elolvastam a Csevegőt.) Nézem: "Nem igaz! Csak ken-olad!?!". De sajnos igaz akárhogy lapoztam az újságot. Úgyhogy gondoltam próbálok javítani a következő Csevegő állagán. Most itt ez a levél. (E havi csevegőnk színvonalát máris hatalmasat ugrott!) Amúgy pedig pedig TÖK JÓ AZ ÚJSÁG!!! Nagyon tetszik, igaz csak 3 számban van meg (de csak most kezdtem gyűjteni). Birom a képaláírásokat is, meg mindent (azért vannak olyan dolgok, amik nem tetszenek, de ezek említésre sem méltóak). Tudnotok kell, hogy nem igazán érdekelnek a főszerkesztő váltások, de csak addig nem, amíg a főszeri olyan jó, mint ti (a teszttereket is beleértve). Hali mindenkinek!

Samurai

Hali neked is!

Tetszik a leveled... Léirod, hogy tesszik az újság, bár nem tartod tökéletesnek — és ez így van rendjén. És leírod azt is, hogy amíg a jól megcsinált minőséget hozzuk, addig nem érdekelnek a belső dolgok — úgy gondolom, ez is így van rendjén. Hölgyeim és uraim, ime egy IGAZI 576 rajongó, aki az ÚJSÁGOT szereti, azért, mert olyan, amilyen. Ezen tessék elgondolkozni!

Kedves Ferenc! Elek! Ede! Levente! Benedek! (ezen neveken leszel nevezve, mert nevedben egy se szerepel) Erme levelem egy neves helyen: Pesten, kedden, szeptemberben jegyzem le nektek, mellyel elvesztett elveket, embereket helyes mederbe terelék. Jegyzetek nekem kedves, de eme jegyzetek teteje esztelen lett, teteje veres, emellett felekes.

ME? NEM TESZTELIE AZ
TÖRLEMEN TET? HE? TA NIN
MI A KEMIRMAJ? NODÉ
ME NINCS A GELMELK

Ejnye-bejnye!
Szebb nem lett evvel...
Jegyzetek belseje, s ennek teteje
helyes, egyes emberek,
mesterek bestlete helyes, emellett
gyeze best lett nekem
mellettek.
Csevejbe levelem egybe tedd be, ne sze-
telve, mert
kereszte lenyellek, kedves Ferenc, Elek,
Ede, Levente,
Benedek! Thanks (ejtsd: thenx).
Kedves teszterek levelemet befejezem:
Horee; neeeeeeeee, nevemet ne ejtsd
eszperente nyelven, te
esztelen! He-he :)
**Tedtem en, hogy velehhennen
esmers ez a Heree gyerek... izé...**

Szia Balázs!
Nekem nagyon nem tetszik a címlap.
Undorítóan is mondhatnám (mond).
Nem tudom ki csinálja a Konzol címlap-
jait, de szerintem lehetne klónozni. Csa-
ládban marad. Fantasztikusan klasszak
minden hónapban a K. előlapja!
Nézegetésétek sokat mert tényleg szé-
pek és hangulatosak!
Zalavári Peti
Hahahahaha...
Jaj, bocss, tényleg nem rajtat
nevetek...
Na jó: szóval mindkét újság címlapját
ugyanaz a két ember csinálja — Mar-
tin és én. A Konzol esetében Martiné a
konceptió, enyé a kivételzés, a
KByte-nál enyé a konceptió, aztán
véleményeztetünk, és megcsi-
nálom. Egyik újság címlapja sem
kerül úgy az újságosokhoz, hogy ne
mondanánk mindketten azt rá, hogy
így tényleg jó. Én legalábbis mindig
számitok Martin bátyó véleményé-
zésére, és úgy veszem észre, ő is az
enyémre.

Max Payne-es címlapunk mindenki
tetszését elnyerte itt a szerkesztő-
ségben, egyszerűségével és letisz-
tultságával csokolya, mint azzal, hogy
tükrözi a játék atmoszféráját.
Szerintem a szeptemberi címlap
nagyon egyedi, nagyon szokatlan
kezdeményezés volt, ami sokaknak
bejött, sokaknak nem. Ez várható
volt.
„Nem kell mindig tetszeni...”

Csa Vargagyerek!
Ez itt a bevezető helye. Mindenki tolse
ki magat.
Nah elég a rizsabol, kezdjunk is bele:
Eleg regen olvasan az 576-ot, így
tudom, hogy voltak nehez pillanatok, és
váltak szebb idok is, de úgy látom, hogy
most megint melypontra jutott. Nem
tudom, hogy a hosszú szett, vagy a
foszerivaltas teete be nektek a kaput,
de a legutóbbi szam egyszerűen bor-
zalmas. Ez egy maganvelemeny, tehát
lehet, hogy ezzel egyedül vagyok, de
en nem hiszem. Nos kifejtetem: eddig
is elofordult, hogy elaludtam (persze

kepletesen ertve) egy-egy cikken, de
a mostani szamban levok szinte mind-
egyiken halakra untam magam. Eddig
egyedul te, es GyZ volt aki tartotta ben-
nem a lelke, de mostmar komolyan
idegesit GyZ undorito sznobizmusa, es
a stilusa, ami eleinte frankon bejott,
de mostmar tot unalmas -ja veled
nincs baj, legalabbis ezen a teren
:). Nezd meg az I-War2 cikket, tobb
mint egy oldalon at esetelele CSAK a
tortenete, amit legalabb ketszer elolvas-
tam, megsem ertem meg mindig, mert
ebambultam rajta, annyira nem tudott
lekotni. Kefe, es Uriel mellozese nagyon
rossz otlet (jo most epp kaptak egy
ket cikket) (na látod), es helyettük is
GyZ kapott munkat. Egyebkent annyira
o sem rossz, csak így, hogy az
ujsga 70-80%-at o kesziti, marha
unalmassa valik. A masik: mi a fenert
dolgoztok word-ben, ha nem
ellenorzitek le hibakeresovel, raadasul
megcsak el sem olvasotok, amit irtok.
peldakeppen nezd meg a SAJAT ECTS
beszameplodon a Battle Realms-on
belul azt a reszt, ahol az egysegeket
irod le (6. oldal). Ugye most mar te
is eszrevetted a fogalmazasi hibat?
(Elolvastam ketszer, de nem, nem
talaltam hibát. Legjobb tudomásom
szerint a lehető leghelyesebb
módon használtam ki a gondolatje-
lek közé zárt mondatrészfunkcióját)
Na az ilyenek kerülhetek el (es a renge-
teg szociemeset), ha elolvasod miutan
leírod. (Elolvassuk)
Egyebkent hogy-hogy nem Martin irta
a beszamolot, hisz o is ottvolt. (csak)
Vagy a 8. oldalon levo fazon, aki a ket
szoszi cuncit olelgeti nem o? (de)
Az olyan kisebb hibakat me sem
emlitem, mint hogy a 87. oldalon
Atilla neve harom l-l-el van írva, az
e-mailjeben pedig neggyel. (A 84-en
vizont helyesen van írva — azz
négygyel. Tehát négyből egy rossz —
nem is rossz arány!) Akkor kerdem
en, minek a korrektor? Vagy nincs?
Na jo, vegulis megertem ezeket a dol-
gokat, hisz most egy nehez idoszakon
mentek at, es neked is nehez a hirtelen
atallas (egyebkent orulok, hogy te vagy
az ujfoszer), de a lapos cikkek nem
nezem el. Emiatt mar kacsingatok egy
most indulo pc-s ujsag fele (a nevet
direkt nem irtom, tudjatok mirol van
szó), amely stilusaroli ti is peldat vehet-
netek. De megegyeztem magammal,
hogy egyelőre adok meg egy eselyt
es parhuzamosan veszemmindkeettol, de
ha 2-3 honap mulva is ez lesz a helyzet,
szomorod, de el kell bucsuznom toletek.
Remelem nem sertodtel meg (nem),
en hiszem, hogy a te vezetesed alatt
ujra felviragozhat az ujsagunk, minden
576-ja.
HanG - a te hangod
lagaz is van, meg nem is. GyZ sokat
ír. Ennek több oka is van. De még
mindig ő az olvasók kedvence! (pél-
dával ez az egyik az előbb említett

okok közül) A helyesírás mindig
is probléma volt, és mindig is az
lesz. Nem csak nálunk, de minden
egyik újságban, hiszen több száz-
ezer karakterről beszélünk — termé-
szetes, hogy bucsúznak hibák. De
hidd el, azon vagyunk, hogy minél
kevesebb csúszson be.
Egyébiránt nem tudom, miféle nehéz
időszakról beszélsz: a KByte ugyan-
olyan ütemben és hozzáéréssel
készült el, mint eddig. Ezért van
az, hogy — bármily hihetetlenül is
hangozgék ez — az olvasók nagy
többiségétől nagyon pozitív vissza-
jelzéseket kaptunk.
Ma már szó volt a fogyasztói társal-
alom választási szabadságáról (oh,
be szépen mondtam...).
Csak annyit tudok javasolni, azt az
újságot járasd, ami legjobban tetszik.
Ezt viszont senki nem döntheti el
helyetted. Még én sem.

Utólagra hagytam Sir Lajhár (lelkes
netes kritizőrünk) megkésztet nyári
élménybeszámolóját — úgy vélem,
ebben az egyre inkább borúsá,
ködössé, esőssé forduló évszakban
nem árthat egy kicsit felidézni az
augusztusi forróságot... jöjlehet, az
újsághoz sok köze nincs, de hát
istenem...

Hola Balázs!
Először is talán gratulálnom kellene a
kinevezésedhez.
Másodszor pedig írnom kellene valami
értelmeset, de mivel így augusztus
végén még nem igazán tudom, hogy
milyen is a szeptemberi szám, ezért
inkább most másról firkálgatnék.
Nos azok akik figyelemmel kísérték az
576 topic nyári forgalmát, talán még
emlékeznek rá, hogy kicsit kiléptem
a mókuskerekemből és leruccantam a
Balaton mellé. Olyan félpanziós ellátás.
Reggeli, vacsora a kettő között pedig
szabadfoglalkozás. Ha már így alakult
gondoltam beugrom a Balcsiba, és
kiszorítom a vizet a medrőből. Négy órai
kemény próbálkozás után rá kellett jö-
nöm, hogy ez a cirka hatvan kilométer
(és a két ülővel a hónom alatt) nem
igazán jóg sikerülni. Az „A” terv feladva.
Ekkor jött a „B” terv. Kifüktetem a partra,
hogy magamba szívjam az összes
napfényt, és így örök sötétséget szá-
badítsak embertársaimra. Eredmény?
Háááááááááá... gondolom Te is észrevet-
ted, hogy a nap 24 órájának csak az
egyik felében van sötét, a másikban
még tombol a világosság. Mondhatni fél
siker! (☺). Ráadásul olyan kellemetlen
mellék hatások is felléptek bőröm szí-
nének változásával, hogy néhány kollé-
gám-barátom kezdi hanyagolni a Lajhár
megszólítást, és inkább csak Faszénnek
hívnak. A bőröm pedig négyzetméteres
darabokban jövőget rólam, ezért felhagy-
tam a „B” tervemmel is. Ezek után hogy
felhagytam embertársaim bosszantásá-
val/rengeteg szabadidőm lett, így hódol-

hattam kedvenc elfoglaltságomnak: a
vizen járásnak. Sajna rövid időn belül
rá kellett jönnöm, hogy vagy én nem
vagyok a régi, vagy a vizek nem a régiek
és ha szeretnék látni valamit mondjuk
Tihanyból akkor hajóira kell szálljak. Ez
kicsit elszomorított, és gondolom boron-
gós kedvemtől má is láthatta, mert
bekapcsolták a viharjelzést, a mellettem
napozó lányok pedig lekapcsolták a bikini
felsőt. Ez azért javított volna valamit a
közérzetemen, ha a feleségem nincs ott
mellettem. De úgy kell nekem! Sőrfesztí-
váira az ember ne vigyen sőt, Velencébe
pedig vizet. Most már legalább tudom
mitől piros a golya csőre: Eggett a potfáján
a bőr, amikor engem hozott.
Aztán lassacskán letelt a Balatonra kije-
lőlt idő, amit nem is nagyon bántam, mert
a lányom állandóan a vízbe rancigált,
hogy beleboríthasson a matracról. Ha
még egy hétig marudnék biztos, hogy
visszánó a kopolytűm. Hazafelé, ahogy
oda felé is, a Magyar Királyi Állam Vas-
utakigencsak megkérdeződjétek első
osztályú szolgatartását a második osztá-
lytól, hogy az ülések fejtmáján van
néhány kétes tisztaságú-talán már a
gyártáskor is retkes-huzat. Az IC-re
pedig ember legyen a talpán aki szerez
helyjegyet. Nyolc órányi vidám vonat-
zás után-miközben többször is eszembe
jutott Sz.JVC. által elkövetett írás a
vonatvászról-már be is ájúlhattam az
ágyamba.
Na de ennyit a nyárról, és az emlékeiről.
Lassan abba is hagyom, mert ha jól
tudom 2 oldalas lesz a csevi. És amúgy
sem akarjak így az első alkalommal ide-
gileg tönkrétenni. Remélem lesz még rá
alkalom. Ennek reményében: Sok sikert
és eredményekben gazdag boldog Hús-
vétort kívánok mindenkinek!
Sir Lajhár (Sőreg István)
„...apu röhögő vakbele vagyok...”

Hasonló szellemben búcsúzom én
is: aki még csak ezután kezd bele a
KByte e havi számbának felderíté-
sét, annak sok sikert és jó szórakozá-
sát — aki pedig autentikus módon
az elejétől olvasott, az se keseredjen
el, mert veleszemb, mint egy hónap
később újra jövünk, addig is nem
késő előfízetni, és meghozatni azt a
hat számot ajándékdíjba, ami esetleg
még hiányzik a gyűjteményből (ez itt
a reklám helye, hehehe).
Ne feleddétek, kezeget a lányok
főlé... tovább mondani nem is
merem, pedig lenne ötletem — na
mindegy, rátok bízom, tegyetek úgy,
ahogy jónak látjátok.
E havi tippünk: ha ezt a példányt már
rongyosra olvasátok, még mindig nem
késő egy másikat venni! (☺)

Vargab.
vargab@576.hu

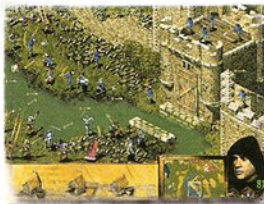


Evil Twin

Az American McGee's Alice sikere minden jel szerint nem hagyta hidegen sem a fejlesztőket, sem a kiadókat. Cyprien, a sajátos szellemi problémákkal küzdő gyermekember egy szép napon felkerekedik, hogy a saját lelkében szunnyadó Gonosz nyomába eredjen — elejét véve a setét oldal későbbi kibontakozásának. A 3rd Person alapokon nyugvó akció/kaland darab remélhetőleg kellő eredetiségről tesz majd tanúbizonyságot ahhoz, hogy még Alice örökében is készletét érezzünk Cyprien kalandjainak közelebbi megismerésére.

Real War

Az új generációs RTS-ek egy következő képviselője is köreinket örvendeztetni majd, mely az előzetes infók szerint számos újdonságot ígér mind megvalósítás, mind alapvető koncepció tekintetében. Ami biztos: a Real War, nevéhez hűen minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektet a hadműveletek szimulálására. A megszokott nyersanyagmenedzselés helyett így újszerű alapokon nyugvó gazdaságmodell, felénk több mint negyven egyiséget, valamint minőségi RTS élményanyagot várhatunk a műtől, mely a valósidejű stratégiák állóvizét hivatott felkavarni — ugyancsak november havában.



Stronghold

Noha a legtöbb körökre osztott stratégia előtt ismeretes a várostrom fogalma — gondoljuk csak a Heroes, avagy az ősrégi Castles sorozatokra — a Stronghold alkotói felismerték a téma teljes kimerítésében rejlő lehetőségeket. A várvédelem megszervezése, avagy a másik oldalról szemlélvén az eseményeket, az ostrom előkészületei majd lebonyolítása jelentik a darab savát-borsát, mely sajátos megközelítése végett esélyes lehet új ízekkel fűszerezni mind a körökre osztott, mind az RTS birodalmat. No hiszen!

Rogue Spear: Black Thorn

A szakma, s rajongók tömegei által is elismert kommandósi a jövő hónap derekán kiegészítőcsomaggal bővül, mely során testközelből tapasztalhatjuk meg egy különleges békefenntartó alakulat legmeredekebb bevetéseit. A Rogue Spear: Black Thorne fejlesztett mesterséges intelligencia tükrében ígéri, hogy a benne hozzáférhető küldetések még a veteránokat is megizzasztják, míg a hamisítatlan, egyszersmind kíméletlen életszerűségéről ismert Rogue Spear mitosz hírnevének öregbítésében is jeleskedik majd a mű. Óóó: várhatóan.



TOPLISTÁK

ANGOL TOP 5

1. Arcanum (Sierra)
2. Mechcommander 2 (Microsoft)
3. Shogun: Mongol Invasion (EA)
4. Max Payne (Take 2)
5. Operation Flaspont (Codemasters)

USA TOP 5

1. Myst III: Exile (Ubisoft)
2. The Sims (EA)
3. Max Payne (GOD Games)
4. Train Simulator (Microsoft)
5. The Sims: Livin' Large (EA)

DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. SW Galactic Battlegrounds (LucasArts)
2. Return to Castle of Wolfenstein (id Software)
3. Motor City Online (EA)
4. Operation Flaspont (Codemasters)
5. Max Payne (Take 2)

Novemberre várható megjelenések

- Fighting Legends (Maximum Charisma)
- Mechwarrior 4: Black Knight (Microsoft)
- Cabelas: Off Road 2 (Cabelas)
- Kohan: Ahirman's Gift (Strategy First)
- Drunna (Microids)
- Tennis Masters (Microids)
- Morrowind (Bethesda)
- Star Wars Galactic Battlegrounds (LucasArts)
- Empire Earth (Sierra)

- Sims: Hot Date (EA)
- Star Trek Armada 2 (Activision)
- Europa Universalis 2 (Strategy First)
- Master Rally (Microids)
- Warrior Kings (Microids)
- C&C: Renegade (EA)
- Hooters: Road Trip (Ubisoft)
- Ghost Recon (Ubisoft)
- Industry Giant 2 (JoWood)

Sleepy Hollow

Álmosölgy legendája

Keressd az 576 Shopokban

Akció Október 20-tól

November 20-ig!



~~7999,-~~
3999,-



~~3999,-~~
1999,-

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Nagyker
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17
Tel.: 06-20-334-7196
Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám
alatti boltunk megszűnt!



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

WWW.576.HU

ISSN 0865-8226



9 770865 822000