

576

KByte

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

RETURN TO CASTLE
WOLFENSTEIN

GOthic

MOTO RACER 3

IL-2 STURMOVIK

SILENT HUNTER 2

STAR TREK ARMADA 2

RAYMAN[™]
M

MULTIPLAYER

KICSI A RAKÁS!

Hírek

KByte

Konzol

Linkek

Letöltés

Kapcsolat

Fórum

576online

576 online - Microsoft Internet Explorer

Fájl Szerkesztés Nézet Kézdvencok Eszközök Súgó

← Vissza → → Keresés Kedvencek Előzmények Hivatkozások

Cím http://www.576.hu/index.php

576 **e|bolt** www.abolti.hu

Ha szeretnél küldeni 1 jópofa :)) képslapot a NET-en, akkor **KLIKK-elj IDE!**

Hírek
KByte
Konzol
Linkek
Letöltés
Kapcsolat
Fórum

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kíván az 576 Team

FRISS LETÖLTENI VALÓ
2001-12-19 10:26

Videa:
Age of Mythology

patch:
UT: Strike Force 1.70

demók:
Ript Ride Squadron
Hunting Unlimited

ugras a hír fórumához

CD-ROMS

Internet

576 online - Shop - Microsoft Internet Explorer

Fájl Szerkesztés Nézet Kézdvencok Eszközök Súgó

← Vissza → → Keresés Kedvencek Előzmények Hivatkozások

Cím http://www.576.hu/shop/?page=dynamic&id=0&tbl=shop&art=1&tbl=0

576 **e|bolt** www.abolti.hu

Ha szeretnél küldeni 1 jópofa :)) képslapot a NET-en, akkor **KLIKK-elj IDE!**

Hírek
KByte
Konzol
Linkek
Letöltés
Kapcsolat
Fórum

Termékláda Kosár Kassa Ajánlat

TELJES LISTA
Teljesen 70 terméknek elérhető.

2 / 5 oldal, oldalanként 15 játék
[<<< előző oldal] [1] [2] [3] [4] [5] [következő oldal >>>]

Cossacks

kiadó: CDV
típus: stratégia
Érték a 17-18. század grand-kémus erőt!

Internet

576 online - Microsoft Internet Explorer

Fájl Szerkesztés Nézet Kézdvencok Eszközök Súgó

← Vissza → → Keresés Kedvencek Előzmények Hivatkozások

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

576

Hírek KByte Konzol

576 online - Fórumok

Uj topik

Forum - home

576 online - Fórumok

Topik	Válaszok	Értékelés	Bejegyzés	Státusz
1. Szeged Dörmög, Miskolc Dörmög Miskolc	1	0	2001-12-19 10:26	0
2. A legújabb Cossacks fejlesztés - meg az ismét	1	0	2001-12-19 10:26	0
3. A Keresés gomb	1	0	2001-12-19 10:26	0
4. Újra megjelent a Cossacks is PC-n és PS2-n is	1	0	2001-12-19 10:26	0
5. Miskolc és Szeged	1	0	2001-12-19 10:26	0
6. Szeged és Miskolc megjelent PS2-n is	1	0	2001-12-19 10:26	0
7. Cossacks	1	0	2001-12-19 10:26	0

Internet

www.576.hu



3KOPONYA AIRPORT INC. BROKEN SWORD 2 CAPTAIN CLAW CHAMPIONSHIP MANAGER 3 COLIN MCRAE RALLY COMMANCHE VS. HOKUM COMMANDOS



CUTTHROATS F/A-18 KOREA FIGHTING FORCE FLIGHT UNLIMITED FLY! FLYING CORPS FORD RACING GANGSTERS



GRAND THEFT AUTO GRAND THEFT AUTO 2 HEROES OF M & M 2 HIDDEN & DANGEROUS HOUSE OF THE DEAD JIMMY WHITE CUEBALL 2 MICRO MACHINES 2 MIG ALLEY



MIGHT & MAGIC VII MORTAL KOMBAT 4 PANZER DRAGON PRO PINBALL RAILROAD TYCOON 2 REDGUARD RESIDENT EVIL 2 REVENANT



SEGA RALLY 2 SEGA WW SOCCER SONIC RACER SOUL REAVER SPEC OPS SPEC OPS 2 THIEF TOCA TOURING CAR



TOMB RAIDER TOMB RAIDER 2 TOUCHÉ VIRTUA COP 2 VIRTUA FIGHTER WORLD LEAGUE SOCCER WORMS UNITED

JANUÁRI ÚJDONSÁGOK:



BLAIR WITCH PROJECT 1 BUGDOM HEAVY METAL F.A.K.K.2 KISS PINBALL ONI RUNE SERIOUS SAM

WWW.EVM.HU

1999 FT



1999 FT



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSET VÁRJUK. 349-48-47

kínlatunk folyamatosan bővül
www.evm.hu

A z újságkészítés bizony nem könnyű szakma...
Jóhet ünnep, jóhet hó, betegség, a lapnak meg kell jelennie, akkor is, ha török, ha szakad.

Persze ne higgyétek, hogy panaszkodni akarok, egyszerűen csak még túl elevenen él bennem az ünnepek miatt lerövidült idő következtében fellépett januári lapzártai körülötti eszeveszett felhajtás emléke.

De hogy el ne kalandozzak: a november-december közepette megtapasztalt játékkörület — úgy tűnik — teljesen kitombolta magát, és hirtelen visszazuhanunk a megszokott kerékvágásba, amikor csak csurrannak-cseppennek a használható PC-s stuffok, és azok közt sem mind arany, ami fénylik. Megijedni azért nem kell, a felhozatal így is eléggé figyelemreméltó: a Gothic, a Return to Castle Wolfenstein, vagy az IL-2 Sturmovik gondoskodik róla, hogy a január se teljen el eseménytelenül a játékkörületek otthonaiban — mondhatni, a fenti három cím közül nem egy pályázhat a „kitűnő” jelzőre saját műfaján belül.

Számomra — és gondolom, nem vagyok ezzel teljesen egyedül — külön örömet jelent a Guilty Gear X megjelenése is. Régóta vágytam egy efféle verekedős gaméra, mert ez a műfaj a PlayStation térhódítása óta gyakorlatilag teljesen kihalt a PC-kről. A Guilty Gear X megjelenésével egy ütemben megragadtuk az alkalmat, hogy górcső alá helyezzük a műfajt, és némi történelmi áttekintést nyújthassunk nektek — GyZ koma tollából.

GyZ kapcsán rögtön megjegyzendő, hogy a Csevegő e hónapban újfent az ő nevéhez fűződik. Ennek igen prózai oka a rengeteg olvasói levél és e-mail, ami fennen buzdított engem, hogy engedjem át neki a rovatot, és ezentúl sziporkázzon ő. Ennek én szíves örömet eleget tettem, úgyhogy most mindenki boldog és vidám — kivéve persze GyZ-t, aki „relatív lustaságáról” híres!☺

Az új esztendőben véglegesen kialakult az 576 Team szerkesztőség, annak köszönhetően, hogy februártól egy új embert üdvözölhettek a lap élén: jövő hónaptól már megújult bensővel és külsővel jelentkezünk. A többi maradjon titok, hadd fúrja az oldalakatok! Ha valaki mégsem bír magával februárig, látogassa sűrűn www.576.hu weboldalunkat, ahol ezentúl a szerkesztőség életéről is naponta friss híreket olvashattok.

Karácsonyi nagy nyeregményjátékunkról még nem is szóltam egy szót sem, pedig érdemes! A szerkesztőség bizony már-már szűknek bizonyult a sok megfűtéssel ellátott levelezőlap miatt, és minden segítséget igénybe kellett vennünk, hogy áthidaljuk a nehézségeket. Végeredmény: alant olvashatjátok, hogy ott van-e a nevetek a nyertesek listáján, vagy sem...

Ha pedig ezzel végeztetek, lapozzatok tovább, mert garantálhatom, hogy unatkozni a legkevésbé sem fogtok!

Varga Balázs

Előző havi nyeregményjátékaink nyerteseli:

Harry Potter noteszt és tollat nyert: *Endrédi Edit (Kőszeg)*

Battle Realms PC CD-ROM-ot nyert: *ifj. Fabók Ferenc (Dómsd)*

Battle Realms Evőpálcikát és tetoválást nyertek: *Imre Balázs (Jászberény), Németh Péter (Szentgotthárd), Papp András (Budapest)*

Aquanox PC-CDROM-ot nyert: *Donka Tibor (Szentos)*

Aquanox fürdőlepedő-t nyertek: *Elek Zoltán (Polgár), Tuska Gábor (Debrecen), Kocsis Csaba (Szeged)*

Aquanox póló-t nyertek: *Bodor Bálint (Budapest), Erdei Gábor (Nyékládháza), Hattár Péter (Budapest), Szabó László (Kőrmend), Varga Tamás (Tata), Balogh József (Gesztiér)*

Aquanox karórát nyertek: *Bella Zoltán (Budakeszi), Magda Gábor (Pécs), Kercsényi Ferenc (Vilmány)*

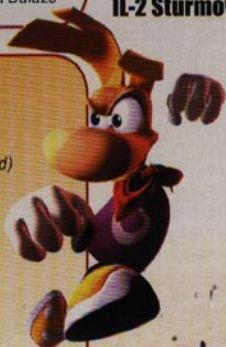
Aquanox vízpisztoly-t nyertek: *Jánosi Richárd (Budapest), Géczy Attila (Salgótarján), Iván Mária (Hajdúböszörmény), Agócs László (Jászládány)*

Soul Reaver 2 PC CD-ROM-ot nyert: *Bakonyi Bence (Tatabánya)*

Soul Reaver 1 PC CD-ROM-ot nyertek: *Kovács Máté (Mezőkeresztes), Mátyás Miklós (Budapest), Majoros Péter (Miskolc)*

Soul Reaver 2 poszter-t nyertek: *Losonczi Ádám (Salgótarján), Vancsura Miklós (Somogyvár), Illés Tamás (Cellődmők), Kiss Dániel (Taktaharkány), Varga Roland (Kiskőrös), Tokaji Sándor (Paks), Maticsek László (Budapest), Zöld Tamás (Esztergom), Dülk Marcell (Budapest), Nagy Péter (Kulcs)*

Nyeregményeiket postán küldjük!



2002.
Január

Bevezető 2

Tartalom 2

HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek 4

Starmageddon 10

Mafia - La Cosa Nostra 12

Sea Dogs 2 14

ISMERTETŐK

Gothic 16

Return to Castle Wolfenstein 22

Silent Hunter 2 26

Guilty Gear X 30

IL-2 Sturmovik 34

GOthic

16

34

IL-2

STURIMOVIK

RAYMAN

M

62

TARTALOM

Capitalism 2	36
Star Trek Armada 2	40
Shadow of Zorro	44
Schizm	52
Casanova	54
Hitchcock's Final Cut	56
Europa Universalis 2	58
Takeda	60
Rayman M	62
Gorasul - Legacy of Dragon	64
Moto Racer 3	68
Ballistics	70
Master RallyE	72
The Settlers 4 Mission Pack	74

CHEATEK, EGYEBEK

Harcosok Klubja	32
Kult Játékok: Klax	76
Visszatekintő	78
Cinkelt lapok	82
Hardver Teszt: Rockfire Botkormányok	84
HardWARE	86
SzösszeNET	88
A hónap dumája	90
A hónap bukása: Holly Sword - The Ring	91
Csevegő	92
Februári ajánló	96
Toplisták	96

RETURN TO CASTLE
WOLFENSTEIN

22



MASTER RALLYE

72

MOTO RACER 3

68

SILENT HUNTER 2

26

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

576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Szerkeszti: 576 Team

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

Tördelés: Soltész Tamás bwc@576.hu

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

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

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

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

ISSN 0865-8226

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

NEWS

JUDGE DREDD Rebellion

www.rebellion.co.uk/games-dredd-index.html

Ki ne ismerné Dredd bírót, az apokaliptikus jövő törvényhozó elemét, aki nem éppen barátságos módszereitől, vagy a bűnözők testi épségének szem előtt tartásától vált hírhedtté.

Sajnálatos módon ki hazánk szülőltjei többnyire csak a moziváltozatra asszociálhatnak, hiszen az eredeti, klasszikusnak mondható képregény nálunk csak elég körülményesen (vagy egyáltalán nem) volt beszerezhető. A banális gyenge filmmel ellentétben ez igazi hard-core csemege, brutális, erőszakos ábrázolásmóddal megáldva, nagyon kemény, olykor horrorba, thrillerbe hajló történetvezetéssel.

Nos, a nagy „lawgiver” ezúttal újra megmutatja, mire képes a mi kis PC-nken. Vajmi sok információ mindeközéig nem szivárgott ki a játékról — az itt látható screenshotokon kívül. Annyit azonban már most tudni lehet, hogy egy akció játékhoz van szerencsénk, amely a logikai puzzle-k helyett leginkább a törvénysértők üldözését, elfogását, ne adj’ Isten, kivégzését helyezi előtérbe. Ebben lesz segítségünkre a fentebb már említett Lawgiver (mely arról nevezetes, hogy több fegyver egy „személyben”: sima lövedék, robbanó lövedék, bumeráng lövedék, páncéltörő lövedék — összesen tizenkét különböző fegyver pótlása), valamint Dredd böszme nagy motorja, a Lawmaker, mely szintén hozza saját fegyverzenáját — és a filmmel ellentétben NEM repül...

A játék az első Aliens vs. Predator engine-jét használja — megjedni nem kell, az említett motor még ma is jócskán megállja a helyét, főleg, hogy a fejlesztők állításuk szerint kijavították az olyan hibákat, mint az alacsony poligonszám, és az alacsony színmélységű textúrák. A hatalmas helyszín miatt külön figyelmet fordítanak a textúrák felbontásának és a modellek poligonszámának dinamizmusára is.

Számomra külön öröm, hogy — szintén a készítők szerint — a Judge Dredd karakterrel egy az egyben úgy festenek, mint a képregényben. Épp csak 3D-ben...

Megjelenés: még idén...



FAR WEST

JoWoOD/Greenwood Entertainment

www.farwest-game.com



Valahogy mindig is vonzódtam a vadnyugati témájú játékokhoz. Magam sem tudom pontosan, miért, de a gojkómitics féle Winnetou filmek, és az a jónéhány Cooper meg May könyv, amin gyerekkoromban átrágtam magam, biztosan közrejátszik ebben.

Volt már egy-két próbálkozás a közelmúltban is a témában, többkevesebb sikerrel — mondhatni. Az Amerika igen szerény sikereket könyvelhetett el magának, nem kellőképpen korszerű megjelenítésével és a nemrég megjelent kiegészítővel

együtt, de a Desperados kiválósága sem tudta igazán kiváltani a közönség elismerését, lévén már mindenki a Commandos 2-t várta, de azt nagyon...

A témában azonban mindennek ellenére is olyan nagy lehetőségek rejlenek, hogy a JoWoOD védőoszárnyai alatt ténykedő Greenwood Entertainment fejlesztőgárdája nem átalott belevágni egy vadnyugati játékba, melynek neve: Far West.

A játék alapkonceptója szerint ötvözni igyekszik a fentebb említett, közelmúlt béli programok alapvetéseit, lévén egy stratégiáról beszélhetünk, amelyben kiemelt szerepet játszik a gazdasági menedzselés, és az akció is. Egy állattenyésztő — műszóval élve: farmer... khm... — bőrébe bújva kell felvirágoztatnunk gazdaságunkat, tenyészteni, adni-venni a szarvasmarhákat, megvédeni a ranchunkat, és eszeveszett tűzharckokba keverednünk a törvényen kívüliekkel.

A megjelenítés full 3D, mely madártávlatból premier plánig zoomolható, és tetszőlegesen forgatható. Az előzetes képeket elnézve én mondhatjuk, hogy karakterek és állatok megvalósítása egészen élethűre sikeredett, köszönhetően a német grafikusoknak.

Természetesen a kampány mód mellett — melyhez igen lebilincselő történetvezetést ígérnek — lehetőség lesz Lan vagy Internet segítségével multiplayer konfrontációba keveredni.

Kis szerencsével végre valakinek sikerül valami maradandót alkotnia a vadnyugati témában is...

Megjelenés: még idén...



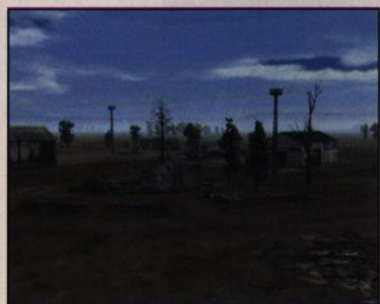
NATURAL RESISTANCE: DAYS OF FATE

JoWood/Silver Style Entertainment

www.silverstyle.de

A jövőben egy gyilkos fertőzés elterjedése miatt az emberiség föld alatti bázisokra kényszerül — mignem egy szép napon az egyik ilyen bázis lakosai ki nem dugják orrukat a felszínre, mondván, nézzük meg, mi is a helyzet odafönt. Amit találnak: egy korhadt bolygó, melyet különböző bűnöző elemek irányítanak. Most e maréknyi emberkének is ki illenék szakítani a maga részét a koncból, vegyék hát őket pártfogásunkba jól. Ez lenne a Natural Resistance alapsztorija, mely játék műfaját

tekintve Real-Time stratégia, 3D-ben, komplex ökológiai rendszerrel, dinamikusan változó flórával, faunával,



teljesen leírható tereppel. Túl sok információ még nem elérhető, annyi azonban már tudható, hogy a program alapvetése szerint erőforrás menedzsment nem szükségeseltetik — a felszereléseink és egységeink fejlesztése és bővítése, gyarapítása ezért igen egyszerű módon zajlik, melyet nevezzünk lopásnak.

Persze az egyjátékos mód mellett lesznek multiplayer variánsok is, úgy mint: King of the Hill, Capture the Flag, Deathmatch — maximum 8 főig.

De inkább beszéljenek a képek helyettem...

Megjelenés: 2002. Q2



SOLARIS 104

Akaei/Apollo Entertainment Software

www.solaris104.com

A Grouch és az M — Alien Paranoia kapcsán elhíresült (?) Akaei szintén nem sokkal karácsony előtt jelentette be legújabb játékát, az Apollo Entertainment Software brazil fejlesztőcsapat berkeiben formálódó Solaris 104-et. Retro és Old School rajongók (és Martin [és GyZ]), figyeltem: a Solaris 104 egy jóféle oldalra scrollozós lövöldözős game lesz!

A jövőben egy rakat különböző idegen faj küzd egymással a galaxis gyarmatosításának privilégiumáért. Természetesen a Föld is kivézenlyi legutóképebb armadáját, nehogy lemaradjon a zsíros koncról — a játékos, mint ezen hadsereg 104-es számú pilótája csatlakozik egy

igen-igen titkos akcióhoz, egyszersmind a játékhoz. Ha kudarcot vall, bolygónk bizony idegenek uralma alá is kerülhet! ***jaj-jaaaj!!!*** A feladat nem más, mint elpusztítani egy generátort a fagyos Bothrops bolygón — de természetesen előbb eljutni odáig.

A játékban 11 káprázatos pályán küzdhetünk meg az ellenségek százai-val, mindezt részletes és színpompás megjelenítésben, Old School árkád zenével, telepítés nélkül (a játék magáról a CD-ről fut majd), egy rakat filmbejátszással.

Megjelenés: 2002.

Q1



LORGAINE: THE BLACK STANDARD

Kapooki Games

www.lorgaine.com

Azok számára, akik vonzódást éreznek magukban az ír kelta mitológia és mondavilág hőseihez, Lugh népéhez és Tir-Nan-Og-hoz, egy MMORPG-be (On-line szerepjáték) oltott stratégiával kedveskedünk e havi hireinkben: ez pedig a Kapooki Games Lorgaine-je, mely játék univerzumának készítéséhez megalkotásához a készítők nem átaloltak még a magyar kultúra örökségeihez is hozzápiszkálni (lehet kutakodni a hivatalos weboldalon — aki megtalálja, mire céloztam, kap egy piros pontot).

A játékos feladat nem más, mint a szembeszállni az Eire földjét ostromló rosszakkal, illetőleg párbajra kihívva őket felszabadítani az ír földeket.

A játék menete leginkább a sakkhoz hasonlítható: a párbajozó feleknek 12-12 egysége van — köztük egy hős, akit a többi egységnek kell védenie. A párbaj megnyeréséhez az egyik félnek el kell foglalnia az ellenséges hős start-helyét, vagy kiütni minden ellenséges egységet. Egy körben azonban csak adott számú lépésünk lehet.

Ha más nem is, de a koncepció érdekessége, és a grafikai prezentáció mindenképp megérdemlik, hogy vessünk egy pillantást erre a programra is...

Megjelenés: 2002.

Q1





BLOODRAYNE

Take 2 Interactive/Terminal Reality
www.terminalreality.com/Bloodrayne

A közvetlen napjainkban kialakult konzol forradalomnak köszönhetően egyre sűrűbben találkozhatunk a multiplatform kifejezéssel — nem kell latin tudás hozzá, hogy kitaláljuk, mit is jelent ez a hangzatos szó: olyan játékokra aggható jelző ez, melyeket egyszerre több informatikai szórakoztató szerkesztőre is fejlesztettek.

Efféle játéknak ígérkezik a BloodRayne is, mely műfaját tekintve egy külső nézetes horrorakció-kaland program, melynek történeti szála is igen érdekesnek ígérkezik, de ezt itt és most kifejezni

helyhiányra hivatkozva nem áll módunkban... elég az hozzá, hogy a Wolfensteinre hajazó világháborús-misztikus vonalat követi — főhőse pedig a karcsú BloodRayne ügynök, aki bizony csak részben ember, egyéb vonatkozásaiban vérszopó vámpír.

A játékmenet leginkább a Resident Evil, Silent Hill által elnépszerűsített módon vesz majd minket igénybe — rengeteg puzzle, de még több akció...

Bár a hölgyike felszereléseinek listája még jócskán kialakulófélben van, annyi már tudható, hogy a hagyományos lőfegyvereken túl rendelkezésére állnak majd emberfeletti, fejleszhető képességei is: vámpír mivoltának köszönhetően a végsőig fokozhatjuk sebességét, ügyességét, látását, stb. Itt érdemes megjegyezni, hogy a felfokozott, emberfeletti sebesség kezelése érdekében afféle Matrix-os (vagy Max Payne-es, ha rosszmadárunk akarunk lenni — de nem akarunk) „belasulási” effektnek lehetünk majd tanúi. Külön érdekességként említhető még BloodRayne kisasszony folyamatosan növekvő vérszomj mutatója is, melyet kellőképpen kielégítve még hatékonyabb (afféle Quad-Damage-re emlékeztető) állapotba hozhatjuk hőshünket.

Szóval minden adott, hogy a mi Laránk trónja végére ne csak meginogjon, de le is dőljön. Terminal Reality, rajtad a világ szeme.

Megjelenés: 2002. ősz



HOVERACE

RUSSOBIT-M/GSC GAME WORLD

www.gsc-game.com/english/hoverace/



Igazi unikumnak tűnhet a PC-s arcade játék rajongók szemében a HoveRace nevezetű game. A program maga egy árkád-verseny, némi gazdasági menedzsment elemmel megtűzdelve. A sztori szerint már jócskán benne járunk a XXI. században, amikor is a fejlett technológiánk köszönhetően kialakul a tömegszórakoztatás legújabb vesszőparipája: a HoveRace. Sebesség, akció, kockázat, izgalom — ezek a legfőbb jellemzői ezensportnak.

A játékot a kifejezetten erre a célra léte-

sített arénákban játsszák, ahol a terepviszonyok mesterségesen vannak kialakítva: nem is található itt más, mint egy előre megszabott útvonal, néhány épület, hidak, csatornák, gépek, rámpák, telepörtök. A játékosok ezek között teljes mozgásszabadsággal közlekedhetnek Hovercraftjeiken, melyek gyakorlatilag lebegő autók...

A játék jelenlegi készütségi fokán a fejlesztők hét alapvető géptípust határoznak meg: a felderítő kocsit, a sportkocsit, a civil kocsit, a rendőrautót, a katonai kocsit, a hi-tech járgányt, és a kamiont.

A HoveRace esetében kétféle játékmód vár majd ránk. Az első, a Pursuit (Üldözés), melyben minden aréna elérhető, a versenyek csak a nevezési díjban, a nyertes jutalmában, illetve a szabályokban különböznek.

A Career (Karrier) mód jellemzője, hogy hasonszőrű játékokban megszokott karrierépítés mellett gazdasági tevékenységet folytatni is hivatottak vagyunk: itt jönnek képbe a rájátszások, bajnokságok, világkupák, amatőr és profi ligák, különböző csapatok, na meg a nagy lóvé...!

40 aréna, 24 féle kocsimodell, valósídejű fizika, fejlett sérülésmodell, részletes upgrade (100 féle cuccot pakolhatunk majd kedvenc járgányunkra!), és persze multiplayer lehetőség emeli majd a játék fényét, ha megérjük...

Megjelenés: 2002. Q1



DREADNOUGHTS

Xenopi

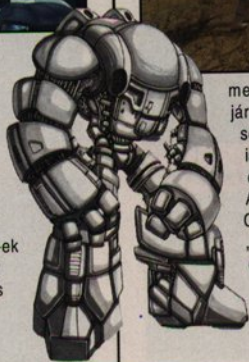
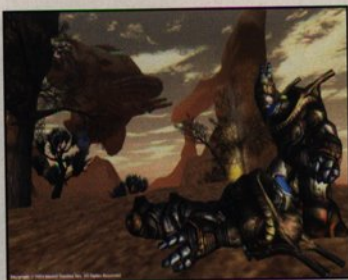
www.xenopi.com/dreadnoughts

Se vége, se hossza azon játékok listájának, amelyek a mostanában oly népszerű koncepció alapján készülnek: végy egy First Person Shooter engine-t, és csomagold csapatjátékra épülő kőntösbe.

Ezen elképzelés szerint készül a Xenopi legújabb fejlesztése, a Dreadnoughts is.

Az alapötlet a Tribes 2-ben tapasztaltakhoz hasonlatos: kis csapatunk hatalmas térképeken ténykedik egymás kiirtásán, bősze nagy légi járgányok segítségét igénybe véve. Minden csapat rendelkezik egy ilyen hajóval, mely kormányozható és kormányozandó. A cél ezek megsemmisítése, illetve sajátunk megvédése. A nagy légi bázisok (ezek neve a „Dreadnought”) irányítása nem éppen szimulációs tapasztalatokat követel: a játékosok afféle madártávlati stratégiai térkép segítségével navigálhatnak. Jólehet, a szimulátor-rajongók most berzenkednek, de ne felejtseük el, hogy itt most egy FPS-ről van szó — így módon pedig több ideje jut a pilótának is magára a harcra. A Xenopi fejlesztőgárdája egyelőre nem tervezi a Tribes 2-ben gyengécske sikereket elért hatalmas létszámú csapatok támogatását: 32 főben fixálták le az egy szerveren egy idő alatt küzdhető játékosok számát.

Ha a kedves olvasó számára mindez nem is mutat túl a tucat FPS-ek által hozott színvonalon, azért mindenképp figyelemre méltó, hogy valószínűleg ez lesz az első csapatorientált program, amit Xbox és PC játékosok együtt nyomhatnak a neten!

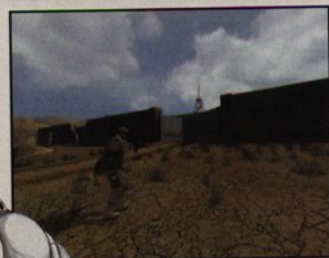


Megjelenés: talán még idén...

GHOST RECON MISSION PACK

Ubi Soft/Red Storm

www.ghostrecon.com



Az 1986-ban alapított Ubi Soft Entertainment szövívi néhány nappal karácsony előtt jelentették be, hogy a világszerte több helyütt is igen kritikus fogadtatásra talált, Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Reconhoz már készül is az első kiegészítő.

A mission pack Észak-Afrika hadszíntereire kalauzolja majd el a taktikai főrész perszon sűterek szerelmeit: feladatok nem más lesz, mint az Egyesült Nemzetek Szövetségének támogatását élvezve véget vetni az egymással szembenálló térségbeli országok háborúskodásainak.

A Rainbow Six sorozatban megszokott módon itt is számíthatunk új fegyverekre, járművekre és ellenségekre, valamint nyolc darab (nem túl sok!) egyjátékos küldetésre, és egy rakat új multiplayer mapre is. A készítőket javított vizuallást és hanghatásokat ígérnek, ezzel is tovább növelve a játék valóságosságát. A kiegészítő korai megjelenését elnézve úgy tűnik, a Tom Clancy nevével futó játékok nem kerülhetik el sorsukat: a „megkiegészítősödés”. Bizzunk benne, hogy a Ghost Recon expansion-jei többlet és maradandóbbat nyújtanak majd nekünk, mint Rainbow Sixes kistestvéreik. Amen.

Megjelenés: 2002. március

AMERICAN CONQUEST

CDV/GSC Game World

www.gsc-game.com/index

A nemrég keltezett Cossacks sikerességét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy már javában készül a GSC Games műhelyében a fent említett remekmű módosított grafikai motorjával fémjelzett RTS űdvöske, az American Conquest.

A cím alapján már sejthető, hogy a játék központi témája az Újvilág felfedezése körül bonyolódik: a cél az Amerika névre keresztelt hatalmas földrész felderítése, a kolonizáció beindítása, és a kontinens történelmi jelentőségével bíró országainak (Egyesült Államok, Kanada, Mexikó, és az egyéb dél-amerikai államok) megalapítása. Ugyancsak a Cossacksra



hajaz a program azon vonása is, miszerint lehetőségünkben áll végigkövetni a számunkra már csak a történelemben létező birodalmak (inkák, maják, aztékok, csibcsák) fellendülését és bukását, átélini a nagyobb jelentőséggel bíró történelmi háborúkat, forradalmakat. A készítőket epikus méretű, dinamikus csatákat ígérnek, taktikai megkötések nélkül, melyekben egyszerre akár 16 ezer egység is részt vehet!



Összesen 12 európai és natív amerikai nemzet felvirágoztatása közül választhatunk majd, de lesznek itt hatalmas és változatos mapek flórával-faunával, single player, multiplayer játékmódok, szóval minden, mi stratégia rajongók szemének szájának ingere...

Megjelenés: 2002. Q2

VIVISECTOR: CREATURES OF DR. MOREAU
 Wizard Works/Action Forms
www.vivisector.com

Éppen egy nappal karácsony után jelentette be a kijevi Action Forms fejlesztőcsapata munkájuk legújabb, már-már béta-közei állapotban leledző gyümölcsét, a Vivisector.

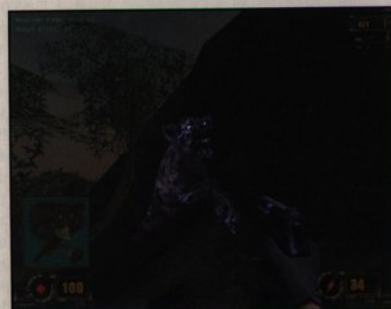
A játék címe a latin vivisectióból származtatott fantáziászó: jelentése élveboncoló — de akinek mond valamit Dr. Moreau, vagy H.G. Wells neve, az már egyből asszociálhatott az alcim alapján. Annyit azért hozzá kell tenni, hogy nem a klasszikus sztori adaptációjáról esik itt szó — a program eseményei pontosan száz évvel az eredeti történet után játszódnak. Ekkor esik meg, hogy hősünk a sors szeszélyének, és a váratlan körülményeknek köszönhetően egy elhagyott szigeten találja magát: jobb választása nem lévén, neki is lát felderíteni azt. Szerencsétlenségére igen hamar rájön, hogy a sziget koránt sem lakatlan — a legújabb bio-genetikai kutatások eredményei találhatók itt, Dr. Moreau bomlott elméjének örökébe lépett tudósok torzszülöttei.

A játék műfaja First Person Shooter, de a készítők igen nagy hangsúlyt fektetnek a domináns történetiségre is — persze a látvány tekintetében is igen sokat ígérnek: a saját fejlesztésű AtmosFear a kor követelményeit mindenben kielégítő platform, mely belső és külső helyszínek renderelésére egyaránt jól használható, és igen széles hardware

támogatottságnak örvend.

A Deus Ex óta igen népszerű szerepjáték elemek is megtalálhatóak a Vivisectorban: hősünk képességeit fejleszthetjük, fegyvereit folyamatosan upgrade-elhetjük. Az előzetes képeket elnézve igen csak meglepőnek, de annál szimpatikusabbnak ígérkezik a készítők által előrevetített gépigény: mindössze egy 400 MHz-es procira, 96 MB RAM-ra, és egy 16 megás videokártyára lesz szükségünk, hogy megküzdhessünk a helytelen útra tért emberi elme által alkotott monsztrékkal. Idén nyáron talán még az is kiderül, mi is történt valójában 1887-ben ezen az Equador-közei szigeten, déli szélesség 1°, nyugati hosszúság 107°-nál...

Megjelenés: 2002. nyár



MIGHT AND MAGIC IX: WRIT OF FATE
 3DO/New World Computing
www.3do.com



A számítógépes szerepjátékok Szentháromsága, a Might & Magic, Wizardry, Ultima sorozatok megjárátk a számítógépek majd minden generációját az elmúlt tizenöt évben.

Ezúttal a Might & Magic legújabb képviselőjének bemutatásáért gyűltünk egybe. Lássuk: John van Caneghem, a sorozat atyjának legifjabb stábjára megpróbálkozott új életet lehelni a sorozat 9. tagjába.

Fejlesztettek egy teljesen új motort, javítottak a scripteken, kialakítottak egy, az eddigieknél jobban használható kezelőfelületet.

Ezúttal valóban 3D-ben pompázik a játék: az engine-ről a Monolith gondoskodott, akik a LithTech egy kifejezetten erre a célra készült módosulatát integrálták a programba.

A harc továbbra is hasonló marad, mint ahogy azt a

rajongók megszokhatták, de a motornak köszönhetően az egyszerű jüzer sokkal könnyebben beleélheti magát, de igen nagy figyelmet fordítottak arra is, hogy a csaták sokkal kidolgozottabbak legyenek — ezentúl tehát nem ront ránk 50 gyíkember egy időben!

Szintén a játszhatóság javítására eszközöltek ki olyan változtatásokat, mint a parti alapú inventory (limit nélkül), racionálisabb karakterosztályok — mindehhez jön még a 40-60 óra tiszta játékidő, és a szövevényes történet, mely az eddigieknél kevésbé világrengető konfliktusra épül, akárcsak az Icewind Dale sztorija.

Négy személyes partink tagjain kívül harcos és nem-harcos NPC-eket is felbérelhetünk, de változik a karakterfejlesztés rendszere, és a tanár szisztéma is — ezentúl nem kell minden kis zezugot bebarangolni tanárt keresve, a városokban ugyanis céhek találhatók, ahol kiképzik az embert.

Vigyázzó szemeteket a képekre vessétek!

Megjelenés: 2002. Q1



PETRACER Techland

www.techlandsoft.com



A lengyel illetőségű Techland — nevük a Chrome kapcsán is ismerős lehet — szintén röviddel karácsony előtt jelentette be legújabb készülő játékát, a PetRacert. A programban egy eszement, háziállatok főszereplésével zajló autós bajnokság részesei lehetünk.

A játék célja a Világ Leggyorsabb Háziállatának kijáró kitudető cím elnyerése. A Techland harminc különböző versenypályát ígér, öt féle környezetben, úgy mint: erdei, dzsungel béli, arktikus, sivatagi, és holdfelszíni. Természetesen mindegyik helyszínen más és más vezetési stratégia követendő, figyelembe véve a helyi viszonyokat (konkrétan: dzsungel — csúszós utak, hold — alacsonyabb gravitáció, stb.). Persze módunkban áll megkönnyíteni nyerési esélyeinket is: igen sokféle power-up felvehető — akad, amelyek a sebességünket turbózza fel, de rálíthatunk az ellenségre paradicsomvetővel is, vagy hozzájuk vághatunk egy darázsészket, és más agyahagyott ötletek...

A látványról a Techland Chrome@ engine-je gondoskodik, így a screenshotok tanúsága alapján rajzfilmszerű, lenyűgöző 3D-s grafikára számíthatunk. És természetesen multiplayer is lesz, ami az efféle stúdiókban igazán ritkaságszámba megy...

Megjelenés: 2002.
Q1



REALITY DEATHMATCH JoWood/Soft Enterprises

www.se-games.com



E havi Hírek rovatunkban a JoWood több játékkal is nyomul. Közéjük tartozik a Reality Deathmatch is — ha valaki esetleg már bírt némi információval az Arena nevezetű játékról, az ezek után kapcsolja ismereteit a fent említett címhez, ugyanis a program már ezen a néven fut.

Egy First Person Shooterről van itt szó, melynek történeli alapjaihoz — így designjához is — kiváló alapot szolgáltatott Arnold Schwarzenberger (vagy ki..?!) nagy sikerű korai filmje, a Running Man, avagy a Menekülő ember.

A közeli jövőben járunk, amikor is az egyszerű köznép szórakoztatására egy új, kegyetlen valóság-showt eszelnek ki: a résztvevők életre-halálra küzdenek meg egymással óriási pénzjutalomért — no meg a dicsőségért. A játék igen komor, sötét hangulatú világban játszódik, kökemény zenei aláfestéssel. 13 aréna, 10 fegyvertípus, 17 játszható karakter, és a Counter-Strike „bevásárlási” rendszeréhez hasonlatos fegyverzet és páncélfejlesztés szolgál majd alapjául ennek a pörgős FPS-nek. Igen, pörgős,



hiszen egy egészen érdekes elképzelés, az ún. anti-camper egységek bevezetése gondoskodik majd róla, hogy ne egy sötét sarokban gubbasztva töltsük a játékidőt. Természetesen multiplayer is lesz. Várjuk kíváncsian!

Megjelenés: 2002.
tavasz

SALT LAKE 2002 Eidos/ATD

www.eidosinteractive.com

Bár a PC-s sportjátékoknak egyre kevésbé van keletje (hiába na, elmúltak a régi jó C-64-es dzsojstiktiszagatós idők...), az angliai Warwickbe valósi Attention to Detail az Eidos védőszárnyai alatt szinte napokon belüli előrukkol a Téli Olimpia hivatalos játékával, a Salt Lake 2002-vel. Az ATD neve a tavaly előtti Sydney 2000 kapcsán lehet leginkább ismerős.

A program beszerzése esetén hat hivatalos sportágban nyomulhatunk majd (akár többjátékos módban is), ezek: férfi lesiklás, női szlalom, férfi kettes bob, női síugrás, férfi síugrás, és férfi snowboard szlalom. Ha valaki-



nek nem egészen tiszta, mik is ezek a sportágak, egy cseppet se izguljon, én sem tudom, majd az Olimpián kiderül, vagy megtudjuk a tévéből... A megjelenítés terén sincs aggodalomra semmi ok, a készítőket mindent bevetnek a valóságosság magas szintű megvalósításának érdekében: realisztikus fizika, hagyományos téli színhelyek, TV prezentáció szerű ábrázolás, motion capture technológia, stb.



Csupán érdekességként említeném még meg, hogy a Sydney 2000 és a Salt Lake 2002 egy hat éves exkluzív egyezmény eredménye, mely a Nemzetközi Sport Multimédia (ISM) és a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (IOC) között született.

Megjelenés: 2002. Q1

Varga.B.

STARMAGEDDON

csillagok csellengji

Ím egy cím, melynek már régen meg kellett volna érkeznie. Carmageddon s az első sci-fi RTS-ek után aligha lehetett kétséges, hogy előbb-utóbb valamely fejlesztőcsapat tovább gondolja az elmés alapötletet, s Starmageddon néven kezd sci-fi RTS-t alkotni. A mű már gőzerővel készül, így az oly régóta áhitott (?) megnevezéssel áldott informatikai szemelvényt most fogjuk, és nagyduván áttekintjük. Így:

Áttekintés – Háttértörténetek

A készülő Starmageddon munkálataiért a Lengyel illetőségű Lemon Interactive — jelentése: Citrom Interaktív — felel. A mostanság párhuzamosan két projekten dolgozó csapat boszorkánykonyhájában egy időben folynak az elmélkedésünk tárgyául szolgáló Starmageddon, valamint a Painkiller munkálatai. Mit is kell tudnunk az utóbbiról? Ezt: szintén a csapat által alkotott grafikus motor, a Shine 3D fűti majd őt, mely az alkotók reményei szerint képes lesz forradalmi megoldásokkal emelni egy még nem-annyira-tisztázott stílus szí-

vonalat és sajátosságait. Adrian Chmielarz, mondom: Adrian Chmielarz Lemon Interactive project vezető neve már ismerős lehet azoknak, akik rendelkeznek némi Gorky 17 kultúrával. A Jagged Alliance, Fallout által gerjesztett inspirációs hatások nyomán fogant akció-stratégia első között tette egyértelművé, hogy áldásos módon a Lengyel fejlesztők is képesek piacra érett játékot alkotni. Chmielarz Úr és csapata sejtethetően nem élégszik meg ennyivel, s a Starmageddon révén a sci-fi RTS felé kacsingatnak — s teszik ezt tiszta erőből.

Áttekintés – Háttértörténet

Manapság bizony kockázatos dolog lehet változtatni az "insant-sci-fi" metóduson, már ha az emberfia játékfejlesztésre, s akkor már kerettörténet megírására ragadtatja magát. Vadúr, emberek, űrhajók, idegenek, kolónia, meteor, konfliktus. Ó! Dejszen' készen is vagyunk. Ám a Starmageddon alkotók becsületére legyen mondva, a műfaj alapartozékait ötletes hozadékokkal színesítik, így a sztori egyértelműen megérett a körvonalazásra. Na szóval, default beállítások szerint homo sapiens oldalról kapcsolódunk a történeti vonalvezetésbe. A Starmageddon űrtörténelmi időskálája egy a Föld béli Felledezések Korához hasonló periód-



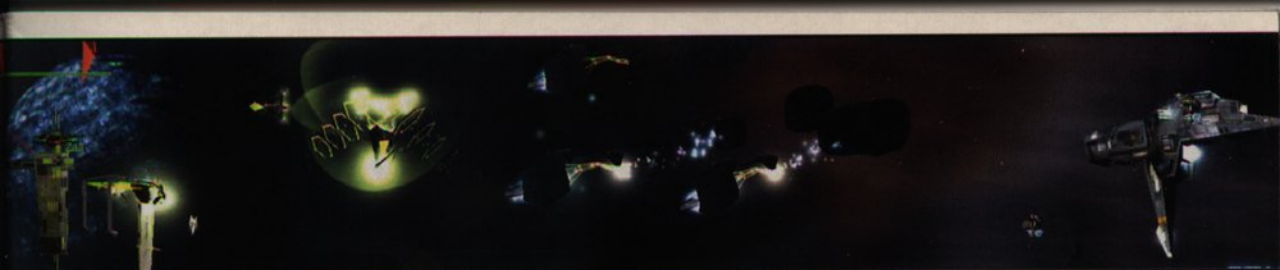
dusba helyeztetett, mikor is: az emberiség technológiai fejlettsége a távolságból eredeztetett fizikai korlátokat már nem ismer. Hasonlóan a Föld 1400-as éveinek végétől számított modellhez, boldog-boldogtalan új világok felé veszi útját, majd örvendezik, ha talált valamit. — Úgy látom, élet van benne... szerves élet... Ájjájáj... Az emberi technológia fejlettségére mi sem jellemzőbb, mint a neuron-alapon történő kommunikáció lehetősége űrszekér és pilóta között. Léteznek ezek a Bahamutok — gigászi méretű kolóniahajók, melyek emberek tömegeit szállítják a pontból B-be. Játékos minőségünkben egy három darabból álló Bahamut osztag soraihoz csatlakozunk, mikor bekövetkezik a Fordulat: jön az ekkorra szinte már hiányolt meteor, mely természetesen minden eddiginél nagyobb s minden eddiginél rohamosabb ütemben száguld az anyabolygó felé. Hogy mi lesz a Föld későbbi sorsa, előreláthatólag nem tartozik majd a Starmageddon vizsgáldásainak tárgykörébe. Ám inkább beletartozik az, mi is lesz a

Behemótok potrohában rezidens mil-liók sorsa — vajon képesek lesznek új bolygók lelakására köszönhetően Magnifikáns Nekünk, avagy áttordulnak szépen aszaltszilvába a lá Majmok Boggyója? S itt álljunk is meg: történeti vonalvezetés a ma piacán fellelhető sci-fi RTS-ekben, szép magyar szóval élve: szokott lenni. Az már az érem másik oldala, hogy ezen forogatókönyvek csupán szókővénté egyszer mutatnak hajlandóságot a műfaj szélesebb lehetőségeinek kihasználására. Ám Chmielarz Úr és csapata állítják, a Starmageddon hátterében a Star Trekre utó, gondosan kitervelt, kvázi: epikus sztori-felhozatal húzódik majd meg, mely révén az iméntiekben említett, mára már elhárapódzott hiányosságokat óhajtják száműzetni. (-Taps és Hullámzás Required-)

...mit láááááátsz, Lara!!

Eye-Candy technology. Azaz, sacc Szemcseméje az itt segítségül hívott grafikus technológia neve. A nem kis mértékű magabiztosságra valló titulusnak örvendő eljárás ezzel együtt is igen tápos screenshotokat nyom ki magából. A látványvilág szépsége nem a magasabb felbontású textúrákra, s még csak nem is a legkülönbözőbb grafikus kártyák teljesítményére





hagyatkozik. "Hát akkó'?" Vetődött fel bennem a kérdés. Nos, az itt életre hívott technológia előreláthatólag a képernyőn feltüntetett elemeket — beleértve a vadúrt, a bolygókat, s egyáltalában: mindent — képes lesz egy-



azon időben, ám független módon kezelni. Kezelés alatt pedig nem más értendő, mint a monitoron szereplő entitások folytonos mozgása, helyesebben: aktivítása. Gyakorlatilag egyetlen pillanatra sem lesz sanszunk eseménytelen bolygófelszínre, avagy eseménytelen teret kémlelni. Megjegyzendő, hogy a készülő mű az újszerű technológia ellenére is sajátjának vallhat majd mindenféle hókuszpókuszt, melyek csak elvárhatóak egy a közeljövőben esedékes sci-fi RTS-től. Szívesen ríogatok bárkit, úgyhogy itt figyel egy rövidebb áttekintés a motor képességeiről: Bump illetve Mip Mapping. Dinamikus fényhatások. Anisotropikus szűrés. Színes kép. Opcionál NURBS felületek GeForce3 tulajdonosok öröme. Ja, hogy NURBS. Non-Uniform Rational B Splines, azaz Nem-Állandó, Forgatható B Görbék. A populárisabb modellezőprogramokban használható eljárás azóta már standarddá nőtte ki magát, profilja szerint: bonyolultabb görbe felületek megvalósítását teszi lehetővé. Vissza akkor

az Eye-Candy technológiához, s az állandó aktivitáshoz. Összességében tehát be-s kilavírozó aszteroidák, szép csendesen fortyogó gázóriások, s egyáltalán: állandó mozgás kezkeskednek róla, hogy az Eye-Candy technológiának esélye lehet megnyerni tetszésünket. Lehet csupán: láttam már olyat, hogy valaki a kezébe hullott fene nagy szabadsággal akkora giccsparádét nyomott, hogy nekem volt kellemetlen.

...mit ébértél, Laca!

Adrian Chmielarz eképpen összegzi a Starmageddon-szisztéma látványfüggetlen, főbb irányvonalait: "— Mottó: 'Az Űr Vidám Vidék!'" Ezért nem akartunk szimulációs elemeket stratégiai elemekkel párosítani, mégkevésbé a játszhatóság rovására alkotni meg nehezen elsajátítható, összetett kezelőfelületeket. Flexibilis, mégis bonyolult műveleteket lehetővé tevő irányításon, s folyamatos történetekben bővelkedő játékmódot dolgozunk. Nem akarunk új műfajt teremteni — az általunk



legszerencsésebbnek vélt, már alkalmazott RTS megoldásokat kombináljuk tucatnyi újszerű elemmel, míg az így kapott egészet az Eye Candy technológia jegyében tolmácsolván hisszük, hogy a Starmageddon méltó lesz az Új Generációs Sci-fi RTS megnevezésre."

Zene

Emlékszik még valaki az X-Beyond the Frontierre? Aki nem, az sürgősen szerezz be — lévén említett program az egészen jónevű Elite klónok sorait erősíti. Chmielarz úr saját bevallása szerint, az X-Beyond the Frontier ambient-alaphangoltságú kompozíciói mély hatást gyakoroltak a Citrom Interaktív emberállományára, így a Starmageddonban ábrázolt, s természetesen szituáció érzékeny zene békeidőben az említett szemelvény nyugis, Blade Runner Blues szerű kompozícióra üt majd. A Blade Runner Blues pedig jó, jó. Persze esti esőben az igazi, elázott hajú nővel.

03

A készülő mű érdekesebb hozadékai közé tartozik még a Battle Planes metódus. Tökjő: akár három helyen is tevékenykedhetünk egyszerre, akár az univerzum egymástól fényévekre eső területein. Ehhez nyomokban



hasonló megoldást ugyan már a Fate of the Dragonban is láthattunk, ám ez valami más — az egymástól jelentős távolságokra eső zónákat vagy hypergráson, avagy Fekete Lyukakon (vász?) keresztül közelítjük majd meg. Utóbbi mondjuk elég érdekesen hangzik, hiszen a Fekete Lyukakból még a fény sem jön ki, vagy mi. A Homeworld óta gyakorlatilag állóvíznek felfogható space-RTS piac bizony mára már jócskán elbírna egy újabb, még az ihletőnél is kiforrottabb művet. S ha efféle jelenségek után kutatunk — márpedig kutatunk, látjátok? — úgy az eddig kiszívrogatott infók, valamint az igen tetszetős screensotok alapján a Starmageddon mindenképpen komolyabb figyelmet érdemel.

by GyZ

web: www.lemon-interactive.com/starmageddon.html
fejlesztő: Lemon Interactive
kiadó: Lemon Interactive
megjelenés: 2002.01.



Mafia - La Cosa Nostra

Ledurranto Pisztoletto Naplemento

1930. Szesztialom. Dohányzó nők. Dohányzó férfiak. Eső. Lehetőség szerint zuhogó. Nagy, és gyors gépjárművek. Lehetőség szerint feketék. Füstös bárók, lusta szaxofonnal, gyanús szaxofonistával. Itt mindenki gyanús. Sőt, igazán csak az gyanús, aki nem gyanús. Mikus korszak ez, melyet immár nem csupán az éra kebelén bonyolódó filmklasszikusok őriznek — a szórakoztató informatika rohamos fejlődése révén időről időre jelentkezik egy-egy játék is, melyről már messziről illatol a Film Noir jelleg. S noha a stílustól nemhogy idegen, ám éppenhogy szer- ves tartozéka az akció, a pisz- tolypuffogatás, avagy a DBS, — tengerentúlon használatos kifejezés, a vezetés közbeni dur- rogtatást jelöli: Drive by Shooting — az eddig kelte- zett Film Noir játékpog- ramok java része mégis a

megközelítésre jellemző képi, zenei érzelmvilágot helyezi előtérbe, mellőzve a korszak agresszivitásának bemutatását. Gondoljunk csak oly örökérvényű

alapvetésekre mint a Grim Fandango, avagy a Disc World Noir. Jó, jó — néhány szakember ugyan Max Payne-t is kikialtotta Hamisítatlan Film Noir Hősnek, mer'ugye fekete ballonja van, meg aztán nem átal single alapon fel- venni a harcot New York gonoszai ellen. Egy már gőzerővel készülő darab révén

azonban, hamarosan sanszunk lehet belevetni magunkat a millió kronológiai szempontok szerint is értendő kellős közepébe, s tenni azt igen izgalmas módon: jófiúk helyett rosszfiúk leszünk. Maffiózók. S hogy mennyire rossz egy maffiózó? Nos, az előzetes screenshotok s informá- ciók szerint, rossznak lenni soha nem ígérkezett ilyen jónak.

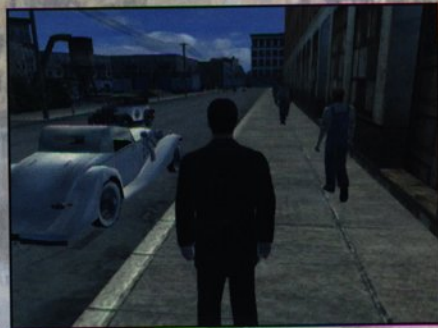
Világ

Nem család, nem ámitás, s még csak nem is nyomdahiba — a Mafia — La Cosa Nostra csupán egy „f” betűvel hasz- nálja a „maffia” szót, melyet pedig mind az angol, mind a magyar nyelv szabályai szerint két „f”-el kéne írni. Hm. Legjobb lesz felülemelkedni, s szem- revételezni a darab törté- neti alapjait. Szóval, vannak ezek a Salierik, a Mafia által ábrázolt világ- modell egyik jelentősebb Családja. Mert ugye, a maf- ia alapvető komponensei itt is a Családok. A kez- detekkor így afféle kifutófiú- ként ténykedünk, úgynevezett szolgálatok/szívességek soka- ságát téve meg a Salieri Család képviselőinek, mely révén san- szunk lehet respektet, valamint ismertséget szerezni magunk- nak. Már be is ugorhat egy másik játék vidám kétsorosra:

„Remember! Respect is everything.” Azaz: „Emlékezz! A tisztelet minden!” Okos vagy, Gézuka! Grand Theft Auto 2, 1999. Az áttételes párhuzam tovább folytatódik, lévén a Mafia során számtalanszor kerülünk majd — természetesen abszolút kórhú, s állítóla-

gus nagyfokú részletesség jegyében modellezett — gépjárművek volánjai mögé. Ennek okai: autóban ülve haté-konyabb módon közelíthetjük meg elsődleges célpontjainkat, valamint a Mafia áldásos módon nem rest iga- zodni a ma korszerűnek mondható irányvonalakhoz. Azaz, egyszerre több játéktípust is tartalmaz, á lá Project Eden, á lá Sacrifice. Pontosítás: a Mafia alapvető jellege egyértelmű akció jegyeket sejtet, ám a műben ábrázolt világmodell révén a darabnak jó esélyei vannak jelentős mértékben kitolni a műfaj határvonalaát. Tessék csak szemrevételezni a mellékelt screenshotokat. Mint látható, a Mafia egy, á káprázatos részletesség s kidol- gozottság jegyében modellezett várost kínál játékra, melyben egyrészt minden benne van, melyet egy Midtown Madness féle játéktól elvárhatunk. Értsd: működő közlekedés, valamint az abból részt vállaló intelligens, á KRESZ szabályait ismerő s zömmel — copyright by Aigner Szilárd — betartó közlekedők. Ezzel még nincs vége, lévén a készülő mű által szimulált, mint- egy 16 négyzetkilométert felöle, bejár- ható játéktér nem csupán az épületek s autó- utak külső kidol- gozottságának bemutatásában jeleskedik — bár- hová, bármikor bemehetünk, szemrevé- telezendő az álta- lunk választott épület bentlakóit, valamint a belső építészek munká- jáát. Ez az a pont,

ahol szinte már elfogja az embert a gyanakvás: „Hő? Szóval bárhol kiszál- lak a szekerérből, bármely épület kész vendégül látni virtuális valómát, s nem állja többé utam kérelhetetlen, fel- festett ajtótextúra? Ezt magyarázod nekem? Biztos vagy benne, hogy ezt magyarázod nekem?” Nos, a mű által modellezett szobák, belső terek screenshotok révén bemutatott változatai valóban minőségi megvalósítást sejtetnek, ám hogy a darabban fellelhető épületek közül valóban bejár- ható s felfedezhető lesz mindog- yik, arra csak az autentikus atelista-reakció adható le. De most nem mondom. Amit már most tudni lehet: á várost, valamint á belső tereket külön kezeli a mű, így az utcáról térvén be valamely épületbe, némi töltögetés várható. Ha azonban minden ház, hotel, bár kidolgozottsága hasonló lesz á screenshotokon bemuta- tott belső terek részletességéhez, úgy ezt aligha fogja bánni egy maffiózó. Érdemes még szót ejteni á közlekedés egyéb lehetőségeiről is — alternatívá- ink ugyanis nem merülnek ki á kerék, avagy láb alapú helyváltoztatás öröme- iben. Ez idő szerint már létezik vonat,





villamos, valamint két busz járat is a műben. Ezeket gyűtőnéven tömegközlekedési eszközöknek hívjuk, s minden komponensük használható lesz a játékos által. Felvetődik persze a kérdés, vajon mennyi lelkiismeret furdalást érezne a Grand Theft Auto veterán, ha a bevett módszer szerint kirángatna valakit az autójából — ám, hogy a Mafiában adott lesz-e ennek lehetősége, még nem lehet tudni. Ha én lennék a „prodzsektlédér”, nem hagynám ki. Reménykedjünk együtt. Az autózást illetően egyébként örömmel konstatalhatjuk, hogy a fejlesztőcsapat külön alegységet hozott létre a gépjárművek fizikai modellezését, menettulajdonosságait megalkotandó. A Nagytudású Jólírtésültek továbbá tudni vélik, hogy a Salieri Keresztapa komoly érdekeltiséget élvez a kor autóverseny-bizniszében — így annak valószínűsége, hogy a Mafia során testközeli tapasztalásokat szerezhethetünk a versenypályán is, szintén nem egyenlő a nullával. A készülő Mafiában ez idő szerint fellelhető, vezethető járgányok száma túlmutat a hatvanon,

ám a konceptisták mindmáig pakolgatják a kor kihagyhatatlannak vélelmezett modelljeit — puff neki — modellezők asztalára.

Játékmenet

Főhősünket, kinek nevét illetően már annyi változat látott napvilágot hogy nem óhajtok állást foglalni az ügyben, 3rd person kivitelben láttatja a mű. Érintőlegesen már említettük az objektívákat, most elmélyedünk bennük: szinkronban a Driver, valamint a Grand Theft Auto sorozatokkal, itt is célszerű kis nyilak jelzik majd, merre s hová szólit minket aktuálisan felvállal feladatunk. Tudni



kell, hogy ezen küldetések java része időimittel bír, így munkavégzés közben a legtöbb esetben nem lesz módunk a környezet kidolgozottságában gyönyörködni. Ám, míg a Driver, avagy Grand Theft Auto epizódjainak missziói azért nem igazán voltak hajlandóak túlmutatni a „menj ide, vedd fel, vidd oda, rázd le, tűnj el” szisztéma mélységein, a Mafia kidolgozott belső terei nem véletlenül kerülnek ábrázolásra. Magyarázat: a városban bonyolódik a közlekedés, — ha ez meglepő lenne — az autós üldözések, s persze a DBS is. Ezzel szemben, az épületekben bonyolódó akciók révén kidolgozott cselekményszálakra számíthatunk, melyek gyakorlatilag egyet jelentenek a Mafia történeti felhozatalával. Túl a játék által ábrázolt millió erőteljes világmodelljén s prezentációján, éppen ez teheti majd kiemelkedővé a készülő művet: előreláthatólag egyszerre kapunk az íhlető klasszikusok felhozatalán is túlmutatató részletességet bejárható játékter szintjén, míg a mű gerincét fordulatokban bővelkedő történeti szálak alkotják. Kiindulópontnak nem túl

rossz. A kész mű egyébiránt hűsz, egyenként is hosszas játékot ígérő missziót számlál, melyek közül egyet-kettőt meg is szellőztettek a mű kiagyalói. Az egyikben például a polgármester reggelre ütemezett beszédét vagyunk hivatal-

tak megakadályozni. Ennek végleges módozatát egy maffiózó alapvető eszközeit ismervén már előre sejtetni lehet, ám a misszió felépítése egész ügyes megvalósítást takar. Első körben ki kell derítenünk, merre is tartózkodik a polgármester akcióknak megkezdésekor. Kideríthetjük, hogy a yachtján. Így nincs más hátra mint lefigyelnél a kikötőbe, majd megkeresni a célpont hajóját. Ballonkabátos minőségünkben persze aligha engednének fel minket a fedélzetre, a Max Payne-féle beköszönés azért pedig meredek lenne némileg — így következő lépés gyanánt egy, a yachton szolgálatot teljesítő tengerész láb-alól-ülő eltevése jön, hogy aztán átválalhassuk az elem jóképű uniformistát. Így már bejuthatunk a hajóra, hogy ott covert operation alapon felkútsassuk, majd elhaggtassuk a polgármester urat. A missziók így számos, gondolkodást s kombinálást igénylő alfeladatokból állanak, melyek teljesítése révén képesek lehetünk megfelelni az elvárásoknak.

Multiplatform

A kiadó Mafiába vetett bizalmát mi sem példázza jobban, minthogy a kor létező összes vezető játéklatformájára kifejlesztik azt az alkotókkal. Így a már hamarosan esedékes PC verziót követően már jön is a PS2 változat, sőt a Microsoft ez idő szerint is tárgyal az X-Box verzió elkészítésének feltételeiről. Már a vezető konzolplatformok ily fokú érdeklődése sem hagyhat sok kétséget affelől, hogy ezt érezni kell. Várjuk szeretettel, Colombo balonlonban, szivarral.

by GyZ

web: www.mafia-game.com
fejlesztő: Illusion Softworks
kiadó: Take 2 Interactive
megjelenés: 2002.01.

SEA DOGS 2

az alga szaga

Atavalyi év egyik legkellemesebb meglepetéseként köszönthettük az orosz műhelyekben keletkezett Sea Dogsot, mely az őskori Pirates! ihlette klónok között a legsikerültebb darabbá lett. Az ihlető sajátosságaihoz hasonló karrier mód, RPG szerű karakterfejlesztés, valamint igen kellemes grafikus megvalósítás jellemezték a programot. A játékot, mely alapvető jellege ellenére sem tartalmazta a többjátékos üzemmód lehetőségét. A Sea Dogs rajongóközönsége persze kívánta, sőt a későbbiek során egyenesen követelte az ezt a megoldást egy kiegészítő CD, avagy egy jókora patch formájában — ám ráadásul korongok, avagy javítócsomagok piacra dobása helyett az eredeti alkotók bejelentették a Sea Dogs 2 munkálatainak megkezdését. Fontos tudni, hogy a Sea Dogs hiába is számított egészen szép, egészen elegáns programnak a kor piacán, a vele szemben felállított eladási elvárásoknak mégsem volt képes megfelelni. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy ezen körülmény felelősei között dobogós helyezésnek örvendő multiplayer támogatottság mellőzése — így a Bethesda áldásos módon hajlandóknak tűnt újabb esélyt adni az Akelának. S lőn: a folytatás természetesen tartalmazza majd az első epizódból kimaradt többjátékos támogatást, míg az alkotók szerint immár 65-70%-os projekt elkészültsége révén, egy átfogóbb szemle megtejtése kifejezetten időszerű. Lássuk akkor, mi a tényálladék.

Alapok

„Járt utat a járatlanért el ne hagydi!” — rebeghették maguk elé az első Sea Dogs-ot elkövető Akela

programozói, mikor Sid Meier klasszikus ötletei nyomán életre hívták a virtuál-tengereket. Egy már létező kon-

ceptiót fűszerezni új, s lehetőség szerint kellemes ízekkel azon-

ban aligha válhat a lefelejtett irányvonalak kárára. Ilyen új íz volt a Sea Dogs kvázi-kaland elemekkel fűszerezett játékmenete is, melyet a folytatásban az alkotók igyekeztek továbbfejleszteni. Egyfelől, adott lesz egy, a klasszikus kalandjátékok sajátosságaira emlékeztető, puzzle alapú adventure-szál. Azaz, addig esélyünk nem lesz bejutni az olasz kormányzóhoz, míg el nem nyerjük annak bizalmát tucatnyi mellékfeladat teljesítésével. Itt jön a másik, érdekesebb hozadék: ezeknek a kalandoknak a meglétéért s jellegéért ugyanis egy merőben új rutin felelős, mely szerepe szerint véletlenszerű küldetéseket generál, növelvén ezzel a darab szavatosságát. A történet egyébként nem mutat direkt párhuzamot az eredeti epizód cselekményszálával —

olyannyira nem, hogy ezúttal a 17-edik század ifjoncként óhajtuk majd megalapozni valamikori, tiszteletreméltó tengeri medve létünket. Avagy, izlés szerint válhatunk a tengerek rémivé is — csak rajtunk áll. Karakterünk ezen jellemzőit szimuláló, szó van fejlesztett RPG elemekről is, melyek között kiemelt jelentőségnek örvendő majd alapvető reputációnk. Ezen keresztül kísérhetjük figyelemmel karakterünk tengeren, különböző társadalmakban értelmezett megítélését, míg az előzetes információk szerint ennek megítélése minden eddiginél finom-



mabb lesz. Cselekedeteink így csipőből hatást gyakorolnak hírnevünkre valamint a világmodellre is. S noha első olvasatra mindez nem hangzik többnek, mint amennyi alapvetően elvárható a reputációtól, annak állítólagos, sosem tapasztalt következetessége s érzékenysége látatlanban is komoly figyelmet érde-



mel. Mindezzel nincs vége még: már az első Sea Dogsban is meglehetősen sok fejleszthető tulajdonság jegyében pályolgathattuk karakterünket, ám az ígéretek szerint számos új képzettség is helyet kap a második részben. Ehhez dukál még az új harcrendszer, melyről sajna mindaddig nem sokat tudni — annyival kell beérmünk, hogy a régi modell szintje az alapjaitól készílik újra a fejlesztők. Ismervén a Sea Dogs alapvetően igen kellemes harcrendszerét, mindenképp érdekes kérdés, mire is óhajtanak beviritani a kész mű megjelenésekor. Ami, jelezük: 2002 első negyedében várható.

A Világ

Némi Guybrush Threepwood örökség címén, a Sea Dogs 2 a Karib-Szigetek körzetébe szólít minket irányított víz-s torok szelésre, s teszi ezt korlátlan szabadságfok jegyében. Az egyjátékos mód egyszeri, esetleg többszöri teljesítése után persze a többjátékos üzemmód nyújtólagos garantaíthatja majd a készülő mű örökérvényű szavatosságát. S noha az Akela első ízben tesz kísérletet átgondolt alapokon nyugvó, jól játszható multiplayer modell megalkotására, annak szemrevételezésére irányuló vágyakozási kvóciensünk száma az idő múlásával egyenes arányban hatványozódik.

by GyZ

web: www.akella.com/seadogs2
fejlesztő: Akella
kiadó: Bethesda Softworks
megjelenés: 2002. 02.

Az egyetlen interaktív televízió
Magyarországon.

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

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



Műsorainkról:

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

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



Hol fogható a fix.tv műsora?

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



<http://www.kaloz.tv>

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

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

A HÓNAP JÁTÉKA
2002. JANUÁR



GOthic

GOTHIC

ismertető

Kupolakalandok

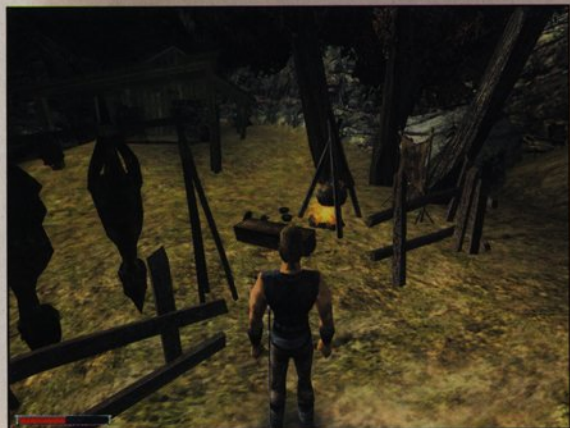
A Német illetőségű Piranha Bytes bemutatkozó műve Gothic címen érkezik. Amit a programról tudni lehetett: készítői szerepjátéknak, sőt, mint rendszeren: jó szerepjátéknak szánták. Ugyanakkor ígérték, viszonylagos kis létszámuk ellenére is — a Gothic team mindössze 16 lelket számlál — olyan megoldásokat mutatnak majd fel a kész művön keresztül, melyek a kor piacán is minőségi, hosszas játékélményt nyújtanak az érdeklődőknek. S amit a programról ez idő szerint tudni lehet:

Bárd – Pofázz!

Volt egy ilyen — király. Kí bölcs s erős uralkodóhoz méltóan békét, szeretetet, s szabad választásokat hozott népe számára. A nép boldog vala, pedig tudta ő azt: hiába is a szabad választások kiváltsága, hiába is az általános jólét — míg a több dekád óta rohamozó barbár törzsek el nem tűnnek e föld színéről, valójában törékeny, s időleges e vidék békéje. S a király hatalma is, persze. Nem véletlen ám, hogy a nagy király ural-

kodásától számított napokról beszélünk — ez a király ugyanis az a király, ki stratégiai felkészültsége, s vasmarkai révén sikerrel zúzza porrá a birodalmára törő seregeket, s azok hátszágait is. Így megy ez évtizedeken át, míg egy napon a messzi északról útjukra nem indulnak az első ork seregek. Majd újabbak, s újabbak. A redves csűrhe valósgos inváziót indít a vidék lakóinak kárára — lépteik nyomán asszonyok, gyermekek s férfiak hullanak, egész impresszív számban. S lőn: a nagy király hamarosan tudomás is szerez az invázióról — ekkorra az ork seregek már-már beérik a birodalom határvonalait. Napokon belül megkezdődik a történelem legvéresebb háborúja az uralkodó harc-edzett katonái s az újabb területekre éhező orkok között, mígnem a királynak konstatálnia kell: hiába is a haderő jelentős részének azonnali mozgósítása, az invázió nemhogy alábbhagyna, ehelyett még több, s még mérgesebb orkok jönnek, amúgy csöstül. S ami még ennél is aggasztóbb: az elhullt human-

egységeknek bizony itt is megvan az a rossz szokása, hogy elhalálást követően nem áll módjukban visszaszállítmányozni a birodalom által rájuk bízott javakat — kard, íj, pajzsok, vaskesztyű — a hátszágba.



▲ - Ne hallgass másra, jövevény! EBBEN van a nagy büdös Igazság, nem másban! ...sssss... slukkot...?

A király s közvetlen bizalmasai így csakhamar fellsmerik, azonnal meg kell többszörözni a fémkitermelés, valamint a fegyverkovácsolás ütemét. (Kotnyélseksőns: ez ugyan szép, de kinek adják majd azt a rengeteg fegyvert?) Az uralkodó elhatározásának komolyságához aligha férhet kétség, míg eszközei annak megvalósítására — nem ismernek határokat. Megóvándó a fémbányák az ork csürhéktől, a király mágusai uralkodói parancsra hatalmas energiakupolát kasztolnak a bányavidék felé. Belépés szabad, kilépés sanszitalan. Még pontosabban: élő szöveteszerkezettel is rendelkező őő... dolgok/entitások előtt válik aktívá a védőkupola, élettelen tárgyakkal — így sejtethetően a bányából kinyert erőforrásoknak is — szabad az út. Mint az az intróából is világossá válik, a védőkupola sajátos módon másképpen „sül el”, semmint alkotói szerették volna — ám az ezért felelős mágusoknak a krónikások szerint rengeteg idejük

marad gondolkodni mindezen. Aktivitás tekintetében egyébként áramütésszerű élményanyagra számíthatunk: teljesen világos, hogy az egyszeri RPG rajongó egy save után nekisprintel a Kupolának — próba, hátha!

Röviddel a Kupola életre hívását követően, a környező bányavidékek bányászai s a kényszerű Kupola-lakók jól szervezett táborokba tömörülnek. Az évek során három nagyobb góc is — ezt nézd! — létrejövődik: az Új Tábor, a Régi Tábor, és a Mocsár Tábor. Azaz: Old Camp, New Camp, illetve Swamp Camp. Játékosai minőségünkben balról érkezünk, két morózus fickó által cibálván egy gunyoros fazon elé. Karakterünk valamiféle büntetett el, jölehet annak természetére nem derül fény a játék során. Éppen megállapított büntetésünk hosszát s mibenlétét közölné velünk a süveges ember, mikor szerencsénkre (?) újabb ember érkezik, ezúttal jobbról. Azt mondja, megúszhatjuk a halálbüntetést —

jó hecc —, ha hajlandók vagyunk átadni ezt a levelet a Tűzmágusok vezetőjének. Szó szót követ, majd karakterünk rááll az alkura — pillanatokon belül behajítják őt a Kupola alá, hogy a közelben lézengő Old Camp pára





ben rejlik. A híres/hírhedt 3rd Person darabok játékvilágainak aprólékoságát szembekacagó modell ez, melyben mindenkinek, s mindennek helye, s szerepe van. A világ felépítése technikai szempontok szerint is elég meredek — legutóbb a Drakan során láthattunk hatalmas méretű területeket, melyek tárolására a program egyazon időben volt képes. Jelen elmékedésünk tárgya meglepően erőteljes módon teljesít e téren — a játékvilág alapvetően három szakaszra oszlik: van a vadon, vannak a dungeonok, s vannak a Táborok. Ezek összességét — azaz, a Kupola által fedett komplett területet — nevezzük Kolóniának. Mind a vadon, a dungeonok, mind a Táborok kidolgozottsága láttán esélyünk lehet percek en át tartó, erőteljes bologatásba fogni, — copyright by Adam — lévén az, amit a Gothic ezen szempontok szerint felmutat, a jövő CRPG kultúrájának lehetséges irányonalait vetíti úgymond: előre. A felhozatal arcúlatát magizlelendő, javallom, min-

denki vételezze szemre a mellékelt screenshotokat — majd tekintsük át, mik is jelentik a Gothic alapvető mozgatórugóit. Nos. Hát kérem: hierarchia. Minden egyes Tábor rendelkezik társadalmi berendezkedettséggel. Így az Old Camp az eredeti megállapodás s ütemterv szerint szállítja a királynak a fémeket, míg működetéséért egy Külső, egy Belső, s egy Legbelső Kör felel. A Külső Kör legnagyobb számnak örvendő komponensei a Diggerek, azaz az Ásók. Őket felügyelik az Árnyak — Shadow-k, majd jön a Belső Kör. Örök, Templomosok, sőt Mágusok. A legszélesebb társadalmi réteg azonban minden Tábor esetében a civil lakosság. Ne tessék arctalan, hőmpolygó műmasszára számítani civil lakosság gyanánt — minden emberkének örömei, bánatai, gondolatjai vannak, melyeket szívesen meg is osztanak velünk. Itt körvonalazódik a Gothic tematika alapköve: ahhoz, hogy egy táborban respektet, s megbecsülést szerezhesünk

magunknak, ajánlásokra lesz szükségünk. Gyakorlatilag így jutunk questekhez is, triviál-példa: a szakács elmondja, mekkora nagyjő receptet is talált ki: hűsbogárlótyi! Csak az van, hogy a prototípushoz kéne



▲ Havi Nemsok: "A Kupola Foglya Sápadt Holdfénynél"

Lévén, a Gothic — hasonlóan a ma piacon fellelhető játékok 99%-ához — DirectX-et követel, s vár el, természetesen alap a csillagos égig feltelhető felbontás. A grafikus motor áldásos módon kifejezetten hálás, ha GeForce csipsszel szerelt videókártyát lel a futtatására buzdított vasban — belátható távolságok tekintetében, teszem fel: kifejezetten élményszerűen teljesít. Magaslatokról, dombtetőkről szemlélvén az elterülő tájat, kilométerekre csekkolhatjuk be az előttünk leledző vidéket, ami elég jó. Nem mehetünk el szó nélkül a napszakok megvalósítása mellett sem: valós időben, ciklikusan változó reggeli verőfény, sápadt délután, karmazsinvörös alkonyat, majd később Blair Witch-i éjszaka — hogy ez milyen, ahhoz részt kell venni benne —, szóval minden napszakhoz más-más érzélemvilág dukál. Bejövés. Megjegyzés: előfordulhat, hogy feladatunk a vadonba szóltana minket, ám éppen Blair Witch-i éjszaka ül a tájon, s a Táborokon. Na most tudni kell, hogy efféle körülmények között a Táborok default Kétes Arc felhozatalai is hajlamosak fokozott számban mutatkozni, ám a vadon éjszakai ragadozóit aztán tényleg nem árt a lehető legkomolyabban venni. Ilyenkor két megoldás van: 1. vagy keresünk egy ágyat, s lóbort húzunk az általunk megjelölt napszakig, avagy 2. save game, majd Éjszakai Vadászatra indulunk, irányított XP szerzés célzatából kifolyólag. Előbbitől még ennyit: szunya után elveszejtett HP pontjainkat visszanyerjük — jééé, micsoda ötlet, a német fickók nem felejtették el, hogy játékokat, nem pedig frusztrációs csomagot készítenek —, utóbbihoz pedig kívánok jó szelet, és nyomokat. Apropó, nyomok: a modellek nem hagynak nyomokat, -1%. Egyébként szerényebb konfiguráción is vígan elfut a darab, a horizonttávolság 20%-tól 300%-ig tologatható, míg videokártyánk képességeinek detektálása után, a játék a legmegfelelőbbnek vélelmezett részletesség jegyében fogant textúrákat hívja meg. Érteni te?

neki 3 darab hűsbogár, s 5 pokol-gomba. S lőn: ha leszállítjuk neki a kért komponenseket, úgy a szakács hajlandó lesz szót emelni értünk. Kellő ajánlás tükrében kedvező elbírlásban részesülhetünk a helyi hatalmasoknál, akik ily módon áldásukat adhatják majd arra, hogy egyáltalán csatlakozzunk az aktuális Táborhoz. Majd a Belső Körökhöz is, kiszélesítendő lehetőségeinket a cselekvésre. A Gothic végső célja sejtethetően a Kupola alól való kitérés, ám hogy tevékeny részt vállalunk-e majd az ork hadak elsöpréséből a későbbiek során, ezúttal titok marad. Érdemes egyébként az összes Táborot bevizsgálni, mielőtt csatlakozásra

szánnánk el magunkat — a Mocsár Tábor Gurukra s Szerzetesekre koncentrált társadalmi berendezkedettségű pölvő, szinte már ötletszerű: reggeltől estig Swamp Weedet — Mocsárfüvet — aratnak, majd a növény égéstermékeként felszabaduló pszichedelikus hatóanyagot vízpipa, avagy kézírakéta által szervezetükbe juttatván, szétárt karokkal repülnek bele a vélt transzcendesbe. A Guruk természetesen Kivételmentek: ők azok, akiknek a cucc hatására vízióik támadnak az Alvról, — ezen Divinikus Lény Feltétlen s Odaadó Imádata s Tisztelete jelenti a Mocsár Tábor alapvető szabályzó elvét — ki a Tábor hívei szerint, egy napon



▲ - Mmmmm. "tej, vaj, kenyér, tojás". Hol találtad ezt?!

felébred. Felébred, s kiszabadítja őket a Kupola fogságából. Szóval, a Gothic világ-felhozatala rettenetesen forró. Aprólékos, következetes, életszerű. Mit is értünk ezalatt? Nos, ehhez elég csupán tenni egy kört vala-



Torsten Dinkhellerrel, a Gothic vizuális kivitelezésében jelentékeny részt vállalt 3D grafikussal beszélgettünk.

— Mi volt a legfőbb szereped a fejlesztés során?

— A tájmodell, valamint a játékvilág textúraszerkezetének megalkotását végeztem — tekintettel a Gothic meglehetősen nagy bejárható területeire, főbb tevékenységi köröm ebben merült ki. Azért ne higgyétek, hogy sokat unatkoztam. — felnevet.

— A mágiarendszer megalkotásában is szereped volt — tekintettel arra, hogy a játékos csak a későbbiek során juthat mágikus képességek birtokába, mondhatnánk arról pár szót.

— A Gothic mágiarendszere két főbb csoportra oszlik: tűz-, valamint víz alapú mágiára. A sor egy harmadik iskolával is kiegészül, mely azonban természetét tekintve csupán közvetett rokonságot mutat a varázslás tudományával, ez a pszionika. Mint rendesen, itt is elme alapú beavatkozásokra használatos.

— Részleteznéd?

— Készséggel. Jellemző módon a mágia két főbb csoportja révén férhetőek hozzá offenzív, defenzív jellegű spekk, míg a pszionika sokkal inkább manipulatív szerephez jut a játék során.

— Ááá, szóval egy Dominaté szerű trit a kereskedő nyakába, s máris diszkont áron kínálja portékáit?

Torsten sejtelmes mosolyt produkál, majd közli: — Ha tehetségtelen pszionista vagy, úgy feltétlenül!

— Hogyan, miként lehet valakiből Tüzmágus, Vízimágus, avagy pszionista?

— A Tüzmágusok az Old Campben tevékenykednek — míg a Vízimágusok a New Camp falai között székelnék. Pszionikus képességek tekintetében pedig érdemes lehet konzultációkat folytatni a Mocsár Tábor Gurujával.

— Legfőbb célkitűzések volt, hogy könnyen kezdhető, valamint könnyen játszható RPG-t alkossatok. Mellőzték a műfaj révén már megszokott, témérdek statisztikát, míg az implementált tulajdonságok, képzettségek fokát az előzetes infók szerint vizuális szempontok szerint IS szimuláljátok. Milyen irányvonalakat jelentett mindez a fejlesztés során, s mi lett a végeredményből?

— Alapvetően egyszerű modellről van szó, mely reményeink szerint nem feltétlenül teszi szükségessé a tulajdonságok folyamatos szemmel tartását. Az ok: a tulajdonságok már önmagukban is szemmel láthatóak. Példa: tekintettel a Gothic RPG mivoltára, természetesen nem hagyhattuk ki a klasszikus tolvajképességeket, mint pl: zárnyitás, lopakodás. Utóbbi képesség révén semmi akadály nem lehet szükség esetén backstabelni valakit — ám ehhez rendelkezned kell a lopakodás képzettséggel. Míg lopakodni nem tudsz — backstabelni sem fogsz. Ha azonban elsajátítod a hátulról történő támadás fortélyait, úgy már csupán saját ügyességedre van bízva a dolog — karaktered vizuális szempontok szerint is képes lesz lopakodni, megteremtve ezáltal a szükséges körülményeket. Másik példa: nulladik szintű kalandozóként örülhetsz, ha egyetlen figurát be tudsz mutatni a kardoddal — ám megszerzett tapasztalati pontjaid révén, egyre gyakorlottabb, járatosabb lehetsz a kardforgatás művészetében. S ezt, a feltüntetett statisztikákon túl vizuális szinten is érzékeltetjük. Mind több s több vágást, szúrást sajátíthatsz el, sőt kellő gyakorlottság után lehetőséged lesz ezeket összefűzni — a Gothic harcrendszere előtt így a tulajdonságokból származó combo-szisztéma is ismert. Hasonlóan a fightrendszerhez, a karakter által ismert mágikus tanokat is hasonló szabályzó elvek s vizuális megvalósítás jellemzik.

— Erről lehetne bővebbet...?

— Természetesen. De nem mondom bővebbet — itt az ideje, hogy te is elkezdj játszani, s magad járj a dolog végére, nem gondolod?

Herr Torsten végszavánál jobbat mi sem mondhatunk — kalandra fel, férfiembernek való multság, valóban!

melyik Táborban, avagy a vadonban. Az egyik ember a tónál mosdik, a másik kettő tökrészezen taszigálja egymást, a vadon farkasai vígan lakmároznak egy általuk levadászott moleratan, avagy nappali pihenőjüket töltik. Egy szóval: minden és mindenki él.

A Karakter

A karakter-szisztéma olyannyira egyszerű s könnyen átlátható, hogy átfogó ismertetése helyett a fejlesztési módózatait tárgyaljuk, lévén az nem feltétlenül egyértelmű. Nos: szintlépésenként bizonyos számú skillpont úti markunkat, melyeket sejthetően



▲ Itt nem én nyerek

karakterünk alap tulajdonságainak — erő s ügyesség — javára fordíthatunk. Ám hogy így tehessünk, ahhoz szükségünk lesz egy Mester útmutató-saira. Példa: van 5 skillpointunk, s szeretnénk erősebbek lenni. No problemo: tessék becélozni Diego komát — ő az, aki szívesen héderezik az Old Camp Kastélyának bejárata előtti kis sátorokban — aki az 5 skillpoint fejében táposabb legényt farag belőlünk. Tudni kell, hogy a Gothic 4 karakterosztályt ismer, ezek: mágus, pszionista, harcos, bérgyilkos. Mindezen kasztok csupán a Táborokhoz való csatlakozást követően nyílnak meg előttünk, s mint rendesen: minden kaszthoz más játéktípus s más játékmenet is dukál. Már csak ennél fogva is mágus újrjátékszási kvóciens.

Barter

Ha valakivel lehetőségünk van cse-reberélni, úgy az a vele való konzultációból derül majd ki — akkor jelentkezik be a Gothic legbonyolultabb kezelőfelülete, így aki itt elboldogul, az a Gothic birodalmában bárhol elboldogul. Ezért tekintjük azt át. Nos, valójában nem nagy ördögösség: Ctrl+ iránygombok segítségével a középrészen található

„Ajánlat” mezőbe terelgetjük a nekünk kedves portékákat üzletfelünk tárgylistánál, eközben legalábbis egyik szövegünket az ablak sarkában látható összegben tartva. Itt látható, hogy az általunk választott javak együttesen hány ércnek is feleltethetők meg. Feladatunk nem más, mint birtokunkban lévő, eladhatónak vélelmezett tárgyak „Ajánlat” mezőbe való átcsoportosításával kiegyenlíteni az óhajtott javak összértékét. Figyelem: a Táborok kereskedői még öszznépi táncmultságok alkalmával sem hajlamosak nagyvonalús-kodni — már egyetlen ércnyi, nekünk kedvező differencia esetén sem állnak szájukat húzván elállni a bartertől. Ám jellemző módon, ha nekünk járna vissza egy-két

peták, azt minden további nélkül hajlamosak benyelni. Egyetlen, egyszersmind legcélravezetőbb megoldás lehetne: pontosan kiegyenlíteni az összeget. Ez azonban több esetben nem is olyan egyszerű. De nem ám.

Élmények

Bloodwyn védelmi lövé szedégetésével mulatja minden napjait az Old Camp falai között, reklámszövege a következő: — „Kiskölyök, perkájá csak, és megvédelek!” Namost nekem eszem ágában sem volt perkálni, közöltem hogy: — Tudok én magamra



vigyázni, bleee!” Bloodwyn erre illet szól: — Hmpf. Hát akkó’ nagyon vigyázzá’ magadra, kiskölyöki!” Leszáll az éj — jártamban-keltemben egy Herek nevű egyébe botlok, aki némileg nehezényezi, hogy az általam be-nem-fizetett védelmi sápjében őt, s a többi rezidentet is megvágja a Bloodwyn Brigád. Aztán nekem is ront a kis taplow. Dulakodtunk. Nagy kardokkal dulakodtunk. Sikerült a szemetem három egész szép vágást ejtenem — tiplít vett. Tudván tudva, hogy jobb az ilyen dolgokat a lehető leghamarabb tisztázásra vinni, rohantam utána. Persze pont a Főtéren sikerült beérnem, ahol egy alattomos plekni-nyissz révén a fickó lehanyaltott. S volt itt valami, ami



nagyon tetszett: Herek láthatóan nem halt meg, csupán halálán volt — nyöszörgött, meg vonaglott — de úgy látszott, egy healing potiónnal pl. rendbe lehetne kapni. A Tábor szemlélődő tekinteteinek keresztjűzében azért még-



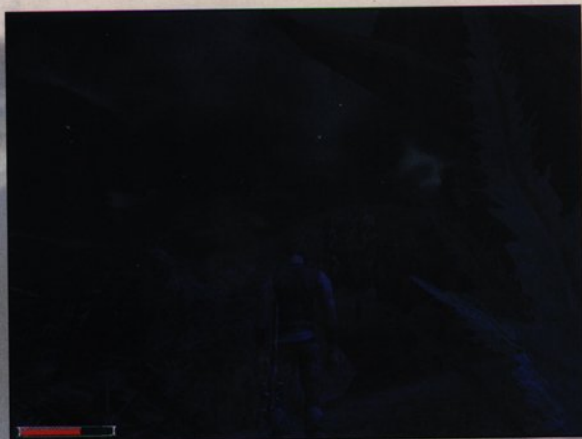
iscsak hódolnék a leg-
elemibb RPG fogásnak — kutatnám át az ernyedtet, magamhoz szólítandó személyes belongingjait. Amúgy kivétel nélkül. En márha, interakció helyett támadás gombot nyomok a magatehetetlen test fölött, minek hatására karakterem magasba emeli a kardját, s felettébb sokkoló rendezés jegyében,

egyszerűen kivégzi az eszméletlen-közeli állapotban leledző

sokra nem kíváncsiak. Hmmm. Még jó, hogy mentettem. Másodszor csak egy félholt Hereket hagytam magam mögött. Tanulság: ha érzünk magunkban kellő pucát, hogy már a kezdetekkor szembehelyezkedjünk a Bloodwyn féle kizsákmányolókkal, úgy csak hajrá — de számítsunk rá, hogy döntéseink alapvetően hatnak ki a világ eseményeire. Spoiler: nem Herek lesz az egyetlen, akit Bloodwyn a nyakunkra ereszt. Sok-sok finom XP. Aztán sok-sok finom XP révén eljő a nap, midőn Bloodwyn veséjéből készült pudingot etetünk kutyuskánkkal — így megy ez. A Mocsár Táborba történő belépésemet követően rögtön szemembe ötlök Baal Pavrez méltóságteljes alakja. Vaóóó, beszéljünk vele! — gondolom. — "Helló! Új vagyok itt. Mit tudsz mondani a Táborról?" Válasza ridegen hangzik: — Mmmmmmm. — Minden rendben van? — MMMMMMM! Túl sok weedet füstölthetett, s nyilván durva mód törtem be aktuális világába, óh, én otromba. Pár perces sétát követően újabb köpenyes fickó: Baal Namib. — Helló! Új vagyok itt. Mit tudsz mondani a Táborról? — Mmmmmmm. Már éppen hagynám magam mögött az újabb Mmmm-specialistát, mikor egy Lester nevű fickó kapja el a karom: — "Hé! Megszóftottál egy Gurut! Soha, SOHA ne tégy ilyet többé, hacsak te magad nem válsz méltóvá egy napon azon tisztességre, hogy Guru légy, avagy, míg a Guru nem szólít meg téged!" Okuljatok hát tiszteltlenségemből, s ne szóljatok ti a Guruhoz — hagyjátok, hogy a Guru szóljon tihozzátok.

Ó, milyen Szép!

Merőben új alapokon nyugvó mű ez, melynek komoly sansza lehet főbb CRPG irányadóként vonulni be a köz tudatba — bár ezt mintha már említettük volna. A Gothic lelke a világ — ám ez a világ minden kétséget kizáróan az ez idő szerinti létező, legrealisztikusabb, s legélethűbb CRPG birodalom. Kifejezetten vonzóvá teszi a darabot továbbá az abszolút



▲ Hullócsillag! Kivántam is! Bizony!



követhető, emészthető, mindennemű műspirát, eredetiségkedést nélkülöző sztori is. A program eszmei s gyakorlati összetettségéhez s telítettségéhez egyetlen konkurens felhozatala sem mérhető, így két dolog miatt nem kap gigantikus pontszámot: 1. a Gothic láttán egyértelmű hiba volt a Wizardry 8-nak 97%. 2. ha beérnek a Gothic ihlettségére fogant darabok — avagy egyenesen a Gothic

2 — úgy retentő komoly bajban lennének. Így most előre gondolkodok. Ám hangsúlyozom: mindazon szerepjátékok közül, melyeket az eddigiek során szerencsém/szerencsétlenségem volt számító gépen megtapasztalni, a Gothic a jelenlegi úber. Pedig 16 Német ember csinálta. Kérdés: hova lyukadunk ki?!

by GyZ

Hereket. Nem csak Hereken, bennem is megáll az útó a jelenet láttán — míg a kivégzését lehető legpontosabb összességét egy helybéli Shadow teszi meg: — "Ezt akkor sem szabadott volna, idegen!" Majd mindenki hátrébb húzódik tőlem, magamra hagyván a vérbe fagyott tetemmel s a nála lévő, tiz ércel. (A Gothicban az érc az egyetlen fizetőeszköz.) Slusszpoén-szekció: Thorus, a Kastély Kapuőre első adandó alkalommal közli: legjobb, ha már most leteszek arról, hogy valaha is a Kastélyba pakolom szennyes lényiségemet — szenttelen gyilkos-

www.gothic.de

XiCat / PiranhaBytes
PIII 400 (PII 300); 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁT VÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ - történelmet írhat
✗ - hol a francban van az angol nyelvű hivatalos site?

95

Return to Castle Wolfenstein

Ellenségem Holtan Hever

Stílust teremteni csupán a leg-
 ritkább esetben tudatoság
 kérdése — a kezdetekkor
 még pofoegyszerű platformjátéko-
 kat készítő ID Software alkotói aligha
 sejtették, hogy egy későbbi
 programjuk révén a jövő számító-
 gépes játékkultúrájának alapköveit
 fektetik le. Márpedig a ma már
 öskövületnek számító, ám hozzá-
 tesszük: mindmáig roppant szóra-
 koztató Wolfenstein 3D nem kisebb
 érdemet vallhat magáénak, minthogy
 személyében köszönhetjük Minden
 FPS-ek Atyját. A folytatást is megért
 Wolfenstein mítosz megalkotásáért,
 — Spear of Destiny, még több
 monsztrével s még több szinttel
 — s így a stílus tulajdonképpeni
 életrehívásáért is felelős ID Soft-
 ware-t napjainkban is az FPS első
 számú Mesterének tekinthetjük. A
 cég alkotói keltik életre a Doom nyo-
 masztó, rémlátómászerű cybergót
 világát is, mely világ már embereket
 millióit szippantja be, egyúttal kiadó
 tömegeit buzdítván az FPS alapon
 működő projektek súlykolására,

felkarolására. S
 amiért e-sorok
 szerzője oly
 nagyfokú áhítat-
 tal viseltetik az
 ID iránt: ők
 mindig három
 lépéssel előrébb
 járnak konkuren-
 seiknél. Ők
 szabják meg a
 jövő FPS irány-
 vonalait, rend-
 szerint ők
 alkotnak meg
 egy újabb vilá-
 got, mely képes lehet a játékos azon-
 nali bekebelezésére. Mi sem jelzi
 ezt jobban, minthogy a Doom hatá-
 sára fogant kezdeményezések közül
 mindösszesen egyetlen egy pro-
 gramnak sikerült hosszabb időre is
 mikrofonközébe jutni — ezen bizo-
 nyos stuffról csak annyit, hogy: -
 Daaaamn I'm Gooood!" A Doom
 után érkezik a Quake: az első
 FPS motor, mely szinte már riasztó
 életszerűség jegyében képes



▲ ...őhm...ahm... iszol valamit?

szimulálni a játé-
 kos által érzékelt
 három dimenziót
 — majd annak
 második epi-
 zódja, mely motor
 már komoly
 licenyszerződések
 tárgyává válik, s
 melynek fejleszt-
 tett változatai
 olyan volumenű
 FPS-ek lelkét s
 látványvilágát
 fűtik, mint a Half-
 Life. Mint az



▲ Mondja, Herr Terror - nem lehetne ezt máshogy megbeszélni...?

elvárható, rendre futnak be a más
 alkotók elképzelési s kreativitása
 nyomán fogant FPS motorok, melyek
 között akadnak derekasak, ám
 érdemben veszélytelenek: Looking
 Glass féle, Thief-eket s System
 Shock 2-t fűtő Dark Engine.
 Rémisztőek: Jedi Knight-ot fűtő,
 Kinemsz'rajale Engine, Űtőképesek,
 ám sok tekintetben még kiforratlan-
 nok: Monolith féle Litech Engine.
 Az egyetlen motor, mely kvalitásai
 alapján az ID aktuális motorjához
 mérhető, Unreal névre hallgat — ám
 azon idő szerint az ID már gőzerővel
 dolgozik a Quake III-on, illetve a
 hasonló elnevezésű grafikus moto-
 ron. Mely keltezését követően nem
 sok kétséget hagy afelelő, hogy az
 FPS stílus főbb irányadója továbbra
 is az ID. Álljunk azért meg, s tisztá-
 zzuk le jól: minden motor, így a Litech,
 s az előbb említett Unreal is folya-
 matos fejlesztések tárgyát képezik
 — emlékezzünk csak az Unreal által
 fűtött Undyingra, mely láttán azért
 hajlamos volt el-el csodálkozni a játé-
 kos. Verseny ez, erről kár lenne vitát
 nyitni — verseny, melynek élbolyá-
 ban ezen idő szerint a Quake3 és
 Unreal motorok taszigálják egymást.
 Már ami a motorok lehetőségeit,
 technikai perifériáit illeti. Minden jel
 arra mutat, hogy az ID továbbra sem
 óhajt lemondani az FPS birodalmat
 illető, vezető szerepéről. A cég alkotói
 ezen pillanatokban is gőzerővel
 dolgoznak legújabb grafikus motorju-
 kon, melynek neve: Doom3. S mely
 mellé bizony program is jár majd.
 Csinálják közben a Quake IV-et is
 ugyanakkor, — befizuzok, milyen
 logot álmodnak mellé — így munka-
 napjaink aligha telhetnek unalmasan.
 Ám korunk módfelett kiélezett játékpia-
 cán az ID-nek sem árthat, ha a fej-
 lesztési munkálatok kellős közepén
 is hallat magáról — így öskori alap-
 vetésük megújításával örvendeztetik
 köreinket. Felvetődik a kérdés: ha

ők nagyban fejlesztenek, hogyan
 szülhették meg a Wolf III-at? A
 válasz pofoegyszerű: az ID ezúttal
 mint felügyeleti szerv fénykedett,
 érdemi támpontok gyanánt pedig
 asszisztanciát, valamint a Quake3
 motor lehetőségeit nyújtották a Gray
 Matternek. A Gray Matternek, mely a
 Wolf III tulajdonképpeni kifejlesztését
 végezte. Pánikra ok: nuku. Egyrészt
 meglehetősen valószínűtlen, hogy
 az ID akár a legkisebb
 felelőtlenséget is hajlandó lenne
 elkövetni, ha efféle ázsí-
 óval rendelkező
 alapvetésének
 megújításáról
 van szó. S
 ami plusz-
 ban meg-
 nyugtató:



a Gray
 Matter sorai-
 ban számos
 ismerős
 arcot fedez-
 hetünk fel a
 Xatrix-ből.
 Akinek ez még nem sokat mondana:
 a Xatrix csapatának köszönhetjük
 az örökvérvényű Redneck Rampage,
 valamint Kingpin nevű játékokat.
 Mely csapat, most ID papa felügye-
 lete mellett, Wolf III sűtésre adta fejét.
 Függyöny!

Blazkowicz. B. J. Blazkowicz
 Akinek Wolf III előélet nélkül is mond
 valamit a fenti név, az minden kétséget
 kizáróan vérbeli Wolfenstein rajongó.
 Az alkotók többek között talán az irán-
 tunk érzett figyelmesség oltárán szere-
 peltettek újra a speciallistát. Magyarazat
 a mítoszzsal most ismerkedők kedvé-
 ért: a kilencvenes évek legelején B.

J. Blazkowicz bőrébe bújván szagathattuk ripityára a Wolfenstein Kastély szép számban s kivitelben mért gonoszait. Egy kikezdetetlen hős újbóli eljövételéről van szó tehát — B. J. Blazkowicz személyénél jobb nyitást így nem is remélhetnénk. A Wolf III áldásos módon szakít a Quake III tradícióval, így a mű érdemi felhozatalaként multiplayer alapú

játékon túl a singleplayer alapú küldetés-sorozat is adott. A mintegy hét különálló küldetést számláló repertoár darabon-

köemény történelmi vonatkozásoktól sem teljesen mentes. Szóval, az intróanim: („Kapásból-megnézed-háromszor” fajta, ami ugye jó.) egy gigászi méretű német harcos lóbálja felettebb súlyosnak s élesnek tűnő harci szekercéjét valamikor az Óidők hajnalán, ám egy jobbról érkező mágusszerzet rövid szóváltás után — ha önnön élete árán is, de — véget vet a roppant harcos tomlolásának. Majd jön a klasszikus „1000 év múlva” féle rendezői csavar, s lön: szorgos náci katonák rálelnek az enyészet ette, időtlen idők óta halott, robusztus testre — s mint azt élelmesebbek akár meg is sejtetik, az elhangzó „Megtaláltuk! Tegyen jelentést Himmlernél!” — felkiáltás bizony olyasmit vetett előre, hogy nem véletlenül keresgéltek a tetemet, s valószínűleg nem is egy múzeumban szeretnék azt kiállítani. B. J. Blazkowiczot azon megfontolásból küldi a térségbe az OSA — Office of Secret Actions —, hogy kiderítse: a náci vajon mily megfontolásból is adták fejüket régészeti ásatások bonyolítására. Külön külság, hogy a munkálatok egy meglehetősen hírhedt építmény közvetlen közelében zajlanak, melyet Wolfenstein Kastély néven emlegetnek — már azok, akik ajkajukra merik venni ezen rettenetes idők ezen rettenetes helységnevét. Mit ad Isten: B. J. Blazkowicz meri. Így rövid időn belül fogolyként találja magát a Kastély falai között, egy, azaz egy darab bőkövel, valamint két, azaz két darab bakancsossal. Utóbbiak „náciorrberudósásra” egyértelműen alkalmas eszközök, állapítja meg keserédes mosollyal, majd kitarja nekünk lelkét — szállhatunk is bele. Mi vagyunk. S a Wolfenstein Kastély.

A Wolf III Érzet

Úúú. Úúú. Óóóó. Oaaaa. Vaóóó. Aztán jön az első náci — SWINE-HUND! Swinehund vagy TE, Hans! DURR! DURR! DURR! Toten

ként négy alküldetéssel érkezik, így összességében csaknem harminc egymást követő térképen nyílik lehetőségünk egyjátékos alapon létezni a Wolf III univerzumban. Természetesen történeti vonalvezetéssel is támogatott egyjátékos mód ez, melynek boncolgatásába csupán áttekintés szintjén fogunk bele. Nos: alapvetően minden rendben van, sőt mondhatni: minden a lehető legnagyobb rendben van. Már a bevezető animáció is előrevetíti, hogy a Wolf III-nak bizony esze ágában sincs szakítani a hájmeresztő „okkultnáciista” beütéssel, mely az eredeti epizódokat is kultikus magasságokba emelte. S mely, tegyük hozzá: egyes források szerint



▲ Héhéhé! Nem ér visszaélni!

Swinehund. Kezdeti ledöbbenésünkbenől kilábalandó, belefogunk a Wolf III látványvilágának érdemi boncolgatásába. A cél érdekében finomhangolt Quake3 motor grafika szintjén a követelmények legjavát nyújtja. Bivalyerős, gyors, s

mindenekelőtt: szép. Már amennyiben az ábrázolt világ minőségét, s nem eszmeiségét vizsgáljuk. A Quake3 motor jellegzetes szolgáltatásait jóváhagyván — beszélünk itt trilineáris szűréről, maximális, 32 bites textúrárszletességéről —, valamint megfelelő vas esetén pontosan olyan minőségű látványt kapunk, melyet a Wolf III-tól képünk lenne elvárni. Sok egyebet ezzel kapcsolatban nem mondhatunk — látni, s érezni kell. Kérdés, hogyan,

s miképpen sikerült az alkotóknak kihasználniuk a motor által megalapozott stabilitást, látványszínvonalat. Harminc pályán keresztül tartani fent az atmoszférát ugyanis már nem tűnik túl egyszerű feladatnak. Meg kell mondjam,



▲ szeszsz

érezésem szerint itt sem találni kivételalót: a darab kítőző érzéssel adagolja a Wolf III filíng kötelező, valamint üdvözlendő hozadékait egyaránt. A Wolfenstein Kastély falai között kegyetlen emberkisértelket végző doktorok, megnyomorított csontvázak, fasiszta jelképek három dimenzióban tolmácsolják felénk a korabeli dokumentumfilmek atomsúlyos, nyomasztó érzélemlívágát. Pár térkép teljesítése után az ásatási munkálatok kellős közepén találjuk magunkat, holtra sápadt náci katonák bizonytalan keresztültüzeiben. Pofán csap minket, majd valósággal torunkat szorongatja az új évezred mezején értelmezett, összetéveszthetetlen Quake1 érzet, amint az ősi kazamaták sötétjéből elénkcammog egy izzó tekintetű zombi. Aztán hatalmas, nyitott területre szállít minket a Szolgálat — feladatunk beszásszanni a náci itt létesített bázisába, hogy aztán egy transzporteren keresztül bejuthassunk egy hipertitkos, robbanófejeket előállító komplexumba. A későbbiek során egy a felis-

merhetetlenségig bombáztot, meggyilkolt városban találjuk magunkat, mely ténykedéseink közben is ostrom alatt áll. Szóval über a szint. A neten van ugyan egy-két okospalacsinta, akik szerint: „túl sok az ilyeen, meg az olyan



páááálya...” Lúzerek ezek mind — tessék elhinni, a Wolf III minden egyes térképe „ábzólúte” a helyén van. Az egyetlen szempont, mely révén betámadható lehet a Wolf III pályaszerkesztése, a lakberendezés. Csatározásaink során számos villán, házón, lakáson vezet majd keresztül utunk, ám ezek közös jellemzője a lakhatatlanság. Oké, itt egy alibi-szék, ott egy alibi-asztal, amott pedig egy alibi-ágy, ám az

lenként — igen meglepő dolgokra képesek. Asztalborogatás, kettéválás: ám az igazsághoz hozzátartozik, hogy előbbit láthatóan előre megírt script nyomán teszik, önérből nem mutatkoznak képesnek ilyesmire. A legolcsóbb trükk továbbá, sajna itt is működik. Ím, a „Haszut. Mellé. Ma. For.!” 1. Kinyitom az ajtót. 2. Behuhogok a nácioknak. 3. Az ajtó-félfá mögé húzódok.

4. Egyenként lelődzöm a libasorban kiözönlő Hans Jörgöket. A rosszak fellépését időnként determinálnak, valamint erőteljes korlátok által süjtöttnek érezhetjük — legszerencsétlenebb jellemzőjük azonban a társaik halála iránt tanúsított érzéketlenség. Mármint, intelligencia szintjén. Volt, hogy két egymás mellett álló náci közül egyet vesén szúrtam, ám a tetem társa a test puffanásának, valamint önnön periférikus látómezőjének dacára sem mozdult — így kapott ő is egyet. Stilszerűen a másik veséjébe. Ügyi vagyok? Van egy Frici nevű ember a szerkesztőségben, aki elég jó fej, — főbb tevékenységi köre az EVM sorozat népszerűsítése — s akivel gyakorta cserélünk eszmét a folyosón érdekesebb játék-újtonságokról, s tesszük ezt az ott közlekedők legnagyobb örömére.

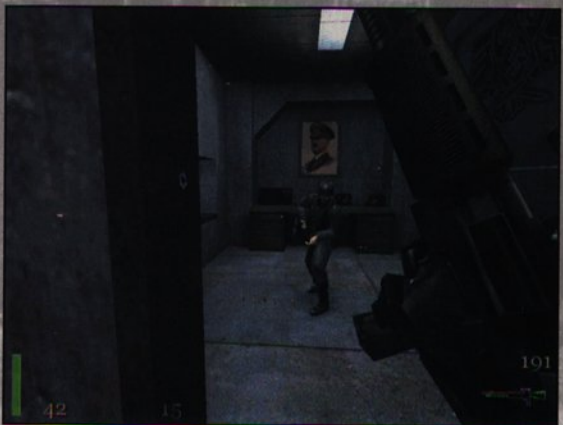
Kérem tőle, neki nem fáj-e, hogy a Wolf III-ban nem ütnek a golyók. Á lá Max Payne. Néz rám gyanakvoan, afféle „sokat ittál?” tekintettel. Elmagyaráztam neki, mint ahogy most is tenni fogom: szóval, leheted az embert ott, s addig, amíg akarod — aztán elfogy a HP-ja, és összerokad. Nem érezni a kilőtt golyók dinamikáját, erejét. Hozzá kell tegyük: ezen igény a Kingpin és a Soldier of Fortune óta él bennem, ám mindez idáig egyetlen más darab sem tartalmazott hihető ütközésvizsgálatot kilőtt golyó s karakter között. Hogy érthetőbb legyen: ha valakit villon lönek két méterről, úgy annak kutya kötelessége lenne hátrátartorodni —



▲ Bocskaaaa, sieteeek!

de se a Max Payne, se a Wolf III gonoszai nem hajlandók így tenni. Bevárják, míg telepumpáld őket — aztán placcs. Produkálnak egyet a letárolt zuhanásmodellek közül. S hogy parám tárgya jogos, arra maga a Wolf III szolgálat bizonyoságot: a játék ugyanis a fej-golyó ütközéseket mesteri módon szimulálja — azaz irányított, s betalált fejlődés esetén annak rendje s módja szerint elfekszik a legelitebb, legtláposabb Paratrooper is. Akik egyébként elég szigorú urak. Ennyi csupán az én fájdalom: ha a fej-golyó ütközés megoldható, úgy már illenék befutnia egy újabb FPS-nek Kingpin és Soldier of Fortune után, mely minden főbb testtájék ütközésvizsgálatát meggyőző módon szimulálja. A Wolf III nem az a játék. Sérülés-skinek sincsenek á lá Soldier of Fortune, á lá Kingpin — hiába is puffogatsz bele a halott náci képébe, amúgy puding-próba címén. Jó, jó: mondhatnak a

készítők, hogy nem óhajtottak kivívni az erkölcsörizők maximális ellen-szenvét — ez azonban aligha lehet meggyőző érv azok után, hogy véres cafatokra szaggtatjuk az első embert egy Venom Gunnal. Két dolog maradt hátra, melyek okán becinkelés tárgya lehet a mű — ám ezek náüansznyi apróságok csupán. Nekem fáj, hogy a náci angolul beszélgetnek — a német nyelv autentikus bája által megtámo-gatott, feliratozott dialógusok hatalmasat dobhattak volna az egyébként roppant erőteljes atmoszférán. Ehelyett angolul nyomják, míg esetenként „angolnémel” üzemmódba kapcsolnak. Azaz, vígan szemezgetnek azon három Német szóból, melyet az egyszerű játékosnak a készítőik szerint ismernie illik. Javohl, Bitte, na és persze: !PFFFFF! — Jaaaaaaa! („Piff” címén ne tud meg, mit illik képzeln.) Triviális példa az, — Understood?“, - Javohl!” Még



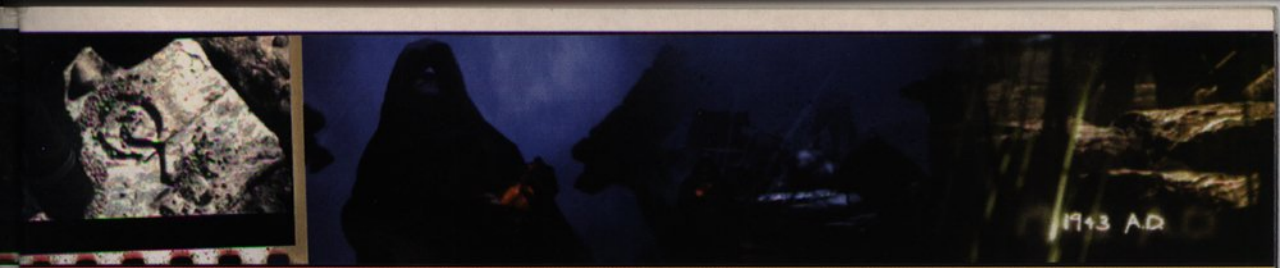
▲ Kár a gőzért, Rudli! Én vagyok az anygalka.

összha-

tás ezzel együtt is karcslú. S noha kétségte-lenül huszadrangú szem-pont ez, láttunk már FPS-eket, melyek ezen területen is kitűnően teljesíttek. Undying, például. Fontos tudni: minden Wolf III térkép jelleggel bír. Így léteznek „gúddold” alapú carnage-ok, ahol a Wolfenstein hagyományok értelmében csak meggyünk, szétloccsantunk, meggyünk, szétloccsantunk. Aztán vannak stealth alapú küldetések, melyek során a Kate Archer attitűd bizonyul kifizetődőnek, azaz: szépen, halkán, holtbiztosan. Tucatnyi kvázi-puzzle alapú térkép is itt figyel, ilyen például az a pálya, melyen a náci kísérleti repülőgépet fogjuk átvállalni. Bejövés.

Naszal', hogy — Swinehund!

Beszélgünk a fightról. Illetve, a fight minőségét alapvetően meghatározó hozadékról, az AI-ról. Nos, a náci esetenként — hangsúlyozzuk: ese-



Colt Browning 45. 1911

1911 márciusában az Egyesült Államok haditengerészete hivatalos kiegészítő felszereléseként vezeti be a 45-ös Browning koltot. A típus mindkét világháború végigharcolta, jóllehet 1920 során finomításokat, tökéletesítéseket eszközöltek a modellen: rövidebb ravasz, kisebb agy, fokozott pontosságot jelentő, fejlesztett csőszerkezet.



Luger 9mm Parabellum

A századforduló során, Georg Luger által kifejlesztett modell máig is a precizitás, a minőségi tervezői munka szimbóluma. A típus optimális kondíciók között páratlan pontosságról s hatékonyságról tesz tanúbizonyságot, ám sajátosságok jellemzői révén — a modell csupán makulátlan állapotban lévő munió, s hasonlóan steril cső esetén képes a tőle elvárható csúcsteljesítmény produkálására — a hadszíntéren nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A modell híres/hírhedt gúnyneve: Parabellum — latin kifejezésekből alkotott mozaikszó. Para: előállít, létrehoz. Bellum: háború, csata. Így Parabellum, körülbelül annyit tesz: Háborúhozó. (Mondjjobbat, Klaus...)



MP40

A Második Világháború alapvető harciszeközének nevezhető géppisztoly az újszerű előállítás technológia révén élvez kiemelt szerepet. Az MP40 az első tömeges termelésre kerülő géppisztoly, mely teljes mértékben nélkülözi a fa alkatrészeket, s melynek komplett testét fémből állítják elő egy akkor még újszerű eljárás segítségével. A modell így rövid időn belül hatalmas számban gyártható le, míg előállítás költsége/tüzer arányában minden idők leghatékonyabb, leggazdaságosabb lőfegyverei közé tartozik.



Sten

Az első Sten 1941-ben készült, mikor is a brit katonák által használt, Mark I típusjelű gépfegyverek iránt — melyekre a Sten elődjeként tekinthetünk — tüzerejük s precizitásuk végett mind nagyobb s nagyobb igény mutatkozott. A fejlesztett modell Sten Mark 2 néven mutatkozik be — fokozott tüzerő, fokozott pontosság, illetve a test szükségletének ítélt elemeinek teljes körű mellőzése jellemzők. A rendkívül magas ismétlési szám révén mindkét modell hajlamos a túlmelegedés, szélsőséges esetekben csődöt is mondanak — a Mark 2 által képviselt tüzerő s pontosság azonban mindezen hiányosságok ellenére is az éra leghalásosabb gépfegyvervé teszi a típust.



Mauser

A Puskák Atyjaként is emlegetett Mauser első típusa 1870 körül mutatkozik be, kis kaliberű vadászfegyverként. A modell világhódító útra indul, s mintegy 75 éven át válik folytonos tökéletesítés tárgyává, többek között csehslavok, német, török tervezők elgondolásai nyomán. A Return to Castle Wolfensteinben ábrázolt Mauser modell a német gyártmányú K98 — a típus neve annak keltezési dátumát, 1898-at jelöli. Némi pontatlanságot kell konstatálnunk az implementált modell életszerűségét illetően — a Mauser K98 specialitást egy perc alatt átlagosan tizenöt lövést képesek leadni, míg a Return to Castle Wolfenstein során, ugyanezen ismétlési szám, körülbelül fél perc alatt kivethető. Tesszük hozzá: tárazással együtt.



Panzerfaust

A Második Világháború egyik legrettegettebb eszköze profilja szerint anti-tank, anti-páncélos üteg szerepet tölt be a kor hadszínterén. Az első prototípusok működöttele csupán két ember által volt megoldható — egyikük betöltött, másikuk célzott s lőtt —, míg a modellek által kilőtt rakéták maximális lőtávolsága nem haladta meg a harminc métert. A Panzerfaust későbbi, fejlesztett típusai — Panzerfaust 60, majd Panzerfaust 100 — nevükhöz hűen már a megjelölésükül szolgáló távolságok messzeségében állítják célra tölteiket. Későbbben a tervezés alapvető változtatásainak, a 60-as, illetve 100-as modelleket már egy ember is működtetni tudja — a Return to Castle Wolfensteinben ábrázolt típus az utóbbi. Meglehetősen ritka munió utánpótlása végett a Panzerfaust aligha nevezhető elsődleges fegyverek egyikének, ám az általa képviselt pusztító tüzerő offenzív kelléktáruknak nélkülözhetetlen, egyszersmind karakteresebb darabjává teszi.



jó, hogy nem „Javohl, Sirl!” A Wolf III alapvető ázsiójához képest kifejezetten ciki továbbá, hogy bizonyos párbeszédek rögzítéséhez egyetlen szinkronszíneszt használtak fel. Így a lezárt viadukton áthaladni óhajító kamion sofőrje, valamint a viadukt öre is ugyanazon hangon kommunikálja magát. Még hang- elváltotatásra sem tett a nagy tudású színésztől. (Mint ahogy a dizájnertől sem egy hókönnyomásra, hogy ugyanbizony, tegye már.) Érdekeség, hogy bizonyos színészeket mintha hallhattunk volna már a No One Lives Foreverben. A másik dolog: tűzharcok közepette mindössze drei darab frázist puffogatnak a genyák, ezek pedig: „Halt!”, „Die Amerikan!”, meg — kitalálod? — „Swinehund!” Sehol egy „Toten Sie Ihr!”, Isten ne adj, tévesztett golyó esetén egy „Hah! Ist das deine Speziálität?!” Szóval, a darab ezirányú kínálatát méltatlanul butítottak, s gyengének érzem. Aki még nem játszotta végig a játékot, az ne olvassa el a most következő mondatot. Nem halod? Szóval, az a Quake3 motorral készült, hat másodpercig, meg az elmaradhatatlan utilitykkel, melyek révén a rajongók újabb térképeket, modelleket készíthetnek majd — ám ígértek szerint hamarosan hozzáférhetővé teszik a fejlesztőkészleteket. Addig pedig nincs más hátra, mint pukkadásig nyomatni az eredeti verzió nyolc multiplayer térképét. Erdemes még szót ejteni a védelemről is, mely itt is CD Key alapú. Tetszik, nem tetszik, de ez van: Tetszik lennel leszel megvásárolni a darabot, ha multiplayerben is játszani — az úgymond „közkezen forgó” kulcsokat ugyanis csipőből tiltják le a szerverek. Am ha valamely darab, ha valamely játékmód, úgy a Wolf III, s a Wolf III Multiplayer igazán megérdemli, hogy megvásároljuk. Ne feledjétek, mint mindent: ezt is csak egyszer kell megvenni. S aztán a tied. S azoké, akikkel megosztod.

Multiplayer

A Wolf III szavatosságáért természetesen nem az egyjátékos mód kezesekedik — a program multiplayer

támogatottsága már az egyes verziószám révén is kiforrott arculatot mutat, melynek komoly sansza lehet csatlakozni a Quake, Half-Life, Unreal Tournament által uralt FPS birodalmak mellé. Amit tudni kell: adott először is a Nerve Software által kifejlesztett, Axis vs. Allies nevezetű csapatjáték. Hasonlóan a Half-Life féle Team Fortress szisztemához, a csapatok tagjai különféle kasztok közül válogathatnak — négy kaszt van, mindegyikük speciális javadalmakkal s hátrányokkal — majd a szakasz számára kijelölt objektívák teljesítésén fáradoznak. Az objektívák persze minden térképen más és más, á a Unreal Tournament, Assault mód. A tematika már a kész mű megjelenését megelőző tesztverzió bemutatásakor is tömegeket vonzott — kiforrottsága, játszhatósága végett a multiplayer alapú FPS egyik legszórakoztatóbb játékformája válhat belőle a közeljövőben. Adott ugyanakkor a klasszikus Deathmatch, mindenki-akit-ér alapon nyugvó őrjöngés, valamint ennek csapatjátékként ábrázolt változata. A Gray Matter s az ID adós még az elmaradhatatlan utilitykkel, melyek révén a rajongók újabb térképeket, modelleket készíthetnek majd — ám ígértek szerint hamarosan hozzáférhetővé teszik a fejlesztőkészleteket. Addig pedig nincs más hátra, mint pukkadásig nyomatni az eredeti verzió nyolc multiplayer térképét. Erdemes még szót ejteni a védelemről is, mely itt is CD Key alapú. Tetszik, nem tetszik, de ez van: Tetszik lennel leszel megvásárolni a darabot, ha multiplayerben is játszani — az úgymond „közkezen forgó” kulcsokat ugyanis csipőből tiltják le a szerverek. Am ha valamely darab, ha valamely játékmód, úgy a Wolf III, s a Wolf III Multiplayer igazán megérdemli, hogy megvásároljuk. Ne feledjétek, mint mindent: ezt is csak egyszer kell megvenni. S aztán a tied. S azoké, akikkel megosztod.

by GyZ

www.castlewolfenstein.com

Activision / ID Software / Gray Matter

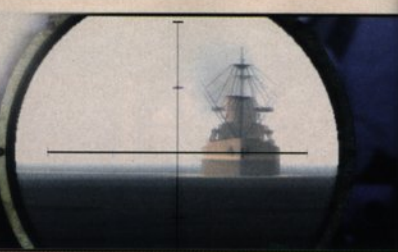
PIII 400 / PIII 300, 128 MB RAM (64 MB RAM), Open GL!

LÁTÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

- atmoszféra
 - remek játékmódok
 - nincs kijátszva az időutazás
 - infók a glükoszintézisről!

96

Silent Hunter 2



Játsszunk csendkirályt!

Senki sem gondolta volna, de végre megérkezett: itt egy új, második világháborús tengeralattjáró szimulátor! Elképesztő, az ember azt hinné, hogy minden stílusból védőszámra ömlenek az ilyen-olyan minőségű progik, de ezt a műfajt valahogy mindenki elfelejtette egy időre. A legutolsó ilyen játék a Silent Hunter 1 volt 1996-ból, még a keményvonalas DOS érában. Azóta csönd és mély áhítat, meg persze visszafajított lélegzetek: a fun-ok sem gondolták volna, hogy a kilélegzésig négy (most már öt? Segítsen valaki!) évet kell várni. Előbb utóbb mindenkinél elfogyott a szufflája és végső elkészülésükben a felszínre emelkedve beálltak matrónak valami hajóra. Az utolsó mélytengeri búvárok az Aquanox „eszetlen” csíhi-puhijába süllyedtek bele kényszeredetten.

Senki sem bírta már tovább a várokozást, az SH2 eredetileg márciusban ereszkedett volna PC-s vizekre, de az év végéig húzódtott megjelenésének időpontja, jó szokás szerint a management minden hónapban megígérte, hogy a következőben már

bíliázatosan lesz, nyugi. A program megalkotása nehéz szülés volt, létezőjének számos akadálya volt, hányattatásait egy szappanopera hőse is megirigyelhetné. Kétezerben az eredeti fejlesztőcsapat feje fölött végérvényesen összecsaptak a hullámok, a stafétát a háborús szimulátorairól ismert Ultimatum vette át. Nekik tulajdonképpen egészen az elejétől kellett kezdeniük a fejlesztést, például egy új motorral. A kiadváltás kellemtelen tortúráján is átesett mindenki, aki az SH2 közelébe merészkedett: az eredeti céget (Mattel Interactive) megvette az SSI, de egy évre rá már az Ubi-Soft kiköltöjtében horgonyoztak. Mindennek a tetejébe a dot-com válság bizonytalanságai miatt nyolc egész hónapra leállt a fejlesztés...

Szóval sokan még mindig nem hiszik el, hogy tényleg megjelent a program, szerintük az, ami a CD meghajtóban kerreg csak valami bolygó hollandi, de torpedózzuk meg a hitelenek állításait és evezünk mélyebb vizekre.

A játék visszavezet minket a világháborúba. A németek oldalán, mint tengeralattjáró-kapitány küzdhetünk

nyugodtan ajánlom mindenből a maximumot, még a „level detail” opciót is húzzuk a topra, nem ez a program fog minket új hardware vásárlásába kergetni, nagyon helyesen, jegyzem meg. A főképernyő igénytelensége az első pillanatban elszomorító lehet, a másodikban illendő észrevenni, hogy egy hatvan évvel ezelőtti dizájnnt mimelde toborzó jellegű óriásplakát közepén fickándozik az egérkurzorunk. Az egyszeri küldetésekben rögtön kiélhetjük tengeralattjáró-irányító hajlamainkat, ússzuk ide.

Nyolc küldetés és három gyakorló pálya vár minket ebben a blokkban, de aki az irányítás minden csínját-bínját következetesen el akarja sajátítani, az kezdje a „training 1” oktatópályával. Pontosabban azzal, hogy a térdére fekteti a majd kétszáz oldalas SH2 kézikönyvet, felcsapja a megfelelő fejezetnél... Jaj! Hogy kalózverziótok van? Erről nem volt szó. Akkor felejtsetek el az oktatópályákat, mert a könyv nélkül nehéz lesz végigvinni, hihi! Azért a helyzet nem végső, a játék nem túl sok billentyűvel és menüvel operál, egy fél óra gyakorlás után a tankhajók után porzik a tenger, olyan gyorsan fognak menekülni előlünk. Már ha észrevesznek. ☺

Töltsük be magunkat az egyik küldetésbe, akár torpedót csövébe. A hajó tetején állunk, és tényleg nem egy DOS-os játékkal van dolgunk, ez egy pillanat alatt kiderül. A grafika 3D-s, és igazán jó egy tengeralattjáró-szimulátorhoz képest. Már nem csak egy kis részt látjuk a tengernek és az égnek, hanem körbékémlhetünk, ahogyan a valós életben is. De nem csak itt, a kukkeren (akaramondani periszkópon) keresztül is kitűnően érzékelhető a térhatás. Külön meg kell említeni a hullámokat, melyek ma már nem meglepő módon szokásukhoz híven hullám-

zanak, méghozzá háromtengelyes koordinárendszer alapján lökődik a hajótestet.

Az ég és a napszakok váltakozásai is szépen szimuláltak. Komolyan mondom, furcsán bizsergető érzés kerített hatalmába, mikor első célpontomat megláttam. Hajóm lassan emelkedett a felszínre (az egyik gépgyűző mögötti nézetbe ugorva láttam a habokból lassan kiemelkedő gép orrát), a naplemente színeiben vörösölt az ég, messze előttem a horizonton pedig ott úszott egy hatalmas tanker, keményeiből sötét füst-fellegeket ergetve. Önkéntelenül is gonosz mosoly ült ki az arcomba, kiadtam a merülési parancsot, a hajótestet a cél felé fordítottam, majd pedig teljes gáz előre. A tankhajóról senki nem látta a feljűk közeledő periszkópot...

Konzervdobozban

Csakúgy, mint a játék első részében (és az Aces of the Deepben) az alsó horizontális menükben lépdelve érhetjük el a tengeralattjáró különböző részeit. A kezelést megkönnyítendő a „helyszínek” általában csak mint a legfontosabb műszerek jelennek meg. A legfontosabb szoba természetesen a periszkóp szoba, ahonnan kukkerünket kidugva kémleljük az ellent. Bevágvá a billentyűzetkiosztást idővel nem is nagyon kell elhagynunk e számunkra kedves fészket: parancsainkat érdemesebb innen kiadogatni, mintsem állandóan változtatni a menük között. Az egyetlen terem, ami igazán hasonlít egy tengeralattjáró belsejére az a kapitány szobája. Itt egy kalendáriumot és a kiadott parancsok időrendi jegyzékét találjuk, e jegyzéket külön fájlba is exportálhatjuk, amit majd kinyomtatva kispárnánk alá helyezve izgalmas álmokat biztosít ezen lista.

A különböző termek között



Balaszto- kat tele- ereszten!

Az installálás végén a program szerényen érdeklődik a grafikai beállítások iránt, én minden kedves érdeklődőnek



váltogathatunk az F funkcióbillentyűkkel, vagy a képernyő széleire tolt egérrel. Mégis leggyorsabb, ha az iránybillentyűkkel közlekedünk, a csata hevében, amikor igazán gyors döntésekre kényszerülünk, ez a biztos megoldás.



A tengeralattjáró tragédiája

Wolfgang Petersen nagy volumenű háborús filmje „A tengeralattjáró” hatalmas nemzetközi sikert aratott 1981-ben. A film költségvetése huszonötmillió márkát emésztett fel, ezzel kiérdemelte a legdrágább német film címét.

A mozi az „U 96” tengeralattjáró legénységének történetét meséli el. Az Atlanti-óceánon végzett több hetes hadművelet után a hajónak át kell szelnie a Gibraltári-szorost, hogy részt vehessen a földközi-tengeri harcokban. Valahogyan így alakul a Silent Hunter 2 kampányának története is. A filmben viszont az átkelés a szoroson nem sikerül, a súlyosan sérült „U 96” visszatér egy látszólag biztonságos csatornaparti kikötőbe. Itt azonban az utolsó pillanatban egy mélyrepüléses támadásnál a kikötőben vesztelő hajót lebombázzák, a legénység nagy többsége elpusztul. A film megrázó és realista jelenetekben ábrázolja a háborút. Az emberi sorsok, a legénység félelmeinek és nyomorúságának bemutatásával a három részes tv-változattal szemben azonban adós marad.

Lothar-Günther Buckheimer 1973-ban megjelent regényének filmre vitele kacskaringós történet. Először amerikai stábnak akartak nagy formátumú nemzetközi filmet forgatni. A szerző azonban a súlyos meghamisítástól való félelmében megakadályozta ezt. Megjegyzem valószínűleg teljesen jogosan, lásd a legutóbbi tengeralattjárós amerikai filmet, az U 571-et. Végül egy müncheni stúdió forgatott többnyire ismeretlen színészekkel, bár ki ne ismerné Jürgen Prochnow nevét, ő a kapitányt alakítja, illetve Herbert Grönemeyert, aki pedig azóta csinált néhány nem is túl rossz muzsikát. A hitelesség érdekében több tengeralattjáró-modellt is készítettek, az első felvételek az Északi-tengerben készültek. A forgatás elhúzó-dása késleltette a film elkészültét, például La Rochelle-nél megsérült az egyik modell. Már a forgatás során több nézeteltérés vitává fajult a sikeres fotóművészként is ismert szerző és a tehetséges rendező között, aminek a vége az lett, hogy Buckheimer ettől a filmváltóztól is teljes mértékben elhatárolta magát. Kinek van igazga? Olvassuk el a regényt, majd nézzük meg a tv-sorozatot és kiderül, megéri.

dás. Milyen termék is vannak? Tehát a periszkópszoba az első. A kukkert egy karral tudjuk ki és beemelni, az X és az Y gombokkal érhetünk el nagytájt illetve kicsinyítést. Szemlélődésünk során két fokmérő szokott pörögni, az első a hajó irányát mutatja, a 0 fok jelenti a hajó orrát, ergo ebbe az irányba löjük ki a torpedókat. A második, a belső fokmérő jelenti a periszkóp irányát, ha a kettőt összehangoljuk és pont előttünk az ellenség, izzadságtól síkos, remegő kezünket már emelhetjük is az Enter gomb fölé...

Irányító szoba. A térkép minden igényt kielégít, hiszen egy egész földrész távlati képéből indulva nagyíthatunk rá akár egy-egy hajóra. Igaz kicsit egyszerű, kicsit csúnyácska, de minden egyértelmű. A felszínen zajló eseményekről csak akkor kapunk informá-



ciót (ki és merre közeledik), ha legalább a periszkópunk ki van dugva, ezt ne felejtjük! A jobb alsó sarokban mindig látható az időgyorsításra szolgáló panel, de itt fogjuk a legtöbbet használni. A „+” illetve a „-” gombokkal tekerhetjük a perocet, akár kétezer-negyvenyolcszoros gyorsítást is kérhetünk, ha nincs senki a közelünkben, mindez azt eredményezi, hogy nincsenek hosszú üresjáratok a játékban! Ha ilyen sebességnél valaki közelébe érünk, természetesen automatikusan emberi léptékkel is mérhető iramba kapcsol vissza a program.

Engine room, kazánház (vagy mi is ennek a neve). Itt löjük be a hajó irányát, merülési mélységét és egyéb haladási tulajdonságát. Manuálisan hiba lenne a sebességét állítgatni, arra ott vannak a gombok 1-től 9-ig.

Következnek a felszíni nézetek, a fejlettebb hajókon van egy felszíni fokmérő és egy ágyú is, de mindegyiken egy kis légvédelmi löveg is. A hajók típusától függően ennek változnak a tulajdonságai, eleinte csak rövid sorozatokat tudunk leadni a fegyverből, hogy elkergessük a ránk támadó vadászgépeket, később jóval komolyabb, folyamatosan tüzelni képes négycsövű léghárrító ágyút is használhatunk. ☺

A következő helyszínek ismét visszavezetnek bennünket a hajó belsejébe. A torpedó szoba következik. Nos, aki az automatikus beállításoktól megfosztja a fegyverzetet (töltés, sebesség, táv) az vagy nagyon merész, vagy már kezelt ilyen fegyverzetet a valóságban is. (Tudtommal a magyar flotta most éppen nem rendelkezik egy tengeralattjáróval sem, sőt anno is csak mértékkel használták...)

Mivel a program ezt az opciót jó szívvvel ajánlja fel auto kezelésre, fogadjuk el bátran, lesz gondunk bőven e nélkül is. Sérülési napló. Hajónk keresztmetszeti tervrajzát láthatjuk (ha így

tele van, hová fér a legénység?), ha robban mellettünk majd néhány mélységi bomba az egyes területek sárgás, idővel pirosas színt öltenek.

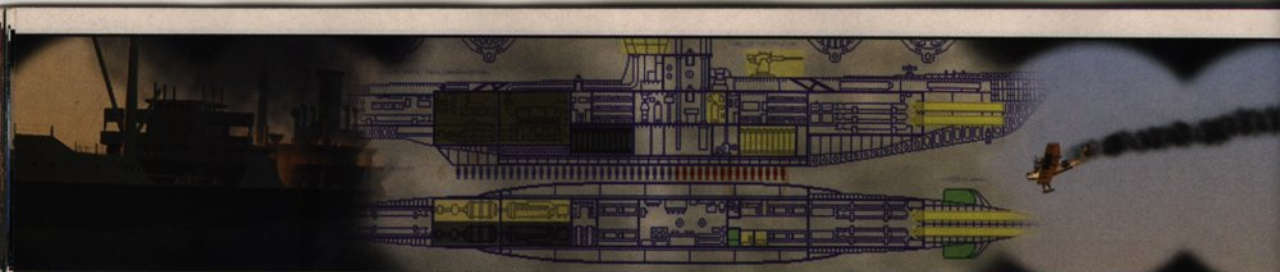
Sound room, hallószoba. Mélyen a víz alatt ott rejtőzik az ellenség. Mozdulatlan és zajtalan. Most nem tesz mást, csak hallgatózik, mikor múlik a vész és merészkedhet a felszínre újra...

A rádiós szoba. A nekünk szánt üzeneteket dekódolják itt, első mindig a feladat, későbbiekben főbb információk a küldetés állásáról.

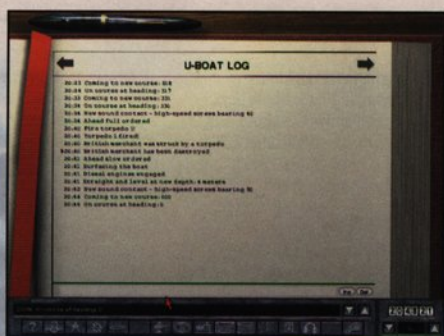
Csak csendben, csak halljan, hogy senki meg ne hallja

A Silent Hunter 2 különösen jól felkészített stuff hanghatások szempontjából. Mondhatnánk azt is, hogy az egész szimulátort ez a rész hordja a hátán. Pedig nem, hanem a hajókba csapódó torpedó látványa... ☺ Szóval csak a főmenüben van zene, a játék alatt nuku, de még szerencse. Nem szabad nótázni, itt aztán igazán sok múlik egy időben meghallott csavarlapát zúgásán. Ami hajótípustól függően változik, például a rombolók





dűhös gőzmozdonyokként zajonganak, a hatalmas teher szállító hajók meg méltóság teljesen dohognak. A periszkóp elektronikus emelője kellemesen zizeg, a kilövődő torpedó zaja szintén zene a fülnek, de a



bombák annál kellemetlenebbek, hogy a beömlő víz csobogásáról ne is beszéljek. A legénység beszólásait hivatásos német szinkronszínészekkel vették fel, úgyhogy az élmény garantált. Természetesen minden tértámasz, legyünk akár száz méter mélyen, már egy jó sztereó is gerinc remegtető élmény hallani a „fölföltünk közlekedőket”. Nem is beszélve arról, milyen élményt jelenthet egy kis házimozis stúdió hangrendszerével használni. Bár legautentikusabb módszer, ha szépen felvesszünk egy kényelmetlen és orbitálisan nagy fejhallgatót... © Természetesen számos apró háttérzaj szól állandóan, úgyhogy a klausztrófiás élmény néha akarva-akaratlanul is előveszi az embert.

Ha mélyre merülünk, érdemes bevetni magunkat a hanglokátoros székébe, itt egy irányzék előtt őrve akár becsukott szemmel is játszhatunk, toprealizmus, a profik akár a térkép használata nélkül, a hangok alapján képesek betájolni magukat a megfelelő irányba, ahonnan a legsebezhetőbb a kiszemelt áldozat. Majd elég némileg feljebb emelkedni és löhetünk is. Ha jók vagyunk, nem „vaktában” szórunk torpikat!



Missziók

A SH2 nyolc egyszeri küldetést ajánl fel, melyekben véletlenül generált konvojokat támadhatunk meg. Jól kitaláltak és szerkesztettek, de nem ez az igazi, pár nap alatt rá lehet unni. Az igazi kihívás a kampánymód, ami huszonegy küldetést tartalmaz. Mind egytől egyig megtörtént eseményeken alapul, olyan háborús akciókon, melyekben nagy szerepet játszottak a német tengeralattjárók. Ha komolyan belemerülünk a játékba, nem egy könnyen felejthető élményt kapunk cserébe. A csaták alatt rádióinformatókat a háborús eseményekről, a sikeres küldetések végén az eredményektől függően pedig különözeteket és egyre jobb hajókat kaphatunk. A missziók a kampányban automatikusan mentődnek, bármikor újrajátszhatók, a szóló küldetéseknek külön lehet elmenteni az állásokat. A személyi eredmények felkerülnek a dicsőségtáblára, az elsüllyesztett hajók pedig vörös X-el jelölve láthatóak a térképpönkőn.

Ez a harminc küldetés sokaknak valószínűleg nem lesz elég, az SH2 pedig editor nélkül jött, úgy bizony. A fejlesztők állítása szerint az editor jelenlegi stádiumában még túl sok



hibát rejt magában, valamikor a későbbiekben várható, talán a társjáték, a Destroyer Command megjelenésével egy időben válik elérhetővé.

Destroyer Command

Valamikor a cikk írásának környékén jelenhet meg a boltokban. Ez a fejlesztők másik dobása, egy hadihajó szimulátor. Szintén a világháborúban vagyunk és a szövetségesek hadiflottájának egy-egy gépével cirkálhatunk Európa partjainak közelében... tengeralattjárókra vadászva! Mivel a SH2 nem rendelkezik külön többjátékos móddal, ezt a hiányosságot a DC oldja fel. Ígértek szerint nyolcan kergethetik egymást egyszerre a vízen. Ki a vizen, ki a víz alatt, hogy mi sül (inkább fő?) ki belőle, még nem tudjuk, de a beharangozók biztatóak. Talán legközelebb már mi is nem a vízből kifelé, hanem bele fogunk kémlelni, periszkóp után kutatva. Ha nem szárad ki nagyon ez a téma, akkor egy (két, há' ☺) hónap múlva visszatérünk rá!

Összegzés

Az ugye mondanom sem kell, hogy számtalanszor kellett újramegtenem a pályákat (küldetés közben nincs mentés). És amikor ez egyik missziót már

vagy tizenkeddjére töltöttem vissza rájöttem, hogy megszerettem ezt a játékot. Elég egy apró hiba: elfogy a türelmünk, és túl hamar emelkedünk a felszínre, vagy mohóságból még egy torpedót akarunk elhelyezni a súlyosan sérült cirkáló gyomrába, netán egyszerűen zátonyra futunk, nem számít. Ha az ember egyszer bevitt egy találatot és látja, ahogy a lemenő nap fényében a lángoló hajó lassan az oldalára fordul, akkor már kész. Rabul ejtett az élmény, és még egyszer meg kell ismételnem, csak még egyszer, csak még egyszer... Vagy ahogy a vadászból üldözött lesz, de mégis sikerül lerázni a tengeralattjáró fölött cirkáló rombolókat. Nem semmi!

Mondhatni követendő példa az egyik legnagyobb, ma is élő ász, Eric Topp, aki kétszázhatvan (!) elsüllyesztett hajójával komoly elismerést érdemel. Az SH2 nyolc különleges kis videó interjút is applikált a játék mellé, amikben Topp bácsi mesél az élményeiről, de ez már csak hab a tortán. A tengeralattjáró szimulátorok piacán nincs igazán sok versenyző, de a Silent Hunter 2 most biztosan és egyértelműen vezet: aki nem hiszi, ússzon utána.

Balage

www.silenthunterii.com

Ubi Soft/SSI
PII600 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATÓSSÁG	8
ZENE-HANG	10

✓ -realisztikus
-könnyen
kezelhető
-egzotikus fajta

X -lehetne még
latványosabb is
-most nincs multi-
player

86

ÚJ ÉV - ÚJ AKCIÓ

2002-BEN

A TELJES 2001. ÉVI ÉVFOLYAMOT

MEGRENDELHETED, MINDÖSSZE

2002 FT-ÉRT*

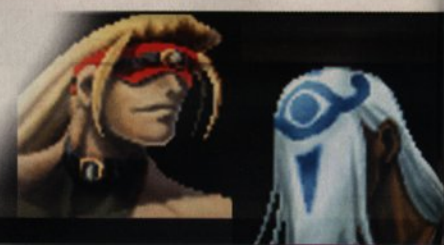
* PLUSZ POSTAKÖLTSÉG: VIDÉKI ÉS BUDAPESTI LAKOSOK SZÁMÁRA EGYARÁNT 540 FT.

11 SZÁM - 11 DB 576 KBYTE!



MEGRENDELÉSEDET RÓZSASZÍN POSTAI UTALVÁNYON AZ 576 KBYTE (COMGAME 576 KFT.), 1389
BUDAPEST, PF. 132. CÍMRE KÜLDÖD EL!
AKCIÓNK A RAKTÁRKÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Guilty Gear X



Pofonok. Rúgások. Ventilátor.

Midőn a szórakoztató informatika kebelén felütötte fejét a hardveres gyorsítás, s ezzel egy időben a processzor vállára rakott összehenger sacc a felére csökkent — bizonyos játéktípusok, s az azokat jellemző megoldások mintegy varázstűszerszerűen ódonnak, avagy egyenesen elavultnak számítottak már. Ezen időszak tekinthető a napjainkat is jellemző 3D örület hajnalának, mikor is boldog-boldogtalan 3D-s projektet fejleszt, legyen szó akár akcióról, verseny-alapú játékról, s általában: bármiről, mely témának javára válhat az ez idő szerint ábrázolható, 3 dimenzió. S noha nem állíthatjuk, hogy az akkor még új technológia jegyében fogant játékok láttán nem ejtettük földre az állunkat, egy kornak — úgy látszott — végérvényesen leáldozott. Nevezünk ezt a periódust 2D-korszaknak. Bizony, ez az időszak kellett életre csaknem minden, manapság is komoly népszerűségnek örvendő játéktípust. Platform játékok, melyek manapság már szintén 3D-ben

pompáznak, ám a párhuzamok, a megkérdőjelezhetetlen örökség mindmáig felfedezhető az ihlető művek, valamint az új kor alapvetései között. Így lehetséges, hogy első hallásra merész dolognak tűnik párhuzamot vonni Super Mario — a kedves kis vízvezeték szerelő — s „ara Croft között, ám a koncepció meglehetősen hasonló. Ugra-bugra, felderítés, haladás. Ám, hogy Lara elkötelezett rajongóinak meg ne zuhanjon a vérnyomása, Mario és Tomb Raider közé iktassunk be egy erősebb láncszemet: Croc. A pár éve második eljövételét ünneplő krokodilkölyök, valamint kedvenc vízvezeték szerelőnk kalandjai között aztán tényleg nem nehéz fellelni a párhuzamokat. Immár 3D a világ. S 3D a hős. A játék mozgatórugói azonban változatlanok. Gondolatébresztő: lehetséges, hogy ezért hívják ezeket 3D-s platform-játékoknak? (Alant következő megállapításom hatására Martin ugyan azt javasolta, tegyek egy hosszabb sétatát a friss levegőn — ám szerintem a Metal Gear Solid PC-re is megjelent, első epizódjának gazdagon mért, konténerek között-bújálós akciójelenetei egyértelmű Pacman jegyeket sugallanak.) A 3D örület

révén persze nem csupán Mario kényszerült birtokba venni harmadik dimenziót. Így tett Duke Nukem, aki pedig az Idők Hajnalán még szintén Commander Keen féle platform-játékokban rúgdosta szét a tatyakos Idegen Alfeleket, s így tett Scorpion is, karöltve Sub Zero nevezetű nemzisével. El is érkezünk az elmékedésünk tárgyául szolgáló témakörhöz. Azaz, a verekedős játékokhoz. A ma PC nyüstölői sajnos különösképpen inséges időket élnek ezen szinten, az utolsó, érdemi újításokkal s prezentációval felvértezett mű az 1999-es év elején publikált Biofreaks volt. Hú, az a darab máig is az überek közé tartozik — bizonyos szposolímúvek segítségével lenyeshető ellenfeleink mindkét karja, hogy a továbbiakban az vérpatkokat spriccelő csonkjával hadonásszon bele a világba. Elég hét. Megjegyzendő: a Biofreaks szintén 3D-s. Mint ahogy, a ma verekedős játékaiknak 99%-a is az, függetlenül annak színvonalától, avagy az általa használt platformtól. Az igazán komolyan respekttel rendelkező 3D-s címek, mint például Tekken sorozat azonban, kizárólagos konzol-licenz alatt állanak, legalábbis ezen írás pillanatában mindenképpen. No Problémó: izíts be egy PS emut, s már nyomatható is a Soul Blade-ot. A műfaj esszenciáját persze, alighanem a hamarosan érkező, legújabb Tekken fogja tolmácsolni — PS2 tulajdonosok örömére. Csak semmi pánik: már PC-re is készülget a Mortal Kombat V, s azért léteznek fejlesztők, akik nem állják új keltetésű műveiket multiplatform ala-

pon tárnai a közönség elé. Ilyen a Guilty Gear X is, fajtájára nézve: verekedős játék.

Prezentáció

Ki látott, hallott még ilyet? 2002 első havában arra lesz figyelmes a kíméletet nem ismerő kritikus, hogy szeméi s fülei előtt a legszebb arcade hagyományok puffogatásával jelentkezik be egy mű. Kék villódzás, bőgyós mangacica suhint jobbról. Vörös villódzás, benga bionikus lény zúdít egyet, balról. Közben pedig, vígan pörög a Sega játékokra jellemző, agybeteg zúda with műanyag szinti, s persze az egy másodperces looppitár sem tartozhat a nélkülözhető kellekek közé. Ó! Akkor nézzük, az alkotó urak mit is ohajtanak az szánkba tömködni. Nos, a Guilty Gear X egy a végletekig hagyományhiű, ám tucatnyi tetszéstős



megoldással is rendelkező 2D-s anyagot takar, melyben papírmásé figurák igyekeznek félholtra verni aktuális ellenenseiket. Ezt látván, akár be is kapcsolhatjuk az oldalunkon hordott mobilokban rejtegetett

Időmodulációs Device-unkat, szemrevételezendő a játék által tolmácsoló prezentáció alapvető színvonalát. Lévéen szó konzolokon is bemutatkozó projektről, a Guilty Gear X maximális, tesztam hozzá: fix felbontása 640*480, 16



▲ Ez egy fight



▲ Csalltam, csalltam!



bites színmély-
séggel. S noha
nem lenne rossz
végre benézni
egy legalábbis
1024-ben futtat-
ható 2D-s-ya-
got, a játék
sebessége s
dinamizmusa, —
mely a műfaj első
számú ismérvei
közé tartozik —
a használható
felbontás tükré-
ben: kifogástalan.
Azaz nem
jobb, nem rosszabb,
mint a múlt
nagyjainak ezirányú
képeségei.
Legjobb példa a
Marvel Super
Heroes, avagy a
Street Fighter Alpha
sorozatok tagjai
lehetnek, lévén
említett művek —
hasonlóan



▲ Egy Instant Kill, de nem tudom hogy csináltam

Haditengerészet oszlopos tagjaként,
Potemkin néven nyomja magát. Lásd
screenshot, hogy hogyan.

Alapok

Az irányítás nem különösebben
bonyolult ügy: ütés, rúgás, vágás,
felsővágás. Plusz irány-
gombok. Ezen jellemzők
buzgó, s lehetőség szerint:
hatékony kombinálásával
adjuk meg
kívánalminkat, illetve a
szepesőlmívokat is. Itt
álljunk is meg: az
installált játék doku-
mentációja gyakorlati-
lag a nullával egyenlő.

Karakterünk kiválasztása-
kor kapunk egy-két pillanat
erejéig bevillantott, marok-
nyi specialitás kivitelezését
bemutató táblázatot, s ezzel vége
is. Lehet próbálkozni. Maroknyi csu-
pán, ezt biztos állíthatom: ha gyakorló
üzemmódok nekigrunk egy karak-
ternek, úgy kitaró kísérletezés s
kis szerencse révén, újabb s újabb,
a táblázatok által nem tárgyalt
specialitásokat mutathatunk be. Így
most javallat jön: ha igénylik
a hozzáférhető karakterek minden
speciális mozdulatát a lá Mortal
Kombates idők, úgy jelezzétek azt.
S akkor majd jól rajta leszek, mint
a hathuszason. Ez poén volt. Csak
nem jött be. Választható játékmódok
tekintetében természetesen adottak
az Arcade, Versus, valamint Survival
üzemmódok, valamint itt figyel a mind
használhatóság, mind
testreszabhatóság tekintetében
kifogástalan Practice üzemmód is. A
darab által kínált opciók is szokatlan
gazdagságról tesznek tanúbizonysá-
got, s ez szintén üdvözlendő körü-
lmény. Nehézségi fokozatok, menetek
száma, Instan Kill leállítás, avagy
engedélyezése, stb. stb. Nézzük



▲ ...nna: én itt kapcsolnám ki az egészét...

akkor a játékmenet alapjait. Speciá-
litások tekintetében ne számítsunk
új-
összekeverő mutaványokra: 95%-uk
kivitelezhető a jó öreg, „lefélkór-balról-
jobbra+rúgás”, avagy „előre-hátra-
rúgás” módozatok révén, valóban
csak gyakorlás s — tekintettel a közölt
táblázatok hiányosságaira — kísér-
letezés kérdése. Jó hecc a Tension
mutató, mely hasonlóan a Mortal
Kombat Trilogyból ismert Agressor
mutatóhoz, minden egyes ütés, rúgás
hatására növekszik valamicskét. Jel-
zem, csak akkor, ha az offenzív
mozdulat kivitelezése közben
opponensünk felé mozgunk. Ha a mutató
fullra csordul, úgy kivitelezhetőek
Instant Kill specialitásaink, melyeket
a táblázatok persze nem tartalmaz-
nak. Ettől azonban még léteznek.
Működésüket illetően hasonlatosak a
Mortal féle Fatality-khez, csak éppen
nem ellenfelünk kiütése után, ám a
játék hevében mutathatjuk be azokat.
Eredményük, mint arra nevük is utal:
opponensünk azonnali halála. Érde-
mes még tárgyalni a blokkolást, mely
azonban itt is Street Fighter alapon
működik: fogod, oszt' ellenfeled tekin-

telének irányába húzod a karakte-
redet. Ennek hatására automatikus
védekezésbe fog. Ha nem, úgy a hiba
az Ön későbbiekében van.

Maradhat

Bizonyos karakterek — beszélünk itt
pl. a fején repüléshez használatos
papírzacskót hordó, kezében hatal-
mas szikét lóbaló, s mindehhez
makulátlan frakkot viselő Fausról —
inkább sikerültek idiótára mint eredeti-
re, alapvetően mindenkinek sansza
lehet megtalálni a neki legkedvesebb
karaktert. Van még Kisherceg is,
Ky-Kiske néven fut. A Guilty Gear X
összességében kellemes, egy letűnt
kor legszebb hagyományait felidéző
s mérő módon tolmácsoló veredőös
anyag, mely azonban érzésem szerint
nem mutat fel eget-földet rengető
megoldásokat sem a stíl iránt érte-
mezett elvárásaink, sem az évekkel
ezelőtt keltezett konkurrenskehez
képest. Megtekintése így a műfaj
kedvelőinek kötelező, míg a többiek-
nek javallott jellegű.

by GYZ



a Guilty Gear
X-hez — ugyancsak
bővelkednek a teljes képernyős
effektékben. Nézzük akkor a karakte-
reket. Nos, a repertoár 15 +1 ember-
két számlál, mely +1 a legyőzendő
Bossz takarja. S persze, adott pár Tit-
kos Karakter is. Lévén a darab képi
világának tekintetében hamisítatlan
manga-filmmel számolhatunk, a leg-
több figura is ezen stílus tükrében
alkottatott meg. Így adottak a klasszi-
kus, rendkívül nagy hajzattal s kar-
dokkal rendelkező Elszántkák, a
szinte már követhetetlen lábtechni-
kával s meghökentető ötletekkel —
érted: képességekkel — rendelkező
mangacicák, valamint az egy, azaz
egy darab, kötelező jellegű benga
karakter sem hiányozhat. Szerintem
ő az egyik legjobb fej, az Orosz

Cyberfront
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM)

www.guiltYGearX.com

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	6

-hangulatos
 -gyors
 -maroknyi idióta karakter
 -nullával egyenlő dokumentáltság

80



Harcosok Klubja

Mélységes mééééely a múltnak kútja. S hogy mennyire is az, ahhoz elég csak feltel-nünk a kérdést: vajon mikor keletkezett a Világ Első Verekedős Játéka? Vegyünk csak elő egy ötletszerű évszámot, pl.: 1988. Ez bizony nem lesz jó — kapásból beugrik tucatnyi cím, melyek a 88-as évben keltek: Kageki, Datsugoku, sőt itt van a Double Dragon második epizódja is. Nem is szólva az örökvényű alapvetésről, melynek a Bad Dudes vs. Dragon Ninja címet van lelke magáénak vallani. Huhhhh — eleve kihagyhatatlan műemkek. Jó kiindulópont lehet a Double Dragon mítosz — nézzük akkor, mikor is született annak első epizódja. Mind-össze egy év a differencia, 1987. Jé, ez évben győzedelmeskedik Hulk Hogan André the Giant felett. S jé: nem a Double Dragon az egyetlen, 1987-ben megjelent verekedős anyag. Shinobi, Avengers, Captain Silver, blablabla... ugorjunk nagyobbat: 1981. Há! Siri csönd. Mondatnók: méla kuss. Ez év derekán verekedős stufnak nyoma sincs, s olybá tűnik, ugyanez a helyzet visszafelé is. Akkor menjünk előre. '82. Megrendezik a Szárnyas Fej-

vadászt. '82 vége: GyZ írni tanul. Más semmi. '83 vége: Érdekes. Itt sincs semmi. Najó, '84? Igen, igen. A Válasz: '84. A helyzet az, hogy első ízben 1984-ben találkozhatunk verekedős játékkal, ám a szezon nemhogy egy, ám tucatnyi művel örvendeztette a kor árkád látogatóját. Ezen címek: Kung-Fu Master, Dragon Buster, Karate Dou, valamint utóbbi fejlesztett, szintén '84-ben piacra dobott, Taisen karate Dou című változata. Már első pillantásra felfedezhető bizonyos párhuzam ezen egy időben beérrt, s így, feltehetően, megközelítőleg egy időben fogant projektjekben: mindhárom a keleti harcművészetek nyomán óhajlja buzgó centdobálgatásra sarkallni a játékosokat. A kérdés: vajon miért? Nos, aligha túlzunk sokat, ha áttételesen egy Bruce Lee nevű urat teszünk felelőssé az első verekedős játékok befutásáért. Mr. Lee 1973 nyarán bekövetkezett haláláig rengeteg, általa koreografált harci jeleneteket felvonultató filmet hagyományozott az utókorra. Ezek között az utolsó, — melynek bemutatóján Bruce Lee sajnos már nem lehetett jelen — Enter the Dragon című mozi már világméretű elismert-

seget hozott a mester számára. Akit egyébiránt, máig is minden idők legkivéte-lesebb adottságú harcművészenek ismernek el. Mindmáig ő az egyetlen, aki képes volt elérni a tíz danos fokozatot, mely fokozathoz társított, egyszavas jellemzés: meg-üthetetlen. Az Enter the Dra-gon — nálunk a Sárkány Köz-belég címen fut — sőt a későbbiekben Bruce Lee korai filmjei is kultuszt terem-tenek, egyúttal növelvén a keleti kultúra, illetve harcmű-vészetek iránti komolyabb érdeklődést a nyugati társadal-makban is. Az amerikai filmipar pil-lanatok alatt ismerte fel az ezen érdeklő-désben/igényben rejlő lehetőségeket, így Mr. Lee munkássá-gának ihle-tettségre újabb, állító-lagos karate-szakértőket alkotnak meg, mint a 43734 epizódot megérrt Karate Kid, avagy a Máj kell, Dudikoff? - féle Amerikai Ninnya. (Mely meghatározás önma-gában is éretnek tűnik egy szem-érmes kis kacajra. Itt van: ehhehehehe.) Akárhogy is, a játékkészítőket nem hagyhatta hide-gen az 1973-tól '84-ig terjedő, keleti harcművészetekben páratlanul gaz-dag periódus. Ebben látom annak harcművészetekben páratlanul gaz-dag periódus. Ebben látom annak magyarázatát, hogy '84-ben három „karatés” darab is beérkezett, lefek-tetvén egy stílus — a verekedős játé-kok stílusának — alapját.



▲ Fatal Fury 2 1992



▲ Cadillacs and Dinosaurs 1993

A Kezdetek

A kezdetek kezdetén balról-jobbra haladtunk, s ütöttünk mindenkit a rendelkezésünkre álló ütés, rúgás, esetlegesen egy darab extra támadás segítségével. Ezen nyomvonal szolgáltatja a '84-ben megjelent Kung-Fu Master, avagy a Dragon Buster alappilléreit is. Ám, már az első darabok megjelenésekor felüti fejét a verekedős játékokra jellemző, második megközelítés is, melyet elsőként a Karate Champ vonultat fel. Azaz két, egymással nem-annyira-szimpaticizáló fél áll fel a küzdőtér áttelens pontjaira, majd jóval gazda-gabb ütés/rúgás repertoár tükrében, kísérletet tesznek fizikai fölényük demonstrálására. A két approach már a kezdetekkor is jól, kényelmese-n fért meg egymás mellett. Nincs is ezen mit csodálkozni — a jobb-ról-balra haladós verekedős játékok során — melyeket a későbbiekben beat'em up-oknak nevezett el a játékosársadalom — a fokozott adrenalin-szint, valamint a kooperatív játék lehetősége kerül előtérbe. A másik játéktípus ezzel szemben a stílus iránt komolyabb érdeklődéssel bíró használó tetszését is maradék-



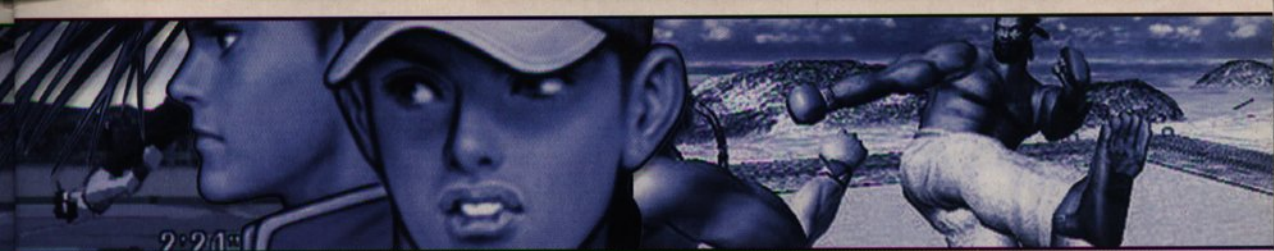
▲ Art of Fighting 1992



▲ Bad Dudes vs. Dragon Ninja 1988



▲ Aliens vs. Predator 1994



talánul megnyerheti, hiszen itt már egyértelműen az a jobb, aki jobban képes kombinálni a rendelkezésre álló lehetőségek közül. Egyszóval nem csupán jó reflexek, ám intelligencia is szükséges ahhoz, hogy jól szerepelhessünk. Ezzel természetesen nem a beat'em upok ellen óhajtók szólni, hiszen a genre számlálhatatlan alapvetést hagyományozott ránk, melyek közül tucatnyit hamarosan be is mutatunk. Lévén mindkét játéktípus töretlen népszerűségnek örvendő világszerte, természetes dolog, hogy a lefektetett irányvonalak fejlesztései nyomán sorra érkeznek az újabb s újabb játékok. Am, míg a beat'em upokat kellő színesség s változatoság jellemzi, — emlékezzünk csak az amerikai rajtuk ellenében folytatott, még C64-re is megjelent Renegade-re — addig a 1on1 — azaz egy-egy ellen — típusú verekedős stoffok közös gyermekbetegséggel küzdöttek. Nevezetesen: a kiegyenlített erőviszonyok végett, mindkét játékos ugyanazon karakterrel lépett színre. Nézzük csak sorra az éra — egyébiránt zseniális — főfeteit: C64-es Uchi Mata judoszimulátor, a kultikus International Karate soro-

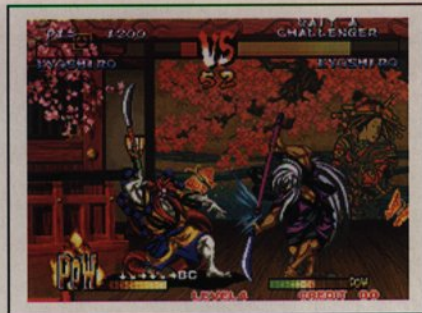


▲ Kung-fu Master 1984

zat, avagy a Barbarian első epizódja. Ugyanazon karakter, ugyanazon mozdulatokkal. Csak éppen ketten vannak, s egymás ellen. A korai 1on1-oknak így általános jellemzőjévé vált a kevés lehetőség, s így a könnyen unalomba fulladó játékmennet. Nem telik el azonban sok idő, s az első 1on1-ok megjelenését követően, 1987-ben ezen stílus is képes továbblépni — megérkezik a máig is hatalmas népszerűségnek örvendő Street Fighter első epizódja.

Személyében köszönhető a világ első verekedős 1on1-ját, mely szinte már szemtelenül egyszerű, afféle „homlok-racsapós” ötlettel felszereli a stíl hozadékait: tucatnyi, eltérő képességekkel rendelkező karaktert szerepeltet, sőt nem állal közéjük szövvényes, kvázi-sztóri alapú interperszonális vonalakat szólni. Elsőként jelentkezik a speciális támadás fogalma, melyeket eltérő billentyű-kombinációk révén hajtanak végre a karakterek, tévén a stílus meglehetősen szavatossá, és egyúttal az érdeklődés

középpontjába is. Így, a Street Fighter megjelenésekor valósgos forradalom kerekedik a 1on1 birodalom kebelén — a jövő fejlesztéseinek 99%-a már eltérő karakterek szerepeltetésével, s az elmaradhatatlan specialitásokkal jelentkezik. Pár cím a Street Fighter stílusremetése utáni időszakban fogant játékok közül: Art of Fighting sorozat, Samurai Shodown sorozat, Fatal Fury sorozat. Ekkorra már a beat'em up-ok is komoly ászokat tudhatnak soraik között, így a későbbi Nagygyűjtés, mint a szinte minden számítógépes platformon bemutatkozó Final Fight-ot követően, piacra kerülnek az akár négy használatú által egy időben játszható fejlesztések, pl: Cadillac and Dinosaurs. Mág is örökvényű klasszikus, szabadstrand nélküle nem létezhet. Az 1994-ben keltezett Aliens vs Predator megjelenésével — mely a zseniális témaválasztás ellenére sem bizonyul minden idők legsikerültebb beat'em up-jának — a genre eléri határvonalait. A kései darabok, mint pl. a 96-ban piacra dobott Dungeons & Dragons, avagy a szintén fantasy ihlettségű Knights of the Round Table bonyolultságuk okán — jöszörel kezelhetetlen, ráadásul nem is túl hatékony mágiarendszer — már követően a későbbiekre kárhözhatnak. Mindennek tetejében, a 1on1 még '92-ben újabb előrelépést produkál — érkezik a későbbiek során világhisztériába torkolló Mortal Kombat első epizódja, mely már digitalizált karaktereket manipulál. A mítosz sokak sze-



▲ Samurai Showdown 1995



▲ Shinobi 1987

rint a második részben teljesedik ki, míg a későbbi Mortal-hajtásokat hajlamok hozzáértő fikázás kíséretében leírni. Pedig a Trilogy, meg a IV tókjó. Oké, oké: a három az tényleg elég szax. Mialatt a Mortal Kombat világhódító útra indul hogy filmadaptációkat, sőt szappanoperákat érhesen meg, a háttérben már javában dül a Sega által életre hívott, új generációs fight-láz. Teljes 3D, tucatnyi karakter, valamint a 1on1-től immár elvárható specialitások jellemzik a művet, mely a későbbiek során az újgenerációs verekedős stoffok előfutarává avanszál: Virtua Fighter. A máig is meghatározó jelentőségnek örvendő alapnű azóta már a Mortal sorozatot is képes volt „kikényszeríteni” a harmadik dimenzióba, egyúttal oly volumenű játékok ihletőjeként tekinthetünk rá, mint a konzolok világában abszolút spílernek számító Tekkenek. S akkor még nem is szólunk a PS2 piacon készülő, negyedik epizódjáról, mely játékkeremben való bemutatkozását követően a PS2 piacon is debütál. S hogy a PC nördöknek sincs oka az elkeseredésre, arra a www.mk5.org cím mielőbbi meglátogatása szolgálhat bizonyossággal.



▲ Street Fighter 1987



▲ Street Fighter Alpha 2 1996

by Gyz

IL2 Sturmovik

Égi Jelek

AUBI Soft gondozásában megjelent IL2 Sturmovik a Második Világháború — relatív — végnapjaiba kalauzol minket. A Szovjetunió által csatasorba állított Sturmovikok címben szerepeltetése mögött azonban több áll, mint első olvasatra gondolnánk: a kor újgenerációs szimulátorában ugyanis nem csupán szovjet, ám német oldalról is kíséretet tehetünk a Történelem újrairására.



▲ *Helmut, tuti jó irányba mész?!*



▲ *...nyugirugó - ura vagyok a helyzetnek*

Missziók, Felhozatal

Mindenekelőtt adták a történelmi hitelesség jegyében fogant kampany-küldetések, szovjet s német oldalról egyaránt — ezekhez a Pilot Career ponton keresztül férhet hozzá az éra íránt fogékony játékos. Tucatnyi scenario alapú misszió is adott, míg a mű különféle perifériáit — kezdve grafikus részletességtől át a nehézségi fokozatokig rugalmas módon hangolgathatjuk önnön, valamint gépünk képességeihez (a mindezen közben szoló „harcipolka” pedig Nagybetűs Tilitlalát. Felszál-láskor tuti, hogy azt prumpogja maga elé a felhasználó.).

A gyári missziókat következőes kidolgozottság, összetettség jellemzi — a felhozatal komplett teljesítése így látatlanban is hosszas szavatosságot vetít előre. Kiegészítés: a darab minden, a kor hadszínterén elő/megfordult gépet ismer (!), sőt, mindegyiküket repülhető formában tárja a játékos elé. A felhozatal így 32 modell számlál, melyek mindegyikéhez az eredeti sajátosságok, menettulajdonságok, s persze cockpit-

kidolgozás dukál. Páratlanul gazdag, elképesztő igényességről tanuszkodó kínálat. Sőt, állandó jelleggel bővülő kínálat: az alkotók, valamint a mű elkötelezett rajongói ezekben a pillanatokban is újabb modellek megalkotásán fáradoznak. A kampany, valamint scenario küldetések túl adott egy küldetés-generátor is. Könnyen kezelhető, áttekinthető, s nem utolsósorban: használható is. Se? Kezdve a teljesen alapvető, irányított dogfightoktól a gyári kampany-küldetésekhez méltó összetettséggel bíró missziókat hívhatunk életre. Nincs más hátra, mint összezeber-buválni egy IL2 Sturmovik Nördő Táborát, aztán egymásnak készíthetjük a küldetéseket — a darab örökérvényű szavatossága így már valóban garantált lehet. Kiemelten célszerű egyébként multiplayer alapon is nekirugaszkodni az IL2 Sturmoviknak: FPS szerű játékmódok, így Face to Face, kooperatív, s a darab jellegével kitűnő módon asszimiláló Team Deathmatch kezkeskednek róla, hogy senki sem kárhoztatik majd szoló alapon létezni az égben.

tan'tóneni included

Egy korábbi mű kapcsán már tárgyaltuk, nem feltétlenül hasznos/célszerű az összetettebb szimulátorok sajátosságaiba „melyik-gomb-mire-szolgál” alapon belebonnyolóni. Legalábbis, míg áttekintésről van szó, s nem minden főbb részlethez kiterjedő leírásról. Kiemelten igaz ez az IL2 Sturmovikra, lévén a mű minden eddigi megoldást felül-múló tutorialal érkezik. Egyszerű, nagyszerű: a darab előre tárolt kameraprogram szerint látatja, valamint kommentálja az eseményeket, míg mi: 1.vagy tátott szájjal pislogunk hogy: „úúú, ez tők púp!”, avagy „mit nekem ez?” alapon,

a menüből bármely pillanatban magunkhoz vehetjük az irányítást az oktatókületések során is. Példa: régóta foglalkoztatott a gondolat, ezek a Második Világháborús Ászok hogyan is kivitelezheték a golyóspray-effektet: tudod,



▲ *Icarus hívja bázist, Icarus hívja bázist!*

a Sturmovik határozott ereszkedésbe kezd, majd ahelyett, hogy célba venné az alant figyelő három tank valamelyikét, egy nyűgös/lusta farkbemozgatással kilengeti magát önnön testének tengelye mentén, ily módon mindhárom tankot szórván meg egyszerre. Ez egy példa csupán, melynek helyes kivitelezési módja kiderül az oktatóanyagból — működik, sőt: pofonegyszerű. Egyébként érdemes lehet minden oktatóórát végigülni, lévén az irányításon túl a darab stratégiai fontosságú manővereket, illetve ezek használhatóságát is demonstrálja.

A Játékról

Ennél jobbat még nem pipáltam — megmagyarázom: korunk újgenerációs szimulátorai között gyakorlatilag az első s egyetlen mű ez, mely kifogástalan formában, független módon kezeli a pilótáfunkét, valamint a pilóta fejlesztését. A Fly! és Fly! II, Flight Simulatorok tessék-lássék alapon implementált nézelődő billentyűre immár elavult félmegoldásokként tekinthetünk. Az IL2 Sturmovik egészen aprólékos műszerfalai ugyanis nem fotók, textúrák képében jelennek — valós időben, 3D-ben van itt az egész apparát. Ráadásul

A Szovjetunió elleni csapások során a német haderő színe-java került mozgósításra: a szárazföldi német egységek 75%-a, illetve a Luftwaffe 62%-a. Az invázió így nem kevesebb, mint 153 szakaszra oszlott, beleértve a 21 hozzáférhető tankszakaszból 19-et. Hárommillió német katona, 600000 jármű, 3580 tank, mintegy 7184 tüzérségi üteg, valamint 1830 repülőgép. A csapatokkal konkuráló Szovjetunió ezzel szemben, még Hitler korai intézkedései ellenére is 4,7 millió katonával képviselteti magát a hadszínteren.





az egész zoomolható. A megoldás így esztétikai szempontok szerint is klasszis, ám az általa képviselt szimulációs élménynél élethűbbet/ rugalmasabbat aligha tapasztalhat meg a kor játékosai. Immár nem kényserülünk szerencsétlenkedésre sem, vajon merre vett tiplít az ellen — fejük forgatásával simán bemérhetjük őt anélkül, hogy kényszerű irányváltoztatásra kárhoznánk.

Van ám még: lévén sérülésmodellek szintjén is über a darab: pilótafülkénk könnyedén válhat ríptyára-szagot adó áldoztatává, majd miután bekap egyet a motor is, a kiözönlő kartellgáz révén rövid időn belül alig látunk majd ki a szélvédőre kapott feketeségből. Lyukak a műszereken, az ablakokon — még a szél hangja is felerősödik, amint a bepókhálósodott üveg felülete meg-meg adja magát. S ami kívülről folyik: minden gép sérülési zónákkal rendelkezik, végre el lehet felejteni az „eltalálták-nem találták el” végleteket: az oldalba kapott géptest csak fel-felszakadozik, majd szerencsés esetben, ha „golyó-verte” állapotban is, de tovasszáll.

Ám egyetlen találat a farokszárnyra, s a gép irányíthatósága pillanatok alatt mélyrepülést végez. Lehetővék a szárnyak, a kerekek, szóval minden a legnagyobb rendben van — életszerűbbet, kiforrottabbat aligha kapott/nyújtott a stíl. Kiemelendők a hangok is: kellő kakaón berregtetve a dögöket már kifejezetten élményszerű összehatásban lehet részünk. Szimulátor rajongóknak így eleve kötelező tananyag, ám ha valamivel, úgy az IL2 Sturmovikkal még a halász-horgász szimulátorok kedvelőinek is érdemes lehet próbát tenniük.

Szinte már jó

Több mint jelzésértékű, hogy a darabot még a Flight Simulator 2002 ellenében is gyönyörűnek vélelmezik mind rajongók, mind stílus avatott szaktekintélyei. Aligha véletlenül: jól-lehet, e sorok szerzőjének még nem volt szerencséje a „World Trade Centeresítetlen” Microsoft-műhöz, ám a Fly II, X-Plane, F18 féle táj-modellekre kacagva ver rá az IL2 Sturmovik. A városok városok, az

erdők erdők — egyszerűen nem érződik, hogy itt átverés esete forog fent. Aztán mikor kioldjuk a bombákat, s a következő pillanatban azok felsikoltanak, eltűnődünk: jó ez 95%-ra? 2002 első havában: simán.

— Dead Meat —

Hasonlóan a francia légierőt ért, villámcsapásszerű Blitzkrieg művelethez, a Szovjetunió elleni fellépést is gyors, megsemmisítő erejű támadásokra alapozta a Német hadvezetés. Egy, a Wehrmacht

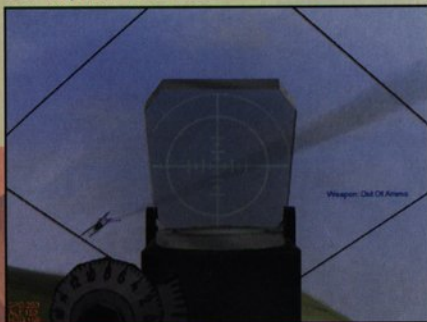


Főparancsnoka, Alfred Jodl s Adolf Hitler között lezajlott megbeszélés során a Führer eképpen nyilatkozik a tervbe vett műveletről: „A közelgő kampány nem csupán az ellenséges haderők csatározásairól szól. Két filozófia csap össze itt.” Hitler kijelentette, a kampány sikerességét látatlanban is garantálhatja a kompromisszumokat nem ismerő szigor s kiméretlenség — így még a műveletek előtt parancsot ad elit német katonákból álló különítmények létrehozására, melyek feladatául szovjet önkéntesek felkutatását és kivégzését határozza meg. Szinkronban múlt havi ajánlónkkal, Németország csakugyan megtört a Hitler s Sztálin által jóváhagyott meg nem támadási szerződést — 1941. június 22-én a német haderők bevonulnak a Szovjetunióba. Hitler remélte, a csapatok propagandával támogatott fellépése újabb villámcsapásszerű győzelmet eredményezhet — az eredeti tervek szerint mindössze nyolc hét alatt kényszerítenék a Szovjetuniót feltételek nélküli kapitulációra. A Német haderő három részre osztatik: az első szakasz támadás alá veszi Leningrádot, hogy aztán a tervek szerint csatlakozzon a Moszkva ellen hadat viselő szakasszal. A harmadik osztag Kiev felé nyomul, többek között megszerzendő a déli területek olajmezőit. Elemzők szerint a Hitler parancsa nyomán három, s így lényegesen ütőkételetlenebb szakaszra osztani a német haderőt egy volt azon vitális körülmények közül, melyek a Harmadik Birodalom majdani bukásához vezethettek.

A Luftwaffe kiemelkedő szerepet tölt be a tervekben — az eredeti elképzelések tükrében levevényelt villámcsapások nyomán a Szovjet légierő jelentős gépállománya semmisül meg még a földön. Mindez nem feledtetetheti a tényt: a Luftwaffe valójában sem géppark, sem pilótaállomány



tekintetében nincs felkészülve az elhúzódó háborúra. Márpedig, a kezdeti sikerek után soha nem tapasztalt hatékonysággal küzdő szovjet pilótákkal s vasszörnyeteggel találják szembe magukat: az IL2 Sturmovikkal.



Uzenj valamit anyádnak!



▲ ...affene...

UBI Soft / Maddoc Software www.il2sturmovik.com
PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTÁNY	10
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ szép tartalmás ✗ hehő! És a kero-zinszag?!

95

Capitalism 2

A gazdagság ára

Az időpont 1990 nyara. Elvégeztem az egyetemem, és a családom kezességének köszönhetően fel tudtam venni a banktól egy 30 millió dolláros kölcsönt, hogy a saját vállalkozásomat elindíthassam. Az összeg, amit kaptam,

többnek tűnt, mint elegendő, de azért megpróbáltam minél ésszerűbben felhasználni. A lehetőségeim eléggé tágak voltak, mivel eldönthettem a gazdaság mely területének megújításába fogok bele. Nem sokat tektőtárltam hát, és vettem mindjárt egy diszkóruházat, ahol a kikötőben vásárolt import termékeket kezdtem árulni, megvettem a város szélén egy farmot, amelyen szarvasmarhákat és birkákat kezdtem tenyészteni, amiből bőrt és fagyaszott húst gyártottam ott helyben. Találtam a város egy jól megközelíthető helyén egy viszonylag olcsó telket, oda pedig egy üzemet építtettem, amiben a farmon termelt bőrből táskákat, tárcát, és bőrkabátot kezdtem gyártani. Lassan beindult a termelés mindenütt, az áruházamat kezdték a környékbeliek megismerni, és egyre több vevő jött, így a befektetésem lassan kezdett némi profitot is termelni. Igen ám, de az üzemenk egyelőre nagyobb volt a kiadás, mint a bevétele, mivel a csarnokok területe csak részben volt kihasználva, így bővítenem kellett a termékek körét, de ehhez szereznem kellett más nyersanyagot is. Persze ha külföldről veszem, akkor a környék vállalkozói bojkottálják a termékeim, és nem árulják őket az üzleteikben, ha meg tőlük veszem a nyersanyagot, kihasználják a kiszolgáltatottságomat, és fokozatosan felverik az árakat. El kellett hát döntennem, mitévő legyek. Rövid tanakodás után



az export mellett döntöttem, és inkább nyitottam egy újabb üzletet, ahol a farmomon termelt húst is eladhatom végre. Sok-sok álmatlan éjszaka, meg hosszú napok számolgatásai után, végül is sikerült mindent egyensúlyba hoznom, így a pénzforgalom szép lassan kezdett pozitív egyenleget mutatni. Na persze a befolyt pénzből el kellett kezdeni fizetni a banknak az esedékes törlesztő részeket, ki kellett fizetni a munkabéreket, a közüzemi számlákat, a szállítókat, venni kellett újabb nyersanyagokat az üzembe, és a maradekból nekem is meg kellett élnem. Na ez nem ment valami fényesen, mert olyan kevés maradt, hogy abból luxusra már nem futotta. Sokszor felmerül bennem a kérdés, miután este fáradtan az ágyamba zuhanom, hogy talán mégsem a legjobb utat választottam. Igazán találhattam volna magamnak olyan területet is, ahol nincs konkurencia, és a város lakóinak is nagyobb szüksége lenne arra, amit termeltek. Mit tegyek, mit is tegyek... MEGVANI Opciók, újrakezdés ☺

Mindaz, amiről itt most olvastatok, valószínűleg egy ambiciózus vállalkozói karrier története is lehetne, de most minden csak a virtuális világban történt, a Capitalism II világában. Bizonyára vannak közületek néhányan, akik még emlékeznek az 1996-os év egyik sikerjátékára, a Capitalism első részére. Akkor a játékpiacon még csak hozzá hasonlót sem lehetett találni, legálábbis



olyat nem, ami ennire komplexen átfogta volna a gazdasági élet minden területét. Közben eltelt néhány év, és az Enlight Software elkészítette a játék átdolgozott, javított kiadását, amivel most- az UbiSoft közreműködésével- ismerkedhetünk meg. A Capitalism II nem

az előző rész folytatása, tehát a kor színvonalához igazították, és rengeteg új dolgot tettek bele. Csak hogy néhány dolgot említsék: nyolc pályából álló oktató küldetés, izometrikus 3D grafikában pompázó zoomolható látkép a városokról, maximum 7 játékosal játszható multiplayer mód. Megvásárolhatók lettek más társaságok épületei (még akár a rádió, vagy a TV állomás, sőt az újságkiadó is), a városoknak dinamikusan változik a gazdasága, ha egy épület magántulajdonban van, akkor a társaság színével van jelölve a neve, és a kurzort fölé mozgatva, megjelenik róla minden fontos adat, még a tulajdonos képe is. Lehet építeni egy főhadiszállást, ahol például a társaság vezetőit lehet kiképezni, építhetsz villákat, bérházakat, irodaházakat. Már több mint 60 fajta terméket lehet gyártani és árusítani, több és nagyobb áruházat lehet építeni, megvásárolhatók más társaságok technológiája. (persze ők is megveszik tőled, ha úgy adódik) a társaságod speciális területeinek irányítására ügyvezető igazgatókat alkalmazhatsz. A játék lényege persze nem változott.

YOUR FINANCIAL REPORT

Description	Current Month	Last Month	YTD	Trend (12 years)
Operating Revenue	\$2,760,340	\$3,680,339	\$12,761,881	\$10,916,652
Cost of Sales	\$1,968,369	\$2,714,764	\$8,306,866	\$9,972,362
Salaries Expense	\$100,000	\$100,000	\$1,000,000	\$6,330,000
Operating Overhead	\$671,766	\$680,000	\$480,776	\$5,448,000
Advertising/Selling	\$41,976	\$107,000	\$192,743	\$2,551,000
Training and New Equipment	\$1,000	\$20,000	\$10,000	\$10,000,000
R&D/Int'l	\$0	\$0	\$0	\$0
Operating Expenses	\$1,678,798	\$2,661,764	\$7,546,366	\$9,512,310
Operating Profit	\$1,081,542	\$1,018,575	\$5,455,515	\$214,000,000
Stock Returns	\$0	\$0	\$0	\$0
Interest on Asset Value	\$0	\$0	\$0	(\$87,000)
Loan Interest	\$0	\$0	\$0	\$0
Other Profit	\$0	\$0	\$0	(\$87,000)
Net Profit	\$1,081,542	\$1,018,575	\$5,455,515	\$213,713,000

Most is egy társaság tulajdonosaként kell, az elnök-vezérigazgatói székben ülve, a cég minden ügyét irányítani. Azzal a stratégiával itt nem lehet érvényesülni, hogy építünk egy gyárat, és csak termeljük az árucikkeket. Nekünk kell kiépíteni hozzá az értékesítéshez szükséges üzletláncot, magunknak kell sok esetben legyártani a szükséges nyersanyagot, sőt a gyártáshoz kibányászni, vagy farmokon megtermelni az alapanyagot, saját kutató és fejlesztő labort kell működtetni, hogy az árukat a gyáraink minél jobb minőségben állítsák elő, ha szükséges az áruházak termékeit reklámozni kell a helyi médiában, és persze a tőzsdén is jelen kell lenni a vállalat részvényeivel.

Tanulópénz

A játékkal való ismerkedést mindenképpen vállalkozóként (Entrepreneur's) érdemes kezdeni, mert itt a program a nyolc oktató küldetésben tökéletesen megtanítja a játék kezelését, és megmutatja a benne rejlő szinte valamennyi lehetőséget, fokozatosan nehezítve, és változtatva a kitűzött célokat.



Mindzett persze ékes angol nyelven, bőséges magyarázatokkal, jól körülírva minden információt. Aki kevésbé érti a nyelvet, egy szótárral és némi odafigyeléssel azért ki tudja hámozni a sűrű mondanivalójának a lényegét, na és persze a „tutorial” bármikor újratekinthető, és ugye mindenki a maga kárára tanul a leggyorsabban. Új játékot kezdhetek egyedül, gépi ellenfelekkel, vagy hálózatban a haverokkal. Multizni lehet az UbiSoft szerverén, helyi hálózatban a hálózati kártyával, vagy gép-gép kapcsolattal a soros porton keresztül, illetve modemmel kapcsolódva az egymás gépéhez, de összesen legfeljebb hét játékos mérheti össze a tudását. A „Multiplayer” módban bárki indíthat egy szervert, ahol indulás előtt a virtuális gazdaság szinte minden tulajdonsága beállítható. Először kiválaszthatjuk a társaságunk logóját, annak a színeit, az arcképünket, és a nehézségi fokot, majd a városok számát, az induló tőke mértékét, a véletlenszerű események gyakoriságát, az indulási évszámot, az építhető kereskedelmi egységek választékát,

és hogy legyen-e lehetőség részvényeket kibocsátani. Ezután a versenytársak tulajdonságai közül olyanokat lehet megszabni, mint az indulási tőkékjük mérete, mennyire legyenek agresszívek, milyen szinten legyenek képzettek, mennyire legyenek szakértők egy-egy dologban, megtudhassuk-e a titkos kereskedelmi lépéseiket, hogy hány egyáltalán mekkorák lehetnek. Beállíthatjuk az áru importálásánál, hogy hány kikötő legyen városonként (csak vízi úton történik import), folyamatos legyen-e a szállítás, és a behozott áru milyen minőségű legyen. Megszabhatjuk a győzelem feltételeit, így azt, hogy hány évig tartson egy verseny, mekkora vagyont kelljen a végéig összegyűjteni, mekkora legyen az elért éves forgalom, a profit, mennyi alkalmazott legyen, mekkora legyen az elért haszonkulcs, az alapítóke hány százaléka lehessen maximum forgalomban a tőzsdén, mennyi pénz lehet részvényekre fektetve, minimum hány százaléka legyen a tulajdonunkban vállalatunknak, hány fajta terméket kelljen gyártani. Végül beállíthatjuk, hogy mely iparágakban, és mely termékek forgalmazásában kelljen elérni a vezető szerepet. Ha ezt a néhány apróságot beállítottuk, akár indulhat is a játék, de ha nincs kedvetek sokat bibelölni ezeknek a feltételeknek a beállításával, akkor

alul van egy „Randomize” gomb, amit megnyomva a program beállít valamit véletlenszerűen. Szóló játékot választva is megtaláljuk ezeket a beállítási lehetőségeket, de itt már előre beállított küldetések is vannak, melyekben hol egy iparágban, vagy egy áru kereskedelmében kell elérni a piacvezető helyet, meghatározott éves bevétel elérésével, vagy a tőzsdén kell elérnünk, hogy a részvényeink névértéke elérjen egy meghatározott értéket. Ezekben a feladatokban, kb. olyan érzéssel indulhatsz el, mint amikor levátnak egy jól vagy rosszul működő vállalat éléről valakit, neked meg be kell ülnöd a székébe, és legtöbb esetben a szakadék széléről visszarángatva kell teljesíteni, amit megszabtak neked. Nem kicsit izgatott meg, amikor a 14,62 dolláros névértékű részvényeim árát, fel kellett tornáznom 30 év alatt minimum 400 dolláros árfolyamra, és persze közben a konkurenciát meg kellett próbálni kiszorítani a piacról. Ezek a feladatok egymástól teljesen függetlenek, nem egy lineárisan futó történet kell végigjátszani. A mindenesetre próbálni kizsírítani a piacról. Ezek a feladatok egymástól teljesen függetlenek, nem egy lineárisan futó történet kell végigjátszani. A mindenesetre próbálni kizsírítani a piacról. Ezek a feladatok egymástól teljesen függetlenek, nem egy lineárisan futó történet kell végigjátszani. A mindenesetre próbálni kizsírítani a piacról.

van az irányító tábla, rajta az aktuális pénzmennyiség és a profit összege, a dátum, és a „toolbox” a „minimap”, a „worldmap” és az információs központi gombjával. A „toolbox”-on található az építés menü, a legfontosabb gazdasági jelentéseket, és tőzsdé híreket megjelenítő kapcsoló, itt állíthatjuk be a játék sebességét, és innen érjük el a játék egyéb beállításait, és a menü, betöltés, kilépés menüket is. A „minimap”-ot megnyitva, egy ablakban látjuk az aktuális területről a legfontosabb információkat. A felső sorban lévő kapcsolókkal válthatunk a különböző nézetek között. Az elsővel megnézhetjük a terület beépítettségét, a másodikkal a gazdaságát, a harmadikkal a társaságok profitelméletét, (a saját cégünk esetében zöld, illetve piros színnel látjuk, attól függően, hogy nyereséges vagy veszteséges). A negyedik kapcsolóval a terület nyersanyagkészleteit jeleníthetjük meg, itt minden nyersanyagelőhelya a nevének a kezdőbetűjével van jelölve. Az ötödik kapcsolóval pedig a szállítási útvonalak rajzolódnak ki a térképre. A „minimap” alsó részén kapcsolhatjuk be az épületek nevének megjelenítését, valamint egy kis menüsört, aminek az alján láthatjuk a terület költséges és adósság szintjét, valamint a terület klímájának jellemzőit. Itt láthatunk még néhány kapcsolót, amivel a „minimap”-on megjelenő információkat szűrhetjük. Az elsővel egy adott fajta céget választhatunk ki (pl: csak az áruházak, vagy csak a farmok helyei látszódnak), a másodikkal egy vállalatot, a harmadikkal pedig egy adott terméket pécézhathatunk ki magunknak, és így a térképen, csak azt látjuk, amire valóban kíváncsiak vagyunk. Ha például meg akarjuk nézni, hogy egy adott területen merre lehet kapni egy bizonyos terméket, akkor kiválasztjuk a szűrő kapcsolóval, így a térképen egy fehér pötty

Nézelődünk

A játék alapképernyőjén, a város látképet látjuk, részletesen kidolgozott 3D nézetben. Az utcákon jönnek-mennek az emberek, az autók száguldoznak az utakon, a gyárkémények füstölnék, az eladó épületekre ki van téve a „Sales” tábla. A képernyő alján

fogja jelölni a helyet, ahol azt a valamit gyártják, vagy forgalmazzák, és így a közelébe telepítve a saját üzemünket, vagy áruházunkat, kisebb lehet a szállítási költség. Van még itt két kapcsoló, amivel bekapcsolhatjuk, hogy csak a saját vál-





lalatunk, illetve csak az aktuális város legyen látható. Az így megszürt adatok között, a bal szélen lévő fel-le nyílakkal lapozhatunk, és a szűrt adat fog megjelenni a fő képernyő közepén, amire ha rávisszük az egérkurzort, minden lényeges adatot megtudhatunk róla.

Vállalkozzunk

Bármibe is fogunk bele, ha még nincsenek a vállalatunknak épületei, akkor azoknak ki kell nézni először a legjobb helyet, majd a listából kiválasztani, mit akarunk építeni, (áruházak, gyárak, farmok, bányák, olajkút, kutatóközpontok, bérbé adható épületek, na és a központunk), majd ha elegendő rá a pénzünk, akkor egyrérel egyszerűen letenni az ábráját a telekre. A gyárat a minél sűrűbben lakott városrészekbe, az áruházakat lehetőleg minél távolabb a konkurenciától felépíteni. Bányákat és olajkútakat persze csak a nyersanyagelőhelyre építhetünk, de minden egységre igaz, hogy minél közelebb van a sűrűn lakott terület, annál több dolgozója lesz a cégnek.

Egy kereskedelmi cég alapításakor az első teendő a cég működési struktúrájának a kialakítása. Ehhez kilenc négyzetet találunk, melyekben egyenként beállíthatjuk, hogy melyik egység mit tegyen. Árubeszerezők, raktárosok, eladók, címkezők, és a reklám osztály. Ezek között fel kell állítani egy kapcsolat rendszert, ami például úgy nézhet ki, hogy egy csapat felkutatja a piacon a legkedvezőbb áru terméket, ők az árut kétféle osztják, így egy részét egyből eladásra kínálják, egy részét elraktározzák, hogy folyamatos legyen a későbbiekben is a kínálat. A reklám osztály felveszi a kapcsolatot a médiával, és a legkevésbé népszerű termékek reklámozásával megbízzák a helyi sajtó, rádió vagy televízió állomást. Ha egy import áru minősége kimagaslóan jó, akkor célszerű lehet a terméket felcímkézni a saját emblémánkkal, mielőtt az eladásra kerülne, ezzel is növelve a vállalat, a márkanév (Brand) elismertségét. Megtehetjük persze, hogy mindent átcimkézzünk, de ezzel az ismertség ugyan gyorsabban nő, de nem

biztos, hogy minden termék egyformán jó minőségű, ami miatt a márkanév népszerűsége erősen lecsökkenhet. Az áruházba beérkezett áruk (maximum 4 fajta termék) a képernyő felső részén láthatók. A képük mellett, a baloldalon lila csík jelzi a szállított mennyiséget, a piros a kereslet mértékét, a jobb oldalon a zöld a márka népszerűségét, a piros pedig a részesedését a piacon. A bal oldali két sáv alatt látható négyyszög színe a gyártót jelöli, illetve ha import-áru, akkor ez a négyyszög szürke marad. A beszerzőkre kattintva, a képernyő közepén baloldalt látható az általuk beszerzett termék képe, beszerzési és szállítási költsége, a minősége, a márka ismertsége, valamint itt is látható a kínálat és a kereslet mértéke. A mező alján, a „Link” gombbal a beszerzhető termékek listáját érhetjük el (itt lehet más árut, vagy más szállítót választani), a „Supplier” gombbal a szállítókat nézhetjük meg, a „Stop purchase” gombbal pedig a termék beszállítását állíthatjuk le. Ha az eladó csoportra kattintunk, egyetlen gomb lesz, amivel a raktárt üríthetjük ki, és megjelenik a termék aktuális eladási ára. Ha a felső soron kattintunk a termék képre, akkor a termék kereskedelmi adatait tudhatjuk meg, így az utolsó 12 hónap bevételeinek összegét ebből a termékből egy kördiagramon láthatjuk. A képernyő tetején a baloldalon, a cég irányítását végző vezető képe és adatai láthatók, mellette a cég utolsó 12 hónapjának a teljes bevétele és profita egy diagramon, a jobb oldalon pedig ugyanazok a szűrő kapcsolók, mint a „minimip”-on, és természetesen a funkciójuk is ugyanaz.

Ha egy termelőüzemet építünk, legyen az egy farm, egy gyár, vagy akár egy bánya vagy egy olajkút, ugyanazzal a képernyővel találkozunk, mint egy áruház esetében, azaz a különbséggel, hogy az egységek ablakai mellett található a „Layout” gombbal kattintva egy újabb

ablakot kapunk, ahol a gyártáshoz kapunk segítséget. Ebben az ablakban egy legördülő listából kiválaszthatjuk, hogy mit akarunk termelni, és a megjelenő listában láthatjuk, hogy ehhez rendelkezésre állnak-e a piacon a megfelelő nyersanyagok. Ha minden nyersanyag megvan, akkor a program beállít nekünk, egy kapcsolat sémát, ami alapján a cég működni fog. Természetesen itt a címkezés felesleges, de a reklám azért némileg növeli a termék árú ismertségét a piacon, bár ettől még a konkurencia nem fogja a mi termékünket vásárolni, kivéve, ha valami nagyon keresett termékkel rukkolunk elő, és senki más nem gyártja. Például, ha a birtokunkban van az összes aranybánya, és a gyárunkban aranygyűrűt termelünk, a kikötőkben pedig nincs a behozott áruk között, nagy valószínűséggel rá fognak fanyalodni az ellenfeleink a mi gyűrűnkre, és innentől kezdve mi szabjuk meg az eladási árat.

A játék nagy része az üzemek és az áruházak beállított képernyőin zajlik, mert a piac állandóan változik, a bevők igénye nő nagyobb, hol kisebb, állandóan figyelni kell, mely cég működése termel kevesebb profitot, és ott gyorsan be kell avatkozni. Bizonyos termékek behozatala vagy gyártása leállhat, ilyenkor új szállítót után kell nézni, valamiből túlkínálat lép fel a piacon, és ahhoz hogy az emberek nálunk vásároljanak, csökkenteni kell az eladási árat, esetleg teljesen megszűnik valaminek a kereslete (min-

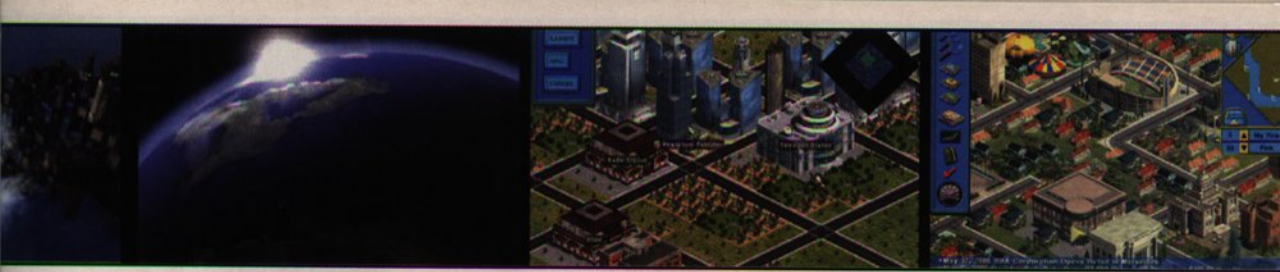
denki vett már videomagnót), és valami új terméket kell az áruk közé felvenni.

Egyéb épületek

A közvetlen profitot termelő építményeken kívül felhúzatunk még luxusvillákat, amiket a telek árának növekedése után busás haszonnal eladhatunk, bérházakat és irodaházakat, melyek a befolyt bérekből hoznak némi hasznot, vagy később, ha megszorulnánk, megjelenhetünk velük az ingatlanpiacon.

Építhetünk még magunknak egy főhadiszállást és kutató-fejlesztő (R&D) központokat. A főhadiszálláson szintén kilenc négyzetű lesz, azaz kilenc irodát működtethetünk egyszerre. Itt működhet a pénzügyi osztály, ahol a befektetők osztalékát állíthatjuk be, a humán erőforrás osztály (munkaügy), ahol a dolgozók továbbképzését szervezzük, a sajtó osztály (PR), ahol a híreket szervezzük, a befektetési osztály (IR), amitől a tanácsokat kapjuk mibe érdemes a meglévő tőkeket befektetni, valamint a különféle vezető (gazdasági, befektetési, technikai) képzése folyik. Ahogy nő a vállalatunk sokrétűsége, célszerű





a vezetői kézikönyvét. Ezekben a kézikönyvekben, minden olyan információ megtalálható, amire csak szükség lehet. A farmerek és a gyártótulajdonosok kézikönyvében például megtalálható minden előállítható termék valamennyi

beállíthatjuk, mennyi részvényt akarunk venni, illetve a vásárlás és az eladás gombok.

Mivel nincs gazdasági élet bankok nélkül, itt is megtaláljuk a lehetőséget, hogy ha megszorultunk, akkor bankkölcsönt vegyünk fel, vagy ha sok pénzünk van, akkor betegyük a bankba egy kicsit kamatozni. A kölcsönrel persze vigyázzunk, mert a bankárk súlyos kamatot számítanak fel, és ha elfogy a hitelkeretünk, hiába könyörgünk, nem adnak többet, és egy mélyrepülésben lévő vállalat hónapok alatt felemészti a vagyonát, a bank pedig fizetési képtelenség miatt gyorsan ráteszi az ügyfelek nevében a kezét a vállalat vagyonára, és jön a csődeljárás.

adata, és az, hogy az előállításukhoz milyen nyersanyagra vagy alkatrésze van szükség. A vezetői kézikönyvében pedig valamennyi ábra és diagram, rövidítés, szakkifejezés részletes magyarázatait olvashatjuk.

Egér vagy billentyűzet?

A játékot tökéletesen lehet irányítani akár az egérrel vagy csupán a billentyűzettel is. Minden menüpontnak megvan a külön gyorsbillentyűje, de nekem a játékos sebességét szabályzó gombok (1-5) jöttek be a legjobban, főleg tőzsdézés közben, amikor egy mélyrepülésbe kezdett vállalat részvényein villámgyorsan túl akartam adni, de ehhez le kellett lassítani az időt, hogy legyen időm az üzletet lebonyolítani, mielőtt totális mélypontra zuhan az árfolyam.

Vélemény

Összességében azt tudom mondani, hogy: nagy levegő önjelölt milliommó, vágjatok bele! Bizzatok az ösztöneitekben, és ne akarjatok mindent egyszerre. Különleges gyöngyszem ez a játék a PC-s világnak, és a sokrétűségével, pergő gazdasági életével sok-sok estére nyújthat önfellett szórakozást, az ilyen típusú játékok kedvelőinek, ráadásul még meg is taníthat néhány dolgot, segíthet megérteni a fiatalabb korosztálynak a gazdasági élet törvényszerűségeit.

Clemi



ezáltal a részvényeinek árfolyamának az emelkedéséről.

Pénzügyek

Természetesen egy jól működő gazdaság egyik fő mozgatórugója a tőzsde. Nincs ez másként ebben a játékban sem, így itt is megtaláljuk az értékpapír piacot. Ahogy a

vállalat neve ismertté válik a gazdaságban, célszerű néhány részvényt áruba bocsátani, amivel jelentősen növelhetjük a tőkénket, esetleg más vállalatok részvényeinek vásárlásával és eladásával újabb bevételhez juthatunk. Egy vállalat részvényeinek a felvásárlásával akár az egész vállalatot megszerezhetjük. A részvények adásvétele az értéktőzsdén folyik, ahová az információs képernyőn, vagy a „toolbox”-on lévő kapcsolón keresztül léphetünk be. Itt a képernyő bal felső részén a tőzsdén résztvevő vállalatok láthatók, a nevük mellett az értékpapírjaik aktuális árfolyama, a hozama, a kibocsátott részvények százaléka a teljes vagyonból, és az értéke. Középen a kiválasztott vállalat befektetői vannak felsorolva, az, hogy mennyi részvényük van, az hány százaléka az összesen forgalomban lévőeknek és mindez milyen értékben. A jobb oldalon felül részletesen a kijelölt vállalat részvényeinek az adatai, alatta az árfolyam mozgása látható egy diagramon, egy napi, egy havi, vagy egy éves időszakra kivetítve. A képernyő alján a mi adataink láthatók, illetve az, hogy mennyi pénzünk van részvényt vásárolni, mellette pedig a vásárlás és az eladás gombjai, amivel

Sok-sok grafikon

Az információs képernyőn, a bankon, és a tőzsdén kívül megtaláljuk a társaságok mindenféle adatait, a teljes pénzügyi mutatójukat, a gyártott és a forgalmazott termékek mindenféle hasznos és kevésbé hasznos adatait. Az ingatlanpiac alakulását (itt akár közvetlenül vásárolhatunk is), a vállalatvezetőkről egy csomó információt (ki mennyire képzett, mennyire agresszív a gazdaság politikájuk, mely termékekben, vagy iparágban domináns). Itt találjuk a játék megnyeréséhez szükséges célokat, a jelenlegi pontszámunkat, és a leg-gazdagabb névsorát, valamint a gyártótulajdonosok, a farmerek, és

Star Trek Armada 2

Újabb stratégiai gyöngyszem, a Star Trek köntösébe bugyolálva

Egy viszonylagos békekorszak utolsó állomásának lehetünk szemtanúi. Néhány hónapra bontható ama időtartam, amelyben mindenki megmaradt a saját kis felségterületén, anélkül hogy értelmellen csatákba bocsátkozott volna. A Klingonok, és az állandóan elégedetlenkedő Romulánok is csendben voltak. Minden kereskedni és fejleszteni próbált, az olyan ellenfelekről pedig, mint a Borg, már elég régóta nem jöttek hírek. Az a szóbeszéd járta, hogy egy rettentően távoli csillag népet próbáltak asszimilálni, és mivel jó néhány hónap telt el Borg aktivitás óta, valószínűleg beletörtött a foguk a dologba. Aztán az egyik csendesnek korántsem mondható napon, elérte a föderáció egyik támaszpontját minden idők legnagyobb kozmikus segítségkérése. Hogy mi is történt pontosan, arra nem egy egyszerű megadni a választ. Minden egyes hatalom, amely kihasználhatta az univerzumból, magáénak tudhat jó néhány borzalmas erejű pusztító fegyvert. A föderációnak

is van néhány tarsolyában, még akkor is, ha ezeket sosem használták. Egynémely darabnak még a léte sem biztos, hiszen ki sem próbálták őket, csak a fegyverfejlesztő laboratóriumok mélyén, vagy a tervezőasztalokon léteznek. A már említett „mozgalmas” napon, egy távoli (már feltérképezett) bolygó holdjáról érkezett a hír a fény sebességének többszörösével. Míszelint a Cardassia-i fennhatóság alá tartozó űrben, furcsa piramishoz hasonló hajók jelentek meg. Nem elég, hogy egyszerre tíz-tizenkét darab árasztotta el a szektort, de még a méretük sem volt egyszerű. Egyenként is nagyobbak voltak, mint a jelenlegi leghatalmasabb föderációs vagy Klingon hajók. A jelentések azt írták le, hogy a gépek miután kiléptek a hyperűrből, szisztematikusan szétszóródtak, miközben egyfajta csillag alakzatot vettek fel a bolygó körüli orbitális pályán. Nem kellett túl sok sütnivaló hozzá, hogy rájöjjenek, vajon mely hatalom áll a hajók mögött. Alakzatuk ugyan más volt, de egyszerűen rá lehetett jönni

A robbanások (melyek először egy beolvasztási folyamatot vittek véghez, és asszimiláltak a bolygó egész lakosságát) végigterjedtek egy kontinensnyi részen, majd elenyésztek. De mindez még nem volt elég. Egy 180°-os fordulatot tettek a hajók a saját tengelyük körül, hogy egy a még eddigigél is pusztítóbb robbanást okozzanak a megpáztított bolygón. Mintha egy tojás héja repedne szét a mikrohullámú sütőben. A planéta burkolata felszakadt, majd néhány órával később szétrobbant, elpusztítva a holdat is. Természetesen a bolygó pusztulása előtt feltranszportálták a már beolvasztottakat. Annyi idő azért még volt, hogy az egész folyamatot rögzítsék és továbbítsák a szenzorok. Az eléggé rossz minőségű felvétel, eljutott a föderáció egyik közelabbi főhadiszállására. Minő véletlen, pont itt dokkolt Pickard kapitány hajója is. Az elemzőknek nem kellett túl sok idő, hogy a szenzorok által átküldött sugárzási adatokból rájöjjenek a titokzatos gépek rejtelmére. A Borg egy teljesen új technológián alapuló fegyverzetet fejlesztett ki, melynek segítségével anélkül képes asszimilálni az élőlényeket, hogy sebesüljenek és genetikailag átalakítsanak őket. Olyan, mintha egy rádiófrekvenciával lennének képesek irányítani az eddig macacsl ellenállókat, hogy azok önszántukból csatlakozzanak a nexushoz. A fegyverzet másik jelentősége, hogy az asszimilálni képtelen élőlényeket elpusztítja a bolygólukkal együtt. Ekkora kegyetlenkedésre még sosem volt példa a történelem során. A legmagasabb fokú harci riadót rendeltek el a föderáció minden egyes mozgó harci egységének. Egy minden eddiginél veszélyesebb Borg hatalommal áll szemben az emberiség, és velük együtt a többi faj is, hiszen a föderáció elbukása után a következő útjukba esőt is el fogják pusztítani. Most már csak az a kérdés, össze tudnak-e fogni

győzelem érdekében a többiek, vagy egymás után magányosan buknak el.

A drámai kezdet...

Kicsit gondban vagyok vele, hogyan is adjam át azt az információadatot, amit a program újdonságként kínál számunkra. Mint minden stratégiai játék, ez is a gyűjtöges, fejlesz, kémkedj és hódíts alapvonalat követi. Azonban vannak eltérések, melyek főleg a játékmenetben és a minimális, de azért jelenlévő diplomáciai részekben fedezhető fel. Megpróbálom a játszható fajok mindegyikét úgy kivészezni, hogy a figyelemre méltó részeket hozom előtérbe, míg a nagyobb újításokat inkább meghagyom a játékosnak, hadd fedezzétek fel ti azokat. Mint minden valamire való

stratégiaiában, itt is több választható fajtát foghatunk neki a program kiakasztásának. E nélkül szerintem, ma már elképzelhetetlen eme játékstílus. Van közöttük



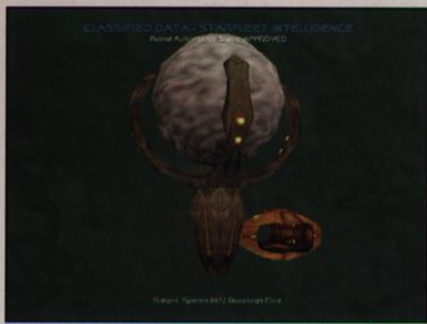
könnyebb, ahol a tüzérez mértéke a felhőkarcolók magasságával vetekszik, de a kacifantosabb megközelítési módokat kedvelők is megkapják amire vágnak. Azt azért hozzá kell tennem, hogy a már említett tüzérez nem minden. Aki rombolni szeret, és készüljön fel egy gyilkos túlerővel rendelkező ellenfélre, míg a kémkedéssel és információszerezéssel véghezvitt játékmenet egy valamelyest nyugodtabb élményt nyújt. Ez utóbbinál azonban nem árt a szürkeálmományi folyamatos használata, és a „stratégiasabb”



▲ Ez most amőba, vagy űrhajó?



▲ Kicsit szellős a Klingon támaszpont



▲ Tojás, gyertyatartóban

megközelítési mód gyakorlása. Hat különböző fajjal vághatunk neki a dolognak, melyek mindegyikét ismerhetjük a televízióban látható sorozatokból. Ezek fontossági sorrendben a következők. Föderáció, az ismert szövetéses csapat Pickard Kapitányal. Borgok, Romulánok, Klingonok, Chardassia, és végül a 8472-es faj (Species 8472). A sorrend már mutat valamit abból, mely csapattal érdemes kezdeni az offenzívát. Sajnos a kezd-



▲ Van még némi Latinum, nem kell venni a Ferengiektől

tekcor csak a Föderáció lesz elérhető, a Klingon és a

teljesen eltérő, ezért nem árt megismerkedni a beszerzésükkel és a finomításukkal. A Dillithium bányászathoz szükségünk van egy orbitális pályán keringő bányatelepre (MINING STATION). Miután oda-építjük közvetlen a hold mellé, az elkészült állomáshoz hozzájáró bányászahajó (MINING FREIGHTER) elkezd bányászni a holdat. Magától visszarepül az állomásra és kirakodja azt. A finomítás automatikusan történik, ezzel nem kell külön törődnünk. A bányászahajókkal szereshetjük be a Latinumot is. Egyszerűen keressünk egy Latinum kódot és küldjük oda a hajókat. Elkezdik bányászni azt, majd adjuk ki a parancsot, hogy vigyék azt a főépületünkhöz (STARBASE). Ezt sem kell külön finomítani, csak be kell hordatni a bázisra. Mennyiségét tekintve a Latinum nagyon ritka, és a kódokból sem tudjuk orra-szájba kinyerni. Csak kevésre van belőle szükségünk, ugyanis csak a speciális fejlesztésekhez fog kelleni (lásd kolonizáció, vagy fegyverrendszerek fejlesztése). Végül a fémbányászat, ami még lényeges. Ezt a nyersanyagot kizárólag a planetákon találjuk meg. Szükségünk van hozzá egy ORBITAL PROCESSING FACILITY-re, amely folyamatosan kering a bolygó körül. Itt megemlítendő, hogy nem teljesen mindegy, milyen a bolygó típusa. Bizonyára ismerős ez a kifejezés: M típusú bolygó. Nos többfelével is találkozunk majd. Melyek közül a már említett M a legjobb választás, ugyanis ez a föld típus Star Trek-es megjelölése. Az S típus a legrosszabb, ez ugyanis a földtörténet gyermekkorában járó ingatag planéta, melyet hatalmas viharok és vulkánkitörések tagolnak. Nem kolonizálható, és a bányászat is borzalmasan lassú valamint kevés a nyersanyag. A D típus



▲ Sisco legyenek, ha ezt átlálom

átmenet a jó és a rossz között. Ez egy sivatagvilágot jelez, ahol csak bizonyos nyersanyagok találhatóak, kolonizálás szempontjából pedig közepes állapotú. És hogy miért is emlegetem annyira ezt a kolonizálási dolgot? Nos ahhoz, hogy egyáltalán létezni tudjunk, munkaerőre és kiképezhető emberekre lesz szükségünk. A bolygókat egy COLONY SHIP segítségével kell lakhatóvá tennünk. Eme művelet az Alien-ben még évszázadokig is eltartott, itt viszont néhány perc kell hozzá. A SHIPYARD-ban legyártott hajót kiküldjük a bolygóhoz és elkezdjük a kolonizációt. Mire a dolog véget ér, addigra a bolygó típusától függően nő a CREW MEMBERS menüpont alatt látható szám. Minden egyes épülethez és hajóhoz kell némi legénység. A kolonizált bolygóról szépen lassan szállingóznak fel a felhasználható emberek. Ahhoz, hogy ezt meggyorsítsuk, csak egy TRANSPORT SHIP kell, amivel felszedünk egy nagy rakás embert, és a megfelelő pontra szállítjuk őket. Egy M típusú bolygó, hatvanazer egységnyi fémet, majdnem ugyanennyi embert képes adni nekünk. Mivel itt egy alapjában adnatragiai programról van szó, igyeckünk elfeledkezni a bolygóvédelemről. Pedig ez nagyon nagy hiba — ha elfoglalják a planetán-



▲ Új flottánk bevetésre készen

kat egy háborús helyzetben, könnyen megszűnik az emberek utánpótlása. Mindez igen gyors és kellemetlen vereséggel fog járni. Jó ötlet néhány műholdra épített fegyvert telepíteni köré, ami legalább addig feltartóztatja (ne adj isten, megsemmisíti) az ellenfeleinket, amíg erősítést küldünk oda. Következő lényeges rész (csak Föderáció), a kereskedelem. Néhol egyáltalán nem találunk bizonyos nyersanyagokat. Ilyenkor van szükségünk a TRADING SHIP-re és a TRADING STATION-ra. Mindkettő építhető az első perctől, bár szükségességük néha megkérdőjelezhető. Jómagam egy-nemely alkalommal egyáltalán nem használtam őket, főleg ha olyan hálózati játékot játszunk, ahol a nyersanyag mértéke beállítható (mondjuk, állítsuk be végtelenre, és máris értelmetlen a kereskedés). A már kitermelt nyersanyagok mindegyike megjelenik a „kereskedés” panelen. Egyszerűen kattintsunk arra az ikonra, melyből hiányt szenvedünk, s máris láthatjuk,

TREK ADA

Borg faj, csak ennek véghezvitele után lesz választható. Az alább leírtak átlagban minden fajra igazak lesznek, a kivételeket pedig már mindenki fel tudja fedezni.
Tehát a legfontosabbak. Három nyersanyagra lesz szükségünk (kivéve a Borg, ahol nem használnak LATINUM-ot) a Föderációs hajók és épületek felépítéséhez, valamint kifejlesztéséhez. A Dillithium az egyik legfőbb, a filmekből már ismert nullponti energiát kibocsátó kristályszerű anyag (egyértelműen energiaellátást biztosít). Fellelési helye, az űrben szabadon keringő holdak (DILLITHIUM MOON) és azok törmelékéből származó aszteroidák (DILLITHIUM ASTEROIDS). A második az egyszerű fémérc (METAL), mely az épületek legfőbb nyersanyaga. A harmadik a LATINUM nevű gáz, melyet a néhol felbukkanó sárga Latinum porkódból nyerhetünk. Bányászatuk

ahogy nő a mértéke a vásárolt ércnek. Azt, hogy mit kell a vásárolt anyagért cserébe adnunk, úgy tudhatjuk meg, hogy a BUY METAL, BUY LITHIUM, vagy BUY DILITHIUM gomb fölött tartjuk a kurzort, itt máris megjelenik milyen anyagért, mit kell cserébe adnunk. Vigyázzunk, mert az árfolyamok igen gyorsan változnak. Volt, hogy egyetlen másodperc alatt a több tízszerezére emelkedett a Dilithium ára. Ez főleg akkor fordul elő, amikor olyan pályán vagyunk, ahol a vásárolni kívánt anyag hiánycikk és nem lelhető fel. A másik út még az egyszerű kereskedelem megvalósítása, két idegen faj között. Ehhez két TRADING STATION-ra van szükség. Az egyik a miénk, a másik az ellenfél vagy a szövetségeseinké, esetleg egy semleges fajé is lehet. A TRADING SHIP-re kattintva választjuk ki a STRAT TRADE opciót, majd a kiindulási pontot (jelen esetben a saját TRADING STATION-unkat), majd az END TRADE gombra történő kattintás után a másik faj állomására. A kereskedelem automatikusan történik, nekünk nem kell különösebben foglalkozni vele. Talán még az a lényeg-

ges, hogy ha hajónkat kilővik útközben, miközben tele van tömve áruval, a javak természetesen elvesznek. Legalább az útvonal környékére állítsunk néhány vadászgépet, és dobjunk a nyakukba egy PATROL vagy GUARD parancsot. Jaj, ha már a kereskedés szóba került, van itt még egy érdekesség. A Ferengiek. Ugye ismerősek a filmekből a kedves csapzott fogazatú ferengiek. Nos, a kereskedelmi állomásaink közelében, időről időre feltűnnek majd az apró (fegyverzet nélküli) Ferengi hajók, akik teljesen automatikusan kínálják portékáikat megvételre. Az ő kiismerésükhöz tényleg egy bróker fejével kell gondolkodni, ugyanis hihetetlenül kiszámíthatatlan az árfolyamuk. Elég jó mennyiségben kínálják az ásványokat, sőt néha még technológiát is megpróbálnak elpasszolni nekünk. Érdemes odafigyelni, mert én így tettem szert egy csúcs Romulan álcázó berendezésre. A Ferengi kereskedés, mint említettem nem igényel nagy odafigyelést, mert beállítható az árresek. Ezért egyszerűen, tiltsuk le a túl drága dolgok megvételét, és így nagyjából olcsón juthatunk hozzá

pajzsokat egy külön erre a célra kifejlesztett (SHIELD ENHANCER) masinával lőkhajó fel a maximumra. Ez utóbbi, egy energiakitörést hoz létre, amely maximumra tolja a legyá pált pajzsok energiaállapotát. Álljunk a gép köré minél több megrongált hajóval, és úgy kattintsunk a pajzsfeltöltésre. Aki beleesik a sugárba, annak minden pajzsa a maximumra szökken.

A következő taglalás alá kerülő rész, hajóink felszerelésének és állapotának megismerése. Ha kijelölünk egy gépet, alul megjelenik annak státuszképernyője. Ezeken több fontos információ mellett a következő adatokat olvashatjuk le. A bal felső sarokban, két oszlopban, négy-négy értéket olvashatunk le. Szenzorok (SENSORS), pajzsok (SHIELDS), fegyverrendszerek (WEAPONS), hajtómű (ENGINES), ellátó egységek (LIFE SUPPORT), kiszolgáló személyzet (CREW), tiszték és parancsnokok (OFFICERS), végül a speciális fegyverek energiaellátottsága (SPECIAL WEAPONS ENERGY). Mindegyik állapot lényeges a megfelelő harci vagy ellátó feladatok végrehajtásához. Ezekből talán a szenzorok a kivétel, melyek károsodása az észlelést és a gyengébb fegyverekkel történő célzást nehezíti meg. A pajzsok elvesztése harci helyzetben a burkolat károsodását idézi elő, ami végzetes esetben a hajó pusztulásához vezet. Feltöltése magától, szépen lassan vagy gyorsabban a már említett hajókkal és egy másik alternatív módon is történhet, amire később még kitérek. A hajtómű meghibásodásával végleg



megbénul a hajónk... csak löni képes. mozogni már nem. Némely fajnak vannak direkt erre a célra kifejlesztett fegyverei, csak hogy megbénítsanak minket, szabad prédának hátrahagyva minket. A fegyvereink elvesztése a leggázabb, ami történhet. Ilyenkor azonnali hátraarc (már ha még van hajtómű), és irány a legközelebbi REPAIR SHIP. A kiszolgáló egységek nem mást jelentenek, mint a víz, levegőellátás, fűtés működésének zavartalanságát. Ezek elengedhetetlenek az emberi működtetésű hajóhoz, így ha itt lesz probléma, akkor hajónk egész egyszerűen roncsalmázzá válik. Mindaddig, amíg meg nem javítottuk, és fel nem töltjük újra személyzettel, csak egy rozsdásodó acélkupac marad. A kiszolgáló személyzet a harc közben is pusztulhat, ugyanúgy akár egy radioaktív övezetbe történő behatolásakor. Ha vezérhajóról vagy egy hatalmas cirkálóról van szó, mindig ellenőrizzük ezt a számot, nehogy csúfos meglepetés érjen minket. Aztán itt van még a tiszték és parancsnokok is. Az ő fogyáskukkal irányíthatatlanná válnak a hajók. Nem reagálnak a parancsainkra, rosszul vagy éppen sehogy sem képesek manőverezni. Rettenően leromlik a harci teljesítményük stb. stb. Végül a speciális fegyverzet, melynek külön energiaellátó kapacitóriai vannak. Eme fegyverekből általában egy, vagy különleges esetben több is lehet. Alapból is kapunk belőlük, vagy a SCIENCE LABS-okban fejleszthetjük ki őket, esetleg növelhetjük a meglévőket teljesítményét. A pályák néme-lyikén baran- golva, találhatóunk



▲ A Metaphasic Nebula Őelésében



▲ Akár a rajzasztalon, csak itt a vonalak fézereből vannak



▲ Némli ellenállásba útköztem

néhány szép szikrázó színű csillag vagy gázködöt (NEBULA). Ezek megint jelentőséggel bírnak, ezért meg nem tudom állni, hogy ne írjak rólok néhány sort. Négy különböző NEBULA létezik. Az egyik, a LATINUM

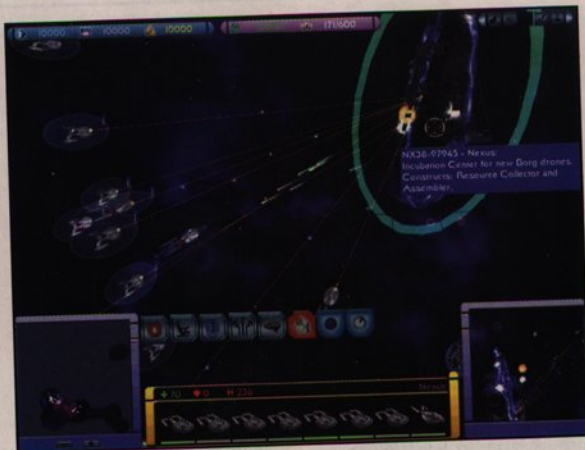


NEBULA (sűrű sárga színű), melyet már a bányászatonál megemlítettem. Innen nyerhetjük az egyik ásványunkat. Mivel túl nagy a sűrűsége, lehetetlen belerepülni, vagy átmenni rajta. Csak kikerülni és bányászni lehet. A becsapósabb, a RADIOACTIVE NEBULA. Színe majdnem megegyezik a LATINUM NEBULA-éval, csak ez jóval ritkább, és bele is lehet repülni. Sajnos elég disznó módon viselkedik, ugyanis ha bele megyünk, irgalmatlan sebességgel elkezd kipurcantani a személyzetünket (CREW). Mivel a nevéből eredendően radioaktív, jobb elkerülni. A következő, a gyönyörű kék színű CERULEAN NEBULA. Bár a színe szép, a hatása korántsem ilyen jótékony. Ha bejelkerülünk, elpusztítja a hajónk összes pajzsát, és emellett megrognálja a fegyverrendszereket is. Oly mértékben, hogy amíg egy REPAIR SHIP-el meg nem javítjuk azt, se pajzsunk, se fegyverzetünk. Jó dolog behajítani az ellenfeleinket. Bár elpusztítani nem pusztítja el a hajókat, totálisan harc-képtelenné teszi őket. Mielőtt még jökdvire derülénk, bemutatom a vörös színű METREON NEBULA-t. Már a kinézete és a hatalmas energia kitérősei is jelzik, hogy jobb igen messzire elkerülni. Van egy rossz tulajdonsága. Ha közelítünk hozzá, és megállunk mellette, elkezd magába szívni a hajókat. Elég gázos a dolog, mert néhány pillanat alatt lerombolja a pajzsot, majd szétégeti a burkolatot, és végül megsemmisíti a hajót. Szinte minden egységünket rombolja, már akkor is ha csak érintjük a szélét. A másik tuti, hogy a METREON NEBULA közelében mindig található egy fekete lyuk (BLACK HOLE). Ez általában a közepében vagy valamelyik szélén foglal helyet. Megközelítése, egyenlő az azonnali pusztulással. És a végére hagytam azért valami jót is, mégpedig a METAPHASIC NEBULA-t. Ennek színe zöld. Nagyon békés ritka gáz-

kód, amely a megtépzott hajóskok igazi Mekkája. Ha ilyet látunk (főleg ha üldöznek minket egy harc közben), lehetőleg repüljünk bele. Ez a NEBULA folyamatosan tölti az energiarendszerünket és a pajzsainkat. Amíg benne tartózkodunk, szinte halhatatlannak vagyunk. Nem minden fajra hat egyformán, a SPECIES 8472 például semmi hasznát nem vesz (mivel biológiai „élő” űrhajók vannak). A vezérhajókat és a fontosabb gépeket, én mindig egy ilyen NEBULA közelében helyezem el, persze csak ha van rá lehetőség. Végül, de nem utolsósorban a z irányítás. A hajók képsebességgel közlekedhetnek. Az egyik a sima impulzus meghajtás, ami a játékképernyőre kattintással történik. Ha viszont kijelölünk egy hajót, és a kis térképre kattintva mutatjuk meg hová repüljön, az fénysebességgel (WARP SPEED) fogja megtenni az utat. Az űrben teljesen 3D-ben mozgunk, azaz nem csak előre hátra, hanem fel és lefelé is van mozgásterünk. A SHIFT billentyű lenyomva megjelenik a zéró pont. Itt láthatjuk melyik az alap magasság, ahol a hajóink és a z épületeink többsége tartózkodik. A billentyű lenyomva tartjuk és a mouse-al le, és fel mozogva állíthatjuk be a tengelyen milyen magasságot kívánunk hajóinknak beállítani. Eme apróság akkor fontos, ha transzportálni szeretnénk. Hiába látszik úgy, mintha a két gép egymás mellett lenne, ha eltérő a kettő, a magassági tengelyen elfoglalt pozíciója. Eme leírtakból a legjobb a SPECIES 8472 lóg ki, ugyanis ott a STRACRAFT-os ZERG játékmenezt dominál. Mivel élő organizmusokról van szó, ezért biomasszákat kell bányászunk a planetákról. Hajóinkat és épületeinket bábokból „mutálhatjuk” át, működő szerkezetekké.

Summárum

A Star Trek univerzuma minden évben bővül egy újabb csillaggal. Ez egyaránt igaz a mozira és



▲ Némi túlerő a Borg-ok ellenében

a játékokra is. Űrstratégiai játékból is készült egy pár, ezért kicsit nehézkes számomra pontosan szavakba önteni a tapasztalataimat. Az Armada, tökéletes ötvözete a Starfleet Command űrháborúinak, és a New Worlds építgetős stratégiájának. Óriási hangulattal párosították mindezt, mely meglepetéssel szolgált számomra, jó néhány okból. Az első, hogy el sem tudtam képzelni, ki lehet-e még hozni valamit az Armada második részéből. Nem azt vártam, hogy az első részt kapom vissza némi kiegészítéssel, inkább, hogy nem ugyanaz a hangulat néz velem majd farkasszemet. Egy még feszülő, de már lyukas lufira gondolok, melyből szépen lassan fogy a levegő. Szerencsére tévedtem. Sikerrült a fiúknak rátenni még egy újabb lapáttal az egészre. Minden a helyén van a programban. A



▲ És a némi túlerő végeredménye

Borg-ok gépiessége, a Romulan-ok hidegvérűsége, a Föderáció celtudatossága, a Klingonok otromba vérszomja, Cardassia együgyűsége, és a Species 8472 nyakatekert gondolkodásmódja. Egy igazán élvezetes stratégiai játékot kaptunk az ARMADA személyében, ami még Karácsonyi ajándéknak sem utolsó. A multiplayer opció csodálatos mivoltát már nem is ecsetelném külön. Legyen elég annyi, hogy talán a legjobb, amit a műfajban eddig tapasztaltam.

-Uriel-

Activision / Mad-Doc Software
 PII 600 (PII 366) 128 MB RAM (64 MB RAM) D3D
 www.activision.com

LATVANY	9
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATÓSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ -nagyszerű játékmenet.
 -csodálatos multiplayer
 -gyors és szép grafika

X -néhol elég nehezcseke,
 -ha sokan vagyunk, a harc nehezen átlátható

90

The Shadow of Zorro



Zééé, mint Zorro

Zorro neve bizonyára a legfiatalabb olvasótól a legidősebbig mindenki számára ismerősen cseng, hiszen ő is egyike a legrégebbi és legismertebb fiktív szuperhősöknek, akik csak a tömegszórakoztató médiákon (tévé, mozivászon, könyv, képregény stb) az utóbbi száz



▲ *„Alszol komám? Szolgálatban?”*

Persze Zorro nemcsak a filmvásznat, a TV képernyőt, és a könyvek világát hódította meg, de a licenszcpák gondoskodtak róla, hogy a pénztárcáktól a tízórais dobozokig, a ruháktól a képregényekig (két évig a New York Daily News lap comic strip-je, egysorosa is volt Zorro), a játékfiguráktól a vidámparkokig (a Zorro park Arizonában található), a

musicalektől a bábjátékokig, és a színházi előadásoktól a balettig mindenhol el legyen adva a termék, elvégre a fogyasztói társadalom szívéhez ez a kulcs. Több mint ezer licenszelt Zorro produktum született, és talán össze sem lehet számolni, hogy mennyi licenzzel, hamisított kajli. Például erős a gyanúm, hogy egy Bob Kane nevű fazon is lekoppintotta a karaktert a harmincas években, hiszen az ő szuperhőse sem emberfeletti, szintén álarcban és lobogó köpönyegben jár, szintén előkelő és vagyonos családi háttérrel rendelkezik, szintén a pincében van a főhadiszállása, szintén kettős életet él, és szintén van egy inasa. Akinek nem esett volna le, a figura valószínűleg minden idők abszolút elsőszámú szuperhőse, Batman, azaz a Denevéremler, polgári nevén Bruce Wayne. Persze talán egy kicsit durva ez a megfogalmazás, Batman is király, bűn lenne olcsó utaztatnak nevezni — mondjuk inkább azt, hogy Mr. Kane-re nagy, inspiráló hatással volt Mr. McCulley munkássága.

Természetesen az álarcos meg-játékosítása is elkerülhetetlen volt, mára



▲ *„Keep on Walking” - ofcoz ez nem a reklám helye*

már nagy rakás Zorro játék jött ki sok különféle platformon. Én utoljára a máig is kedvenc gépemem, a Commodore 64-en nyomultam Zorroként kilencven-kettőben, amikor Pepy Pirate és Martin remek cikke és végjátéka hatására (1992/03-as szám, még van raktáron, hehe) előástam a már akkor is



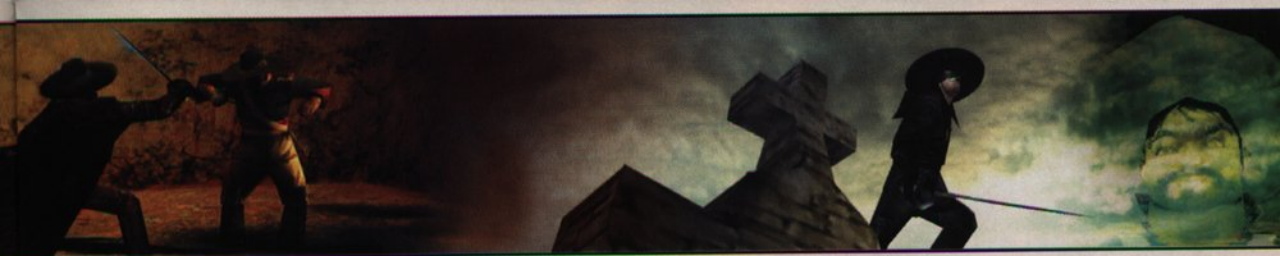
▲ *„Ezt a Zorro sorozatban láttam, Z-be kell vágni a wanted posztert*

őskövületnek számító, 1985-ös datálású C64-es Zorrot. Egyébként egy másik Zorro, egy PC-s példány is ki volt vesztve Vári Zoli által az 1995. júniusi számban (szintén van raktáron), ami egy felejthető Prince of Persia klón volt. Most pedig a Cryo vásárolta meg valószínűleg igen vastag dollárkötegeért 5 teljes évre Zorro megjátékosítási jogait, ennek az üzletkötésnek az első eredményét láthatjuk a címben szereplő játék PC-s vagy Playstation 2-es verziójának megvásárlása, és kipróbálása után. Természetesen e tények ismeretében akár mérget is vehetünk rá, hogy az elkövetkezendő 5 évben még jó rakás Zorro játékot fog ránk szabadítani a csigákati előszeretettel fogyasztó országban székelő cég, erős a gyanúm, hogy lesz még pár PC, PS2, GameBoy Advance és Xbox játék is, reménykedjünk, hogy tárgyaltnál jóval magasabb minőségben produkálva. Az sem lehetetlen, hogy a Cryo 2006-ig minden évben bombázzni fog minket egy-egy Zorro játékkal minden éppen populáris platformon — EA Sports style.

Ember, térj már a lényegre!

Az új, Cryo által kiadott Zorro játékot a szintén francia In Utero hozta össze, ami már alapban is gyanús ajánlólevél volt számomra. Két hónapja (2001. novemberi szám, még rendelhető, hehe) volt már "szerencsém" egy korábbi alkotásukhoz, akkor az Evil Twin teszteltem. Ez a játék szintén third-person (tumbrejtédes) arcade-adventure, és a cég ugyanarra a 4X Technologies által összedobott Phoenix 3D engine-re alapozta a játékát, mint az előző fürmedvényeit, a Jekyll & Hyde-ot és az Evil Twin. Így az anyagban szinte az összes hiba visszaköszön, amit azokban felfedezhettünk, főleg az irányíthatatlanság, mert ezt is elsősorban a Playstation 2 kontrollerre optimalizálták (PC-n is, itt egy PS2 gamepad adaptert ajánlanak hozzá). Ráadásul az Evil Twin pozitívumait sem fedeztem fel ebben a cuccban, a karakteranimáció ott kimagaslóan jó volt, itt pedig felettebb siralmas. Azért játékmeltemben a Zorro sok ponton eltér az Evil Twin Mario-t idéző





ugrabugrásától, ez nem platformer, sokkal inkább a szeniális Hideo Kojima játék, a Metal Gear Solid utánzata próbál lenni, ahogy látom nem sok sikerrel. A legfontosabb, hogy amikor csak tehetjük, maradjunk észrevétlenek, mozogjunk lopakodó módon, és próbáljuk meg elkerülni az ellenséges katonákat. Gyakran választhatunk több megoldást is az egyes pályákra, helyszínekre, Rambo módjára rá is ronthatunk az ellenre, nemcsak Solid Snake stílusban cselezhetjük ki őket.

Sajnos jelen sorok írásáig nem jutottam túl messze a játékokban, egy vízumalom szerűségén túlálisan elakadtam. Logikai feladatokat itt sem látok, és végignyomkodtam az akciógombokat mindenhol (manuális keyboard kontrollernél az Enter, Ctrl és Insert szójáték a különféle dolgok aktiválására), gyanítom nem sikerült megtalálnom azt az egzakt pontot, ahova a pályatervezők szerint állnom kellene az akciógomb megnyo-

másakor, de a tetőn beszorulni már többször sikerült. Többek között ez is a játék egyik legnagyobb hátránya, nagyon szűk területen veszi be az egyes cselekedeteket, és a helyeket a játékban nem is jelzi, a tutorialban legalább egy villogó „ide állj, haver, folt mutatta őket. Nem kizárt, hogy a későbbi pályákon talán valamit javul a pályatervezés, érdekesebb és az agyat jobban tornáztató kihívásokkal is szembesülünk, ezekről azonban sajnos nem tudok beszámolni az elakadásom miatt, csak azt értékelem, amit láttam, az pedig nagyon nem jött be nálam.

A játék egyébként hivatalosan az alábbiakat ígéri. A történet hét méreteles fejezetben és 28 helyszínen keresztül vezet minket, a küldetések is kellően színesek lesznek a képkedéstől az emberre kiszabadításáig (menyescsakementés várható), az ellenfelek harci stílusa is fejlődni és bővülni fog, ahogy

haladunk előre, minden pálya végén összezsápolhatunk egy-egy pályafőnökkel, és két nehézségi fokozattal is nekihághatunk a kalandnak (az options menüben választható). Ezen kívül az anyag még nem kevesebb, mint 700 motiön capture-özött animációt

ígér (ez gyanítom az össz. animációs fázist, nem az átvezető mozik számát takarja), és most tessék megkapaszkodni, teljesen animált köpönyeget is láthatunk a játékban, hogy a sajtóanyagot idézzem (igaz nem sokkal komolyabb, mint Lara Croft haja a Tomb Raider 2-ben, de ez legalább valamennyire látványos Zorro egyébként itt elég szegényesen megvalósított figurájában).

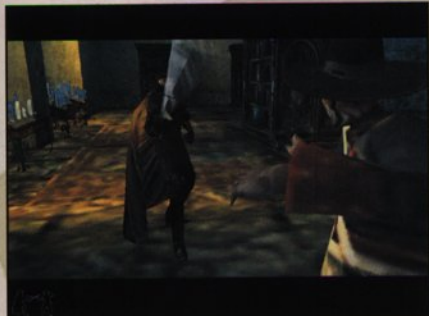
A játékot az In Utero leginkább a korábban említett legismertebb, 1957-es Zorro TV sorozatra építette. Onnan vettek képeket a világot népesítették be az onnan ismert karakterekkel, és a történetet is abba a Zorro környezetbe helyezték. Az volt az elsősorú inspirációjuk, amellől csak dolgot merítettek a képregényből (az In Utero bagázs vonzódása a képregények felé már ismert a korábbi játékaikból is) és az utolsó, Antonio Banderas-os mozifilm képi világát is felhasználták, amennyire tudták. Tehát a játék közben leginkább a TV sorozatban érezhetjük magunkat, állítólag az onnan ismert trükkök közül sokat reprodukálhatunk is, így például a gyertyák karddal való kettévágását, és a csillár Garcia őrmester fejére ejtését stb.

Sztoritájm

Miután új játékot indítunk, leperreg előttünk a háttértörténet több előre rendelt és engine-en lejátszott mozi alakjában. Először egy kis történelmi előjátékot láthatunk (na nem olyat), melyben Napoleon elfoglalja Spanyolországot, majd öccsét ülteti a trónra, aztán egy téren kivégeznek egy csomó spanyol civilt, akik a hódító franciák ellen lázadtak. Ezután a sztori már a játék jelenében, 1822-ben folytatódik az akkor még spanyol fennhatóság alá tartozó Kalifornia államban, azon belül is egy kisvárosban, Los Angeles-ben (amit akkor még nem a mozisztárok és rájuk vadászó paparazzo-k népesítettek

be). Hősünk álarc nélkül egy spanyol nemes, Don Diego de la Vega, aki apjával, Don Alejandro-val él a városhoz közel egy haciendán. A konfliktus úgy kezdődik, hogy a család kvázi barátja, a helyőrség helyettes parancsnoka és a sorozat egyik legmeghatározóbb alakja, a kövér és buta Garcia őrmester a két férfi segítségét kéri, hogy méltó fogadtatásban részesüljön az érkező új kapitány. Amikor az illető kis kíséretével, egy ronda malacpofájú testőrrel (Agata a ruhájából ítélve bizonyára remek kardforgató, valószínűleg a legnagyobb ellenfelünk lesz közvetlenül a főnöke előtt) és egy másik fiatal hölgygel (Carlotta viszont már sokkal jobb karcsúságúval és sok rejtélyes térképvel rendelkezik, láthatóan Don Diego szívét első blikkre rabul is ejti) megérkezik, Don Alejandro azonnal felismeri benne a halottnak hitt háborús bűnöst, Fuertest-t, a saragossa-i mészároszt az első képsorokból. Tehát az angyalok városában a legnagyobb hatalommal bíró ember ezennel egy könnyörtelen bűnöző lett, aki hamarosan el is kezdi terrorizálni a lakosságot. Pár nappal később egy kétségbeesett asszony veri fel a de la Vega ház lakóit. Mivel máshoz nem tud fordulni, Don Alejandro-t kéri meg, hogy próbáljon valamit tenni a férje érdekében, akit alaptalanul letartóztatott Fuertes testőrje sok katonával, és akit talán ki is végeznek. Don Alejandro rögtön el is indul a helyőrségre, hogy fellelje a szavát az igazságtalanság ellen, reméli Fuertes és bandája, ha egyetlen is, nem hűlye, nem ismétli meg a saragossa-i mészárlást meg egyszer. Don Diego, akit apja azzal a feladattal bíz meg, hogy nézzon utána a Fuertes kíséretében érkezett nőnek, úgy véli a helyzet sajnos sokkal súlyosabb, itt a szavak már nem segítenek, a dolgot valószínűleg már csak karddal lehet megoldani, erre pedig Zorro a legalkalmasabb személy. Tehát rögtön álarcot ölt, Bernardo-val, a hűségére néma szójával felnyergelteti fekete lovát, Thorlado-t, majd elvágtat a város irányába.

Summázva ennyi történet az intróban, aztán meg is kapjuk az irányítást az első pályán. Sajnos az intró kivételével sem sikerült túl jól, vagy szigorúban és



▲ Gyors a pengém mi?

Zorro, a róka nem fiatal arc, elmúlt már 82 éves, ugyanis 1919-ben született könyv alakban egy Johnston McCulley nevű amerikai írónak köszönhetően. Már az első regény akkora siker lett, hogy kilencszázhuszban filmvászonra is vitték Zorro Álarcos címmel, Douglas Fairbanks főszereplésével. A lalina pedig megindult, az első regényt 64 további követte, a filmet pedig számtalan további film, TV sorozat és még rajzfilmsorozat is. Valószínűleg a többség hozzám hasonlóan az 1957-ben kezdett 78 részes Disney TV sorozatban ismerte meg az álarcos hőst, ami maig is a legnagyobb költségvetésű western sorozat. A dolog eredetileg fekete-fehér volt (bár 1992-ben számítógéppel ki lett színezve), és régen gyakran műsorra tűzték a környező németajkú TV csatornák, sőt álarcos barátunkat még magyar tévétársaság is sugározta az éterbe, ha nem csak az emlékezetem. A sorozat főszereplője Guy Williams volt, aki valószínűleg mindenkinben menthetetlenül az eredeti Zorro képként rögzült, bár nálánál nagyobb sztárok is felöltöttek már a híres maszkot, mint például Alain Delon, Frank Langella és a közelmúltban sokak kedvence, Antonio Banderas. A fiatalabbak gondolom főleg az 1998-as Zorro Álarcos moziból ismerik hősünket, amiben a címszereplő Banderas mellett még mindenki Hannibal Lechtere, az Oscar-díjas Anthony Hopkins is Zorroként szerepelt (aki nem látta volna, ő volt az eredeti, öreg Zorro, aki a filmben tanította ki utódját a Zorroság minden csinjára-binjára), továbbá a bombázó Catherine Zeta-Jones is domborított egy főbb szerepet, walesi származásához képest meglepően meggyőző tüzes, latinos temperamentummal. Természetesen Zorro filmes karrierje ezzel nem zárult le, az új évezredben is számíthatunk sok-sok mozira, sőt talán még a következőben is, hehe.



▲ Unalmas a bűjőcskázás a ruhák közt, inkább lecsapom azt az őrt



Martin Campbell, a „The Mask of Zorro” címet viselő klasszikus film rendezője már komoly tárgyalásokat folytat a Sony Pictures Entertainmenttel egy esetleges folytatásról. A megújítás forgatókönyvét az eredeti szerzők, azaz Ted Elliot és Terry Rossio írják. Terve szerint Campbell Antonio Banderasra osztaná Zorro szerepét — jobb választása aligha lehetne, egy Banderas Zorro filmet talán még megnézní is érdemes — míg hölgy-oldalról az eredeti epizódban debütáló Catherine Zeta-Jones érkezik majd. A tervek szerint legalábbis. S végül: Mr. Campbell feltett szándéka hogy egy harmadik, nem kevésbé karakteres figurával egészíti ki az új Zorro mítoszt, mely figura alapvető szerepéről s jelleméről nem sokat árul el — ám, hogy kire is bízna annak megformálását, már tudja: Anthony Hopkinsra. Szóval tetszik, nem tetszik: jó fog lenni.



▲ Na, ez itten kéremalással a ház teteje

őszintebben fogalmazva, eléggé pocskék. Az ajakszinkronizáció minden jelenetben pontatlan, talán a francia verzióhoz lótték be In Utero-ék, és csak alárakták az angol szöveget, de ez nem méntség, hiszen a 3D engine, a Phoenix 3D támogat külső ajakszinkronizációs konfig file-t, annak segítségével sokkal egyszerűbben korrigálhatták volna a hibát a motorral lejátszott animációknál. A mozikkal pedig az a problémám, hogy szintén nagyrészt az engine-nel „vették fel őket”, ugyanolyan lowpoly minden object, és ugyanolyan bémán mozognak a figurák, szinte a valós idejű és előre renderelt átvezetőket meg sem lehet különböztetni egymástól. A prerenderelt dolgoknál jobban adhattak volna a részletgazdságra és minőségre. A legnagyobb hiba azonban rendezési hiba, a figurák állandóan rosszul vannak beállítva, nemcsak a szemük, de a fejük és a testtartásuk is olyan a párbeszédék folyamán, hogy totál elnéznek egymás mellett. Különösen akkor szúr szemet ez a bug, amikor a két szerelmes, Don Diego és Carlotta először találkozik, és egymásra néznének, csak hát a képernyőjén ennek ellenére jó pár méterrel elbámulnak egymás mellett.

Az In Utero egyébként azt ígéri, igazán érdekes Zorro történettel fog gazdagodni az, aki végignyomja az anyagot. A sztori teljesen hű a sok Zorro epizódrozhoz, nem bontja meg azok folytonosságát, ám nagyon sok olyan dologról

is lerántja a leplet, amiről eddig nem tudtunk (mert nem volt megírva). Például, hogy milyen titokzatos gyermekkorra és élete volt Don Diego apjának, mielőtt Amerikába költözött (talán spanyol szabadságharcos volt), miért válik áruólva Orneillo Professzor, aki Zorro tanára volt, hogyan lett Don Diego-ból Zorro stb. A cég büszké rá, hogy az eredeti történetüket az író leszármazottai és jogutódjai is teljesen elfogadták, továbbá arra, hogy a harci jeleneteket mind vivőmesterek és profi kaszkadőrök koreografálták.

Irányítás és harcrendszer

A The Shadow of Zorro is rendelkezik az In Utero játékok (például Evil Twin) legnagyobb gyermekbekettségével, a szörnyű irányítással. Ezt is elsősorban analóg gamepad-ekre optimalizált, minimum 10 gombosra, főleg a Playstation 2 kontrollere, amit egy adapterrel lehet PC-re kötni (de ki az, akinek van PS2 kontrollere a PC-jéhez, és nincs PS2 gépe, hogy azon Zorro-zzon), de szerencsére azért lehet az anyagot a szokásos billentyűzet + egér kombóval is irányítani, ebben egy kicsit jobb a helyzetet ítt, mint az Evil Twinben. Az irányítás maga viszont elég szokatlan. Amíg a legtöbb ilyen stílusú játékban lehet hátrálni, Zorro csak előre képes haladni, ha túlmentünk a kinézett célunkon, kénytelenek leszünk egy (teljesen animálatlan) hátraarcot csinálni, és visszatrapolni az előre gombbal. Ez fura, kényelmetlen és lassú megoldás. Szerencsére azért a készítőknak akadt egy valamennyire használható ötletük is az irányítás tervezésekor, az ugrást, mászást és pár egyéb mozdulatot egy helyzet érzékeny akciógombra raktak, a Ctrl-ra, így kevesebb billentyűt kell észben tartanunk. A körülmés már megint körülményesebb szerintem, az egér szolgál a kamera kezelésére, de

alapban csak oldalirányba mozgathatjuk körbe Zorro körül, ha jobban körül akarunk nézni, az egér jobb gombjával „Doom módba” kell lépünk. A harc is felettebb egyedien lett megtervezve, legalábbis a kardozás, bár az is igaz, hogy roppant látványos. Valószínűleg azért lett olyan gagyi, amilyen, hogy a látványos mocap animokat játssza le nekünk az engine, a harc maga tehát egyáltalán nem nevezhető dinamikusnak és realtime-nak. A dolog úgy működik, hogy amikor észrevesznek minket az örök, és a közelükbe kerülünk, automatikusan harcmódba kapcsol a játék. Elindul pár kard ikon (le, fel, jobbra vagy balra mutat mindegyik) a képernyő különböző pontjairól, majd bizonyos idő alatt sorba rendeződnek. Ez alatt kell visszajátsszanunk a szekenciát a megfelelő iránygombok beadásával, hiba nélkül. Ha valaki ismeri a Dance Dance Revolution, a Parappa The Rapper, a Vib-Ribbon és a hasonló táncos játékokat, az tudja, miről van szó. Gondolom az ikonok száma, a rendeződés ideje és a visszajátsszára kapott idő mindig úgy alakul, hogy a harc a későbbi pályákon és nehezebb ellenfelek ellen nagyobb kihívást jelentsen. Nem mondom, hogy igazán elhibázott ötlet, és tutira sokkal látványosabb így a harc, mintha 2-3 védést és szúrás variálnánk, mindenestre szerintem abszolút nem illik egy ilyen stílusú játékba. Jobb lenne, ha nem táncos Simon klónná (ritmikus zene nélkül) butalna le a vivás, ha nagyobb kontrollunk lenne a harc felett, vagy legalább úgy oldották volna meg, hogy a kontrol illúziója megmaradjon. Persze lehet, hogy valakinek direkt ez fog bejönni. Ezen kívül lehet léfegyvereket is alkalmazni a játékban, és ha minden igaz bombák és egyéb eszközök is megjelennek a későbbi pályákon, melyek használata már szerencsére kevésbé idióta módon lett megoldva

Sommázva

A játék lehet, hogy nem annyira rossz, mint amilyenek az elakadásomig láttam, de az is biztos, hogy sem-



miképp nem kerülhet az év, vagy akár a hónap játéka cím közélebe, igencsak közepes kivitelezésű darab. Összességében semmi érdekeset nem nyújt az leszámítva, hogy egy jó Zorro történet. Metal Gear Solid klónként nagyon összecsapottnak érzem, amíg Kojima San ezerszer is elpróbált minden tereben minden jelenetet élőben a kollégáival, addig itt leginkább logika nélkül vannak szórva az ellenfelek, sok szobának nincs tuti megoldása, és a rossz kamerakezelés miatt még belátni sem lehet, hogy az örök milyen utakon haladnak. Az igazán nagy Zorro rajongóknak persze azért ajánlom, mivel a játék története, ha nem is forradalmi, elég érdekesen hangzik, ez törték (és csak nekik) mindenképp érdemes végignyomni a cuccot. A harcrendszer, főleg a kardvivás nálam ismét a negatívumok listáját gyarapítja, de ami valakinek öröm, másnak még lehet öröm. Említesre méltó még az a tény, hogy a játék teljesen vér- és halálmertes, gyermekebarát, a szétlőtt és agyonkaszabolt örök nem véreznek, nem sérülnek, és pár másodperces szundi után felpattannak, hogy ismét ránk rohtsanak. Ez bizonyára jó hír azon szülőknek, akik békésebb játékot szeretnének venni csemetéjük számára, hogy az ne rendezzen ámokfutást az iskolában, mint sok amerikai diák társa állítólag a Doom hatására. De rossz hír azoknak, akik véresebb, élethűbb játékot szeretnének játszani, mert az érettebb statisztikai többséghez, a 20 és 40 közötti gamer réteghez tartoznak. Sőt, az állandóan feléledő örök felettebb idegesítőek is. Az én megítélésem szerint The Shadow of Zorro minden téren inkább a felelhető anyagok kategóriájába sorolható. Vége, csapó.

Antonio „Credo” Banderas

zorro.cryogame.com

Cryo Interactive / In Utero
PIII 500 (PIII 400), 128 MB RAM, 164 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	6
ÍRTÁSZHATÓSÁG	4
SZAVATÓSÁG	5
ZENE-HANG	6

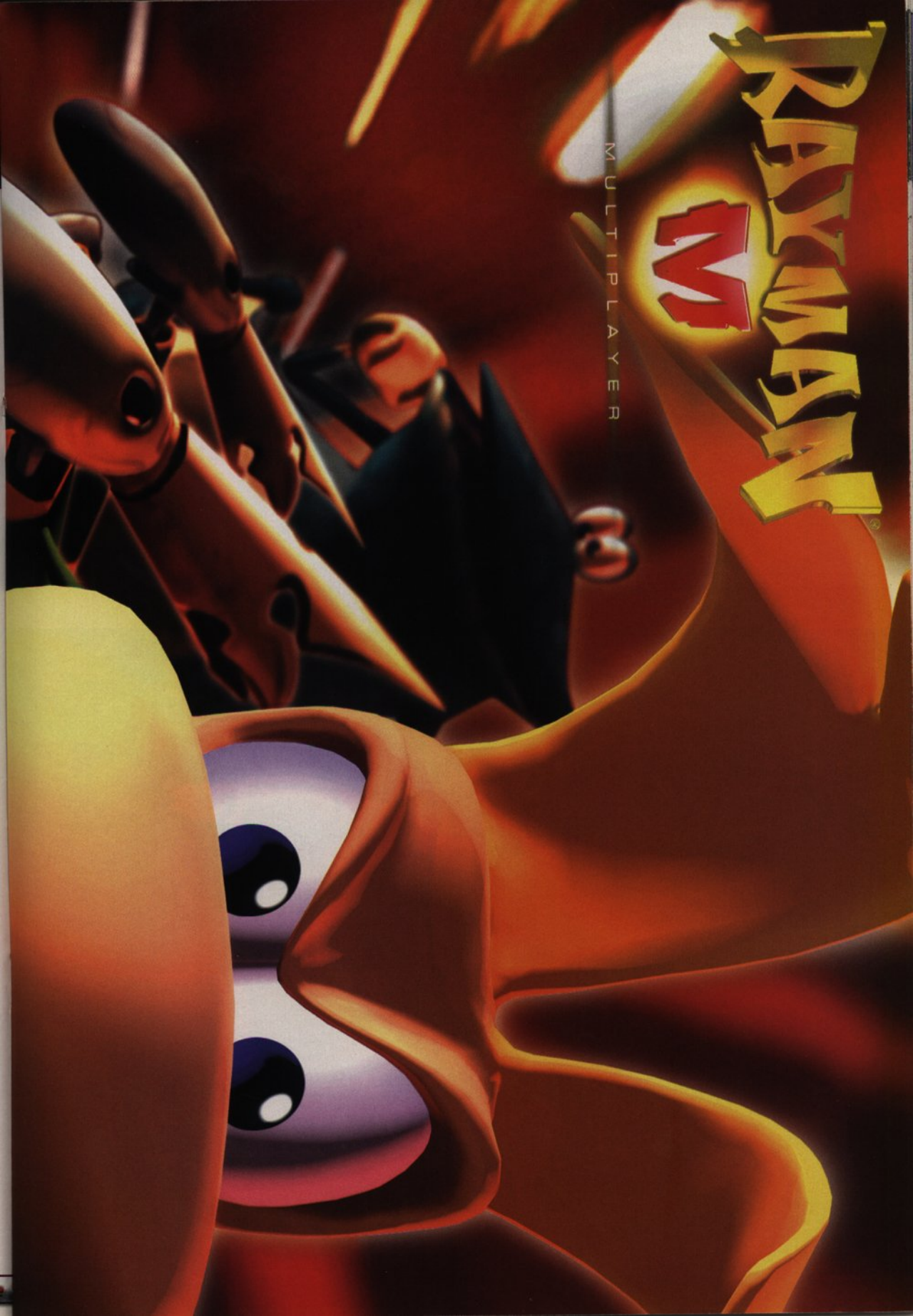
✓ Zorro
Metal Gear
Solid klón

✗ pocskék kamera-
kezelés
szörnyű irányítás
és harc
rossz rendezés

55

RAYMAN M

MULTIPLAYER



il2sturmovik.com



STURMOVIK
il-2 sturmov



576

ML

ik



5770

ÚJDONSÁGOK

576

www.576.hu

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

A NAGY BALHÉ (MAGYAR NYELVEN)	9,999	IMPERIUM GALACTICA II	3,333
AGE OF EMPIRES COLLECTOR'S EDITION	29,999	INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	5,999
AGE OF EMPIRES I GOLD EDITION	8,999	INDUSTRY GIANT	3,999
AGE OF EMPIRES II GOLD EDITION	19,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
AGE OF EMPIRES II CONQUERORS	9,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
AGE OF SAIL II	7,999	MAX PAYNE	HÍVJ
ALONE IN THE DARK 4	9,999	MERCHANT PRINCE II	7,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	METAL GEAR SOLID	9,999
BALDUR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN COLLED	12,999	MOTO RACER 3	HÍVJ
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BAAL	7,999	MYTH III - THE WOLF AGE	11,999
BLACK & WHITE	12,999	NBA 2002	HÍVJ
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999	NHL 2002	12,999
C&C RED ALERT 2	10,999	OPERATION FLASHPOINT	9,999
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	6,999	OPERATION FLASHPOINT GOLD PACK	13,999
CIVILIZATION III	10,999	OPERATION FLASHPOINT GOLD UPGRADE	6,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
CODENAME OUTBREAK	9,999	PHARAOH	4,999
COMANCHE 4	HÍVJ	PHARAOH & CLEOPATRA MISSION PACK	5,999
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	21,999	PLANE.SCAPE TORMENT	3,999
COMMANDOS 2	10,999	POOL OF RADIANCE	9,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999	RAYMAN M	HÍVJ
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	12,999
DEUS EX	5,999	SACRIFICE	9,999
DIABLO BATTLE CHEST	12,999	SETTLERS 4 (MAGYAR NYELVEN)	7,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
DIABLO II	7,666	SILENT HUNTER II	9,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	8,999	SIMS	9,999
DINO CRISIS	3,999	SIMS HOT DATE	6,999
DRIVER (BEST OF)	3,999	SOUL REAVER 2	9,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	12,999	SQUAD LEADER	9,999
ESZEVESEZETT BIRODALOM	12,999	STARCRAFT BATTLE CHEST	5,999
EMPIRE EARTH	9,999	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
EUROPA UNIVERSALIS	6,999	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	5,999
F1 2001	12,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	5,999
FIFA 2002	12,999	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	5,999
FLIGHT SIMULATOR 2002 STD	24,999	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	5,999
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	34,999	SWAT 3 BEST SELLERS	2,999
FLY! II	11,999	S.W.I.N.E. (MAGYAR NYELVEN)	7,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	THE NATIONS (MAGYAR NYELVEN)	9,999
GRAND PRIX 3	4,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999	TRAFFIC GIANT GOLD	7,999
GROUND CONTROL	2,999	TRAIN SIMULATOR	19,999
HALF-LIFE (BEST SELLERS)	2,999	TROPIC (MAGYAR NYELVEN)	9,999
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999
HARRY POTTER & THE PHILOSOPHER'S STONE	12,999	WHEEL OF TIME	3,999
HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999	ZAX THE ALIEN HUNTER	9,999
ICEWIND DALE	6,999	ZELUS GOLD EDITION	8,999
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999	ZOO TYCOON	13,999
IL 2 STÜRMOVIK	9,999	X-COM ENFORCER	9,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SCHIZM

MYSTERIOUS JOURNEY

Kódfejtők: szemetek reám vessétek

Januári számunk igazán bővelkedik kalandjátékokban. A most bemutatásra kerülő alkotás ennek ellenére szerencsére messze kilóg a sorból, nem csak az aktuális társaknál, de az elmúlt — legálább — fél év legkiemelkedőbb kalandjátékáról lesz szó. Igazi ínycsok, a stílus kedvelőinek táborán belül csak a kiváló logikával és türelemmel megáldott logisztikuspalántáknak javallott. Viszont elmondhatjuk róla: amilyen nehéz — és a valaha megjelent egyik legbonyolultabb játékról van szó —, olyan látványos is.



▲ a fene, ez is csak egy felvétel

Csak három és fél gigabyte

Ennél többet, összesen tíz (!) gigabyte-ot kóstál a játék DVD verziója. Ezt a változatot nem szükséges felinstallálni, elég, ha a korongot félúton megfordítjuk, mert egy darab két oldalas lemez (előbb-utóbb tele üljenyomatokkal) a helyigénye. Én az „elavult” cd-s verziót teszteltem, ami csekély öt lemezből áll. A telepítés végén a játék kicsivel kevesebb, mint három és fél gigát foglal, semmiség ez kérem a DVD változathoz képest. Egyébként így is letaszította méreteken ez eddig messze vezető Druunát első helyéről. Természetesen lehet választani egy kisebb telepítést is, de akkor cserélgethetünk, bár sajna a teljes változatnál sem ússzuk meg, hogy indításkor ne kérje az első lemezt a fránya.

A kezdeti infómennyiségi sokk után nézzük meg ki fia-borja ez a game. LK Avalon, ha valaki nem ismerné e lencyel illetőségű csapatot, most jegyezze meg jól nevüket, a Schizm miatt érdemes odafigyelni, milyen további alkotásokkal örvendeztetnek meg még bennünket. Szóval ezek a polák srá-

cok összedugták a fejüket egy ausztrál sci-fi íróval, Terry Dowlinggal. Neve hazánkban ismeretlenül csenghet, pedig nem egy neves sci-fi díjat begyűjtött már. Hogy nem érdemtelenül, azt itt is bebizonyítja: a történet és a világ távol áll a közepszerű jelző minden tulajdonságától.

Van idekint valaki?

Kétezer-nyolcvanhárom frunk. Az űrben terjeszkedő emberiség tíz hónap-al ezelőtt találta meg az Argilus bolygót. A Földhöz nagyon hasonló, hiszen nem elég, hogy az Ember életben maradásához minden feltétel adott felszínén — már ez is elég az örömhöz —, de úgy tűnik lakott... volt. Nagyvárosok, fejlett infrastruktúra, a modern technológia minden jelentős vívmánya, közöttük repülő gépezetek és magas szintű eszközök egész sora bizonyítja az itteni civilizáció fejlettségét — legalább is emberi mértékek szerint. Egy a bökkenő. Minden elment otthagya csapat-papot. Az egész bolygón nincsen egy értelmes lény sem. Sem egy cetti, legalább a „Leruccantunk az Alfa Centaurira bedobni egy pofa pángalaktikus gégepukkasztót — visszajövünk, ha még bírnak!” felirattal, esetleg hasonlóval, de nem. Nincsen semmi, de semmi hely arra, havál tünnek az itt élő lények. Azt hogy a tömeges „felszívódás” a közelmúlt eseménye lehetett, két jel bizonyítja: az

amortizáció hiánya, hiszen a gépek működnek, a pusztulás jelei még nem ütözködtek ki, és az hogy a re-



▲ kihalt minden

lanykapcsolót nem is találták meg, valami helyes nyomot igen, hiszen ők is felszívódtak, ahogyan azt kell.

Az orbitális pályán keringő mentőhajó rövidesen meghibásodik, kétfős személyzetének azonnal mentőhajóba kell szállnia, és leereszkednie az idegen bolygó felszínére. Hőseink, Sam és Hanna különböző helyszíneken émekek földet, szerencsére állandó rádiókapcsolatban állnak egymással. Első feladatuk egymásra találniuk, a második kideríteni, hogy tényleg gégepukkasztót isznak-e a többiek egy bolygónyi lényvel egyetemben valami jóféle űrurkocsmában, és csak nekik nem szólt senki, vagy sem.

Panolárma

Ha az intróból nem is derül ki, miért foglal ilyen sok helyet a program, ez (legalább ez ☺) a játék első perceiben magyarázatot kap. A Schizm belsőnézetes panorámaképekkel dolgozik, sőt az előre renderelt háttérnek sok helyen animáltak. Minden helyszínen körbe tudunk fordulni, de egyes képeken megengedett a le, és a felfelé tekintés, illetve a zoomolás is. A játék 640*480-as felbontást produkál, de az igényes kidolgozottság miatt ezt elégségesnek találtam, és most jön a lényeg: a mozgás, a bolygó színhelyein való kóricálás elképesztő, eddig szinte



▲ Az az izé hogyishívjákolja azt a micsodát

példátlan igényességgel megvalósított. Minden (!) egyes lépésfázis animációba torkollik, de nem valami négyzetárcsós hálón ugrálunk, hanem szépen átfolyunk a következő színhelyre. Egy-egy színhely közötti lépés akár hosszas utazást is jelenthet: felmászni egy rámpán, nyitott lifttel felemelkedni egy kilátó tetejébe, végigbámbészkozni a lebegő óriásballonok közötti utazást egy nagyra nőtt szappanbuborékban... Ami szintén elképesztő, az az, hogy az állóképek és az animok közötti átmenet szinte észrevehetetlen, egészen apró színhelybákokat, vagy képgrásokat sem vettem észre.

Ha még mindig nem lenne teljesen érthető, tisztázzuk ismét: mindez egy idegen civilizáció városában játszódik. A látványvilág olyan mértékben lenyűgöző, teljes és egységes, egy szóval: idegen, hogy minden kétséget kizáróan egy örökbecsű alkotással van dolgunk, a látványvilágról felelős grafikusokról pedig csak a legnagyobb elismeréssel beszélhetek.



tély megoldására ideküldött emberi kutatócsoport is helyesen tapogatózott. Ha a vil-



Köd előttem, köd utánam...

Mindenki hallott már rejtélyes eltűnésekről, netán maga is produkált már ilyeneket. Az egyik legkülönösebb eltűnési sztori, a Mary Celeste esete (a Schizm elején utalnak rá...) 1872-ben esett meg. Történt, hogy a Dei Gracia New Yorkból kifutván nyolc tengeri mérföldre a partoktól egy magányosan sodródó hajót vett észre. Hiába kurjongattak át, senki nem válaszolt. A Dei Gracia kapitánya néhány matróz társaságában csónakba szállt, megközelítette a jobb oldalára dőlt, tépelt vitorlájú kétárbócost. Még mindig senki. A következő órában lépésről lépésre átkutatták a hajót. A következőket tapasztalták: a főfedélzeti nyílás, ami az alsóbb szintekre vezetett, szakszerűen be volt deszkázva, de néhány deszkája mégis szétszórva hevert a közelben. A hajókonyhában 30 centis víz állt, de hat hónapra elegendő élelmiszer még ehető volt és nagy mennyiségben találtak édesvizet. A legénység hátrahagyta a friss élelmiszereket, és ruhákat is. A kapitány naplójába az utolsó bejegyzést tíz napja írta csakúgy, mint az útonalatt jelző térképen. Nem találták meg a navigációs műszereket, a hajóraklevelet, és a mentőcsónakot, ami a sérült főfedélzeti nyíláshoz lehetett volna hajózni vele...
Miért hagyták el?



▲ *Sehol egy lüdrdőz...*

Minden hanghatás 16-bites sztereó hangminőségben felvett, a 3D-s hangkártyákkal rendelkezők igényeit teljes mértékben kielégítheti a valós-idejű hangpozicionálás. Minden eszköznek különböző hangja van — nincs például

két egyforma lift —, de lépéseink zaja is változik a talajtól függően, akár egy átvezető animon belül is. A zene bejövős, olyan misztikus-finom ambient, ami éppen ide kell egy felfedezésre váró világ tájainak bebarangolása közben, mind-mind cédé minőségben szólnak.

Kezelhetőség vagy játszhatóság?

A minap honlapunk fórumán folytattam beszélgetést egy korábbi kalandjáték kapcsán a játszhatóság —



This is Inarsukluak. Társaság nem az a hely.

▲ *Itt sincs senki*

kezelhetőség témaköréről. Nos a Schizm-ben egészen pontosan elkülöníthető a két fogalom. Vegyük először a kezelhetőséget. Csillagos ötöst érdemel, egyszerűsége az értelemszerű szinonimája. A főmenüje nem igényel magyarázatot, egyetlen extrája, hogy itt is megtalálható az uninstallálás lehetősége. A játékon belül minimális mennyiségű gombot kell használnunk — tulajdonképpen még azokat is helyettesíti az egér. Ha a kurzort a kép tetejére toljuk, megjelennek a fájlkezelő menük — menteni bármikor tudunk tizenhat, képekkel illusztrált helyre. A mentés — töltés tizedmásodpercek alatt történik.

A kezelés irányíthatóságát persze az is magyarázza, hogy nagyon kevés tárggyal fogunk operálni — én eddig csak egy felvehető tárgyat találtam —, de ez azt is jelenti, hogy nincs pixelvadászat tárgykeresés néven, és nem kell a kiívások során ilyen-olyan izéket beleerőltetni mindenféle bigyókba.

A játék non-linearitását bizonyítja már a felütés is: két szereplővel vagyunk, akik különböző helyekről indulnak, a jobb alsó sarokban lévő arcokra klikkelve válthatunk közöttük. Sorra kapjuk majd a megoldásra váró feladatokat, ha valahol elakadnánk (ez nem lesz nehéz), átvált-hatunk a másik szereplőre, akit talán

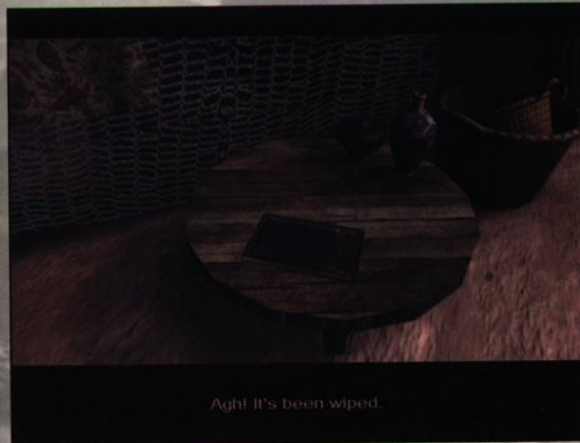
tovább tudni juttatni, de az is elképzelhető, hogy szorult helyzetekben tanácsokat adnak egymásnak.

Egészen más helyzet a játszhatóság. A Schizm egyetlen komolyan felrható negatívuma itt mutatkozik meg, ugyanis a játék elképesztően nehéz logikai fel-

adatokkal bombáz, már a kezdetek kezdetén is. A Schizm teljesen erőszakmentes, és más szempontból is szívesen ajánlható a fiatalabb korosztálynak, mégsem hinném, hogy a gyerekek sikerrel vennék a logikai buktatókat. Ezeket a buktatókat fel lehet fogni szemétkedésként is, de finomabb — és jogosabb — úgy tekinteni rájuk, mint amit igazából jelenteni akarnak: egy idegen civilizáció gondolkodásmódját kell megérteni — legtöbbször gyakran használt, általános — technikai eszközeiken keresztül. Tény, ami tény, néha talán mégis elvettették a sulykot az avalonos fiúk. Példának okáért én nem tudok helikoptert működtetni, így elég komoly nehézségeim támadtak, amikor egy idegen faj által épített társást kellett beindítanom...

Azért nem lehetetlen a dolog, csak komoly szellemi munkát és kitartást igényelnek a feladatok. Itt és most megígérem, hogy ha tudom, rábeszéllem mélyen tisztelt főszerkesztőnket, hogy engedjen majd be egy végigjátszást az eljövendő számok valamelyikébe a Schizm-ről. Ez a game mindenképpen igényli, már csak azért is, hogy továbbjutván a feladatokon tovább gyönyörködhesünk az Argulis bolygó mesésépéjéjében.

Balage



Aght. It's been wiped.

Dream Catcher Interactive / LK Avalon
PII 333 (P300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

www.schizm.com

LATVANY	8
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSÁG	7
ZENE-HANG	7

✓ - mesés/epés
- izgalmas történet

✗ - elképesztően nehéz rejtők

86

Casanova



Nehéz csábítónak lenni

A kulturális személtelenségnek, felhalmozásának, és fogyasztásának korát éljük. A történelemhamisítás, a populáris kultúra, a külsőségek tobzódásának lehetünk tanúi. Legékeőbb és emlékezetesebb példái ennek a folyamatnak a filmvászonon érhetőek tetten. Az amerikai álomgyár megdöbbentő emlékművet állított a giccs kultuszának a legutóbbi zenélős-táncolós-éneklős mozijában, ami egy képzeletbeli francia mulatóban játszódik: electronic kánkán, és a többi... A vásznon másfél óráig talán jól mutat, de a kulturális igényesség

leghalványabb nyoma sem fedezhető fel benne. Bár féleke, ez nem is volt cél. Mostani játékunk, a Casanova is hasonlóan amorf világban játszódik, mely a sziporkázóan ötletes, újszerű világképe helyett egy, az

kizáróan ő az, hiszen néven is nevezik, méghozzá egy olasz dáma, aki már a XIV. Lajos korának rizsporos parókájában és a bronzszoknyájában mutatkozik. A hölgy felbérelt e retteget mongolt egy másik hajó kifosztására, Kubiláj pedig mintha mi sem lenne természetesebb, szó nélkül elvállalja. Ötszáz éve még a világ leigázásán munkálkodott, mára idáig süllyedt...

Az alku tárgya nem más, mint egy másik bárka. Az nagy vörös bogárként pöffeszkedik az égen, három sor evezője serényen lapátolja a... levegőt. Fedélzetén Giacomo Casanova beszélget kedélyesen saját édesanyjával (?). Anyu éppen aggodalmát szeretné kifejezni, mert régen nem kapott levelet velencei ismerősétől, de nem jut a mondat végére: torkát vashegyű nyilvessző üti át. E percben kirobantják a hangfalakat a felcsendülő pokolmetél első gitárriffjei, és az éneknek nevezett károgás sem vár sokat magára. Mindez megfelelő zenei aláfestése egy klasszikus kalóztámadásnak, mely fő fegyverneme a civilizált arisztokraták kedvelt rapírja. Casanovának ilyen akad a kezébe, hát a rá támadó mongol kalózkok sem vívhatnak szabályával. Vesztükre, a szívtipró számurájokat megszegyenítő gyorsasággal aprítja támadóit, de egy átkozott nyilvessző megálljt parancsol az ámokfutásnak. Átbuszkázás a korlátton, és zuhanás. Zuhanás a négy héttel későbbi Velence egyik palotájának ágyába. Még szerencse, hogy túlélte a megrázódotatásokat, végre elkezdhetünk játszani.

Nagyfejű, nagyfejű!

A játék meglepően gépigényes. Mivel egy előre renderelt háttérképekkel dolgozó programról van szó, a



▲ Baj, baj, párba!...

beállítások maximálisan akarom kiélevezni, erre fel már a menükben is ragadósan mozog az egér. Nem mintha itt sok mindent kellene állítgatni, legfeljebb a feliratozást jő „on”-ra. A billentyűzetkiosztást sem kell babrálni, az installálás végén nem a játék indítását



▲ Bárcsak a tiétek lehetnék

kérdi a mű, hanem az irányításra szolgáló gombok ismertetését prezentáló szövegfüljét bontja ki. Majd két oldalas, hossza olyan riasztó, hogy az átlag jüzer azonnal az ablak felső X gombjára kattint. Egérrel és billentyűzettel vegyesen operálva irányíthatjuk hősünket, ez számomra

nem egészséges, mert a rágcáló mozgatására a legkülönbözőbb rángásokat adta elő Casanova. Így senkinek sem jelentősége lehet az egérnek, mert az ugrást és a fordulást a klavirán is meg tudjuk oldani, csak sok biztosabban. Minde mellett ez édesítés és akciórészeknél...

Említettem, hogy a hátterek előre elkészítettek, a háromdimenziós figurák előtűk táncolnak. Emberinek csak annyira tűnnek, mint a rajzfilmfigurák a végtagok pipaszár vékonyak, sok a hordóhas, és a többi valószínűleg tesztarány. Mindez azért is okozott csalódást, mert a hölgyek így annyira vonzóak, mint a marionettfigurák. Casanovának meg különben is akkora az arca, mint egy ház. Vízfejű szegény, h

A mozgásokat is sok kritika érheti. Ma már számos — még csak nem is kalandjáték — programban előszeretettel alkalmazzák a motion capture technológiát, ezzel szembe állt továbbra is áll a marionett-hasonlami elég gáz. A vívásjelenetek, mely elvileg a játék csúcspontjai lenének, csak annyira látványosak, mint egy



Bad trip nyitány

Mongol felségjelű kalózhajó úszik méltóságát teljesen a lenyugvó nap fényében. A matrózok kapkodva kötözik át a vitorlákat, hogy befogjanak egy melegebb légáramlatot, amitől a hajó feljebb emelkedhet... Oh, igen a hajó az óceán felett, nem pedig rajta közlekedik, pedig kialakítása vízi járműre utal. Belsejében maga a nagy Kubiláj kán székel, a hadvezér a tizenkettedik századból. Arcvonásai nem éppen népe jellemzőit hordozzák, és a jelenlegi divat szerinti dekadens pápai öltözékben terpeszkedik. Minden kétséget



Alfred Hitchcock The Final Cut!

Nohát, ez noir!

Az Arxel Tribe nagyon nyomul, a Casanova után rögtön itt van következő kalandjátékuk The Final Cut címmel, az egyszerűség kedvéért nevezzük mégiscsak Hitchcocknak. Bevallom őszintén, a másik játék kapitális bukása után kicsit félve helyeztem a Hitchcock korongját (korongjait, hiszen két cédés a game) a meghajtóba. Mit miért? Ha az ember kukacos almába harap, legközelebb már megnézi mi lesz a következő falat, nem? (Persze egyesek direkt megkeresik az extra fehérjét). A táncos kedvű benszülöttek logója után induló mozi szerencsére meghozta játékos kedvemet. Itt az ideje egy újabb kóstolónak.



▲ **Blablalabal blablalala**

Az intró a film noir (ejtsd: noár) legszebb hagyományait idézi, méghozzá a klasszikus kor-



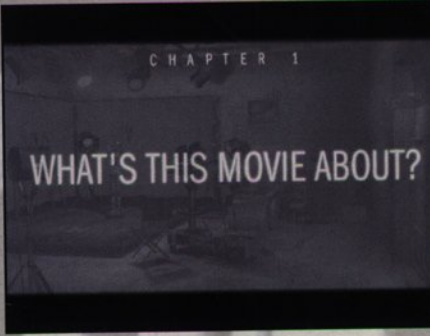
szakból. A borongós hangulatú, feszült képekkel és izgalmas jazz zenével telt intró meglehetősen szűkszavú. Nem magyaráz, hanem inkább kérdéseket ébreszt bennünk. A bevezető filmecske alatt kiderül, hogy főhősünk Joseph Shambley idegileg lepukkant magánnyomozó (egyáltalán, vannak sikeres, menő magánnyomogerek a világon, vagy mind retardált egy kicsit?), szülei halálát nehezen veszi, kik autóbalesetet szenvedtek. Egy fárasztó nap végén irodájába egy hölgy érkezik, aki se szó, se beszéd, lerakja táskáját az asztalra, és kényelembé helyezkedik. Majd csak néz azzal a nagy és gyönyörű szemével. Igazi femme fatale, a végzet asszonya. A mi végzetünké. Ezzel szemben Joseph nem veszi lapot, esze már a közelgő horgásztúrán jár, így a miértekre nem derül fény. Legalábbis most. Joseph nem szabadul meg ilyen könnyen a lánytól, ez kiderül abban a percben, mikor a városból kivezető úton karamboloznak. Szándékoságról beszélhetünk abban az esetben, ha feltételezzük: a csaj direkt állította sportos kabrióját keresztbe az úton, várva ezt a balekot. Joseph, miután kikászálódik troppára nem kocsijából, nem érti, mi történt, de báva-



▲ **Hol vannak a testrészek?**

tagon fogadja a rúzsnyomokkal ékesített cigarettát, megalázkodik az igéző tekintet előtt, ami a kabrióba parancsolja. Ilyen ajánlatnak én sem tudnék ellenállni...

Körülbelül itt véget is ér a Hitchcock hangulata, legalábbis ameddig eljutottam ebben a játékban, nem volt hatásosabb jelenet, ami kár, nagy kár, de ne szaladjunk előre. A csajszi egy komor házhoz vezet minket, mi kívülről kísértetiesen hasonlít Norman Bates és mamája lakhelyéhez, éppen csak a domb aljában sorakozó motellek hiányoznak. Belépve a házba a lány (ki kissé átalakul: itt átveszi az irányítást a játék motorja, szépségének nagy hátrányára) elmutogatja, hogy pedig ő most elhúz aludni, mert nagyon álmoskás. Ebben a másodpercben két dologra jöttem rá. Egy az, hogy a csaj szótlanságával nem a csábítót játszotta, hanem a némát adta. Kettő: Joseph egészen nagy balfék, hogy nem kísérté el az ágyig a hölgyet... mondjuk elemi udvariasságra hivatkozván. A tők — vagyis mi — ezzel szemben ott marad a hallban, tegyen kedvére. Erre a két dologra rájöttem, de más kérdések továbbra is komolyan foglalkoztattak, egészen hasonlóak, mint a Casanova-nál. Vegyük például az elsőt: miről szól a játék, mert ezt még továbbra is homály feddi. Az ígéretes intró, és az



▲ **Ezt kérdem én is**

annál vacakabb kezdés után a játék első néhány órájában komoly kutatásokat kell végeznünk majd, hogy erre, és az ehhez hasonlatos mélyesztántó kérdésekre valamelyest válaszokat kapjunk.

Az imitátor

Munkám — hiszen nem szórakozásból játszogatok ezzel a programmal. Őő... vagy mégis? — gyümölcssejt megosztom veletek, íme a történet lényege. A csaj — egy egészen hangyás milliomos kereskedő, Robert Marvin-Jordan unokája — néma mióta szülei eltávoztak az élők sorából. Tehát ő is hangyásnak tekinthető. A nagybácsi pedig azért nem számít teljesen épeszűnek, meg mániákusan rajong a nagy horror és krimi rendező Hitchcockért. Pontosabban a filmművészetéért... nem mindegy. Ez az épület sem véletlenül hasonlít a Psycho-film házára, sőt, a domb mögött egy egész helyfilmstúdió épült fel, ahol képz filmcsapat dolgozik a mester alkotásainak újraforgatásain. Ez idáig minde-

szépen haladt, de mostanság megfogyatkozott a kiegészítő személyzet — látta valaki a „Vámpír árnyéka” című horrort? Aki igen, tudja, miért kérdezem —, csakígy a színészi gárda. Maga Robert Marvin-Jordan sem mutatkozik, de ez inkább betudható a depresszióknak, mint az elhalálozásnak, mert videófelvételeken és eszközökön keresztül néha felvilágosít teendőinkről. A teendőink pedig nagyvonalakban a következők lesznek: játsszuk el első saját filmjében a férfi főszereplőt (ha nem az egyetlen szereplőt ☺), és mellékesen derítsük ki, mi itt a pálya. Megeshet, hogy a két feladat egy és ugyanaz.

Szigorúan csak éjszaka

Ismét csak a Casanovára utalnék, a hasonlóság nem véletlen. Az sem titok, hogy a két játék ugyanarra (a nem túl jó) motorra épül. Az előre renderelt hátterek szépek, már csak azért is, mert itt nincsenek repülő hajók... A viccet félretéve ebbe a játékban kínosan ügyeltek a valóságúságra, ebből következően

a részletességre. A tárgyak formáival, az arányokkal, a színekkel, és a fényekkel — szinte az egész történet éjszaka játszódik — nincs is semmi gond. Annál több a három dimenzióban ábrázolt emberekkel. Meg kell mondanom, éppen ez az ilyen játékokban a mérleg nyelve. Vegyük például a Resident Evil-t vagy a legutóbbi Alone in the Dark játékot. Ott meg sem fordult az ember fejében, hogy esetleg nem illenek bele a környezetbe a figurák... itt sajnos a látvány egészen kiábrándító. Szegény Joseph úgy néz ki, mint aki most jött vissza egy dachau nyaralásból, de a többiek sem büszkélkedhetnek valós emberi vonásokkal, sem életmű mozgáskoordinációval. Pedig én ezt igénylem, 2001 végén igen is legyen jól megcsinálva egy ember, ne pedig csak „hasonlítson” rá. A járás pedig elképesztő, Michael Jackson sem járná jobban a moonwalkot.

A játék motorja igen gyengécske ahhoz képest, hogy milyen éhes, vagyis erőforrás igényes. Nálam csak akkor fogyogatott — igazából egyszerűen kilépett — le a játék, ha a filmbejársások véget értek, de módomban állt kipróbálni egy neves gyártó kompakt (jé, ez a szó hasonlít a gyártó cég nevére) kiszerezésű gépén: 733-as Celeron, 128 mega RAM,



▲ Teszter és kocsija

A mester hagyatéka



Az '50-es, '60-as években Hitchcock néhány igen sikeres filmet forgat. Bár a főszerepeket korabeli nemzetközi sztárok alakítják, az előállítás költségei nem túl magasak: a kivitelezés és a berendezés olcsó, ha például a cselekmény egyetlen helyiségben játszódik. Ily módon a filmek még nyereséget is hoznak a beruházóknak. Hitchcock minden alkalmat megragad, hogy formanyelvében érvényesítse tudása teljes skáláját. Ennek köszönhető, hogy a mester sok kiemelkedő alkotása nem merül feledésbe, és évtizedek múltán is zajos visszhangot kelt. Hitchcock úgy rendelkezik, hogy alkotásait csak halála után (1980) mutassák be újra.

A tévé útján filmjei nézők millióihoz jutnak el. Kiderült, hogy semmit nem vesztek hatásukból, a Hátsó ablak, Az ember, aki túl sokat tudott, az Észak-északnyugat, a Psycho, a Madarak (csak hogy a leghíresebbeket említsük) — a közönség ezeket újra nagy tetszéssel fogadta, és fogadja. Ez bizonyíték arra, hogy Alfred Hitchcock életműve azon művészi teljesítmények közé tartozik, amelyeknek, ha óvatosan is, de megelégedezhető a „halhatatlan” jelző.

alapra integrált videójártya (☺), de nem volt elég jó: egy ilyen kategóriájú gépen úgy szakadtak le a textúrák a 3D-s objektumokról, mint érett narancsnak a héja.

Aludj szépen, kis Balázs

Törödelmesen bevallom, pár órányi játék után egy kicsit elszontyolodtam. Bóklásztam a házban, nézegettem a festményeket, leittam egy beszélő madarat, összekevertem a fiókok tartalmát, de hiába, nem sokra jutottam. Magamhoz nyúlók! — kiáltottam, hogy megtörjem a csendet, de inkább letöltöttem a hivatásos honlapról a mellékelt végigjátszást. Sőt, galád módon kinyomtattam (képek nélkül, apró betűvel szedve tizennégy oldal). Oké, elárulom: bele is néztem. Ja,

hogy minden rendben, nem akadtam el, ez a rendes játékmenet, kicsi tili-toli, matatás, cserélgetés, gombnyomogatás, cuccok zsebekbe gyömöszölése, kis ügyességi rész... Mindez tők kihalt terepen, éjszaka, ahol a nagy nehezen felfedezett halottak tényl-jazz muzsikát is felváltotta valami idegesítő pruntyógés.

Lehet, hogy jó játék ez a... áhhhhh... bocsanat, Hitchcock, csak ne lenne olyan istenigazából álmosítóan unalmas. Nyúlók, mint a rétes-tészta, se vége, se hossza. Komoly gondok vannak a dramaturgiával. Ja persze: nem Hitchcock ült a rendezői székben.

Balage

Wanadoo / Arxel Tribe
hitchcock.arxeltribe.com

P11 300 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVANY	7
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	6

-film-noir környezet
 -igényes hátterek

-csúf emberek
 -lapos hangulat
 a hosszú játékmenet miatt

70

EUROPA UNIVERSALIS II



France



Castile

Ön szerint ez Európai Magatartás?!

Atavaly keltezett Europa Universalis röviddel megjelenését követően első helyre küzd fel magát a történelmi ihletettségű stratégiák táborában, sőt, számos specifikus stratégiai darabokat bemutató/tárgyaló fórum első díját is elnyeri. S noha a játék lelkét valóban páratlan fókusz részletesség, összetettség jegyében fogant szisztéma alkotta, témaválasztásuk révén a készítőknél eleve szükségtelen volt a korszakhatárok határait dőngetni — már, ami az első Europa Universalis grafikáját, prezentációját illeti. Így nem túlzás állítani, hogy a történelmi vonatkozású stratégia szerelmesei minden idők egyik legrészletesebben kidolgozott darabjával gyarapíthatták gyűjteményüket, ám a mű mind alapvető jellege, mind relatív gyenge prezentációja végett rétegtékékként



▲ - Ó! Paintbrush? -
-...? - ITUKKI!



▲ Ugyan nem látszik, de itt Wagner szól

vonul be a köztudatba. Az Europa Universalis sikere, valamint a rajongók által tanúsított — ööö... — rajongás azonban, minden jel szerint megduplázta az alkotócsapat erejét s kedvét: rekordidő alatt készítik el a még részletesebb, még kiforrottabb folytatást, mely egyrészt prezentáció szintjén is — állítólagos — komoly fejlődést mutat, míg az általa modellezett időkála nem kevesebb, mint 400 évet ölel fel. Hogy pontosak legyünk, bekapcsolódásunk pillanatában 1419-et írunk, míg a történelem mezején folytatott kalandozásaink Napóleon Elbára történő száműzetésével érnek úgymond: véget. Nézzük, mit is érdemes elmondani az Europa Universalis 2-ről a rendelkezésére álló két oldal tükrében. Most.



▲ Francia Kereskedelmi Központ. Ha érdekel.

file-okban tárolja az országok, államok különféle periferiáit, mesterséges intelligenciáját, haderejét: így ezek hangoltságával kedvünk szerinti történelmi kondíciókat léphetünk be, téve a kombinációs lehetőségek számát közel végtelenné.

Szisztéma

Tudván tudva, hogy az első epizódban életre hívott szisztéma eredetileg keltezett formájában is komoly sikereket ért el, annak alapkövei változatlanok. Az első részek kedvelőinek így sok gondjuk nem akadhat, míg a többieknek célszerű belefoglalniuk az itt prezentált, egészen kultúrát

Felhozatal

Adottak először is a már az eredeti epizódban megismert modell jegyében fogant, monstrum méretű scenario küldetések. Bármelyiket is választjuk közülük, több hetes, de legalábbis napos szórakozásra számíthatunk — ez sejtethetően a választott scenario függvénye. Az Europa Universalis 2 által modellezett, valós történelmi periódusok: a Megvilágosodás Kora, a Felfedezések Kora, a Kereskedelem Kora, illetve a Forradalmak Kora. Adott még az Amerikai Álom névre keresztelt scenario, valamint az első epizódból is ismert Grand Campaign, s Fantasy Campaign küldetések. A kínálat ezzel nem ér véget — mint az a felinstallált mű könyvtárstruktúráit szemlélvén látható, a folytatás .txt

niuk az itt prezentált, egészen kultúrát S noha legyen szó alapvetően ügyes, magas újrajátszási kvocienst biztosító szisztémáról, az Europa Universalis 2 azért mégiscsak folytatás — így ezen területen is tucatnyi,

üdvözlendő újítást dob a közös-be. Ezek sora a darab jellegeből adódóan meglehetősen hosszas, így álljon itt pár példa. Az új „véletlenszerű esemény-generátor” jóval több alternatívát kínál az előállt szituációk kezelésére, döntéseink többé nem feltétlenül kell kimerüljenek abban, hogy egy bizonyos, azonnali intézkedést hozunk adott probléma kapcsán. A diplomácia, valamint a törvénykezés eszközei is rugalmasabb, következetesebb formát öltöttek. Kiemelten üdvözlendő újítás, hogy immár az adott scenario konfliktus független államai, kisebb



England Turkey China Byzantium Novgorod Trebizond

országai sem kényszerülnek az „én-itt-ügyem-rügek-labdába” álláspontra helyezkedni. A fejlesztett periferiák, lehetőségek révén elvi síkon bármely birodalom képes lehet bármely éraban kellemlen meglepetéseket okozni. Kiegészítő infók újítások tekintetében: a boxban. A játék által képviselt AI azonban elég érdekes madárrá lett: érzésem szerint, az Europa Universalis 2 még durvább fokozatokon is hajlamos lekvár lenni — már, ha az első epizód könyörtelenségéhez, leleményességéhez hasonlítjuk azt. Szó se róla, igazán durva fokozatokon minden bizonnyal képes meglepni minket az AI, ám természetem fel, default

medium beállítások mellett a második epizód által viselt AI hatékonysága egyértelműen alulmarad az első epizóddal szemben. Nem tartom kizártnak, hogy a darab szélesebb körű elterjedését öhajtották volt szorgalmazni az alkotó urak az AI relatív gyengülését, ám ezen húzás a stílus szerelmeseinek aligha lehet kedvére. Okuk elkeseredésre azonban ezzel



▲ Havi Nemsok: „-Hüüüü, mostmár aztán TÉNYLEG nagyon magasan vagyunk!”

együtt sincs: a szabadon változtatható periferiák hangoltságával egyrészt nincs akadály a képességeinkhez mérni a mesterséges intelligenciát, a darab tulajdonképpeni esszenciáját pedig azért mégiscsak az egymás elleni játék szolgáltatja — ott pedig a gépi intelligencia nem feltétlenül kell, hogy szerepeljen. A multiplayer alapú játékhoz egyébként külön hálózatot hívtak életre a darab készítői, Valkyriet néven — nincs más dolgunk, mint csatlakozni. Ha a Valkyriet szolgáltatásai nem nyernék el tetszésünket, úgy továbbra is adott a net alapú csatározás, míg helyi hálózaton is lehetőségünk van belefogni a játékba.

Prezentáció

Nézzük akkor a folytatás beígért, prezentáció tekintetében bemutatott fejlesztéseit. Nos, a játék már 1024-ben, avagy 1280-ban is futtatható — utóbbi persze csupán 19"-os monitorról projektorig felfelé javallott. A felbontás így már 2002-ben is korrektnek mondható, ám a megjelenített kép eszméiségét továbbra is az



Europa Universalis filing jellemzi. Ma sem mondható szépnek, ám így már jóval kiforrottabb képet mutat. Egyedüli, itt értendő komoly fájdalomunk a világtérképen feltüntetett egységek változatlan, továbbra is borzasztó darabos animációs kultúrája, alapvető kivitelezése lehet.

Ami hatalmasat dob az összképen, az a folytatásban prezentált nyugis, klasszikus kompozíciók szerepeltetése. Húzzák a hegedűs, brácsás, meg fantáras urak nagy serényen, sőt időnként még valami roppant riadt hölgy is elemi erejű sikoltozásra ragadtatja magát — bár egy emberem szerint ezt operának hívják. Akárhogy is, az Europa Universalis 2 féle zenei aláfestés hibátlan voltához aligha férhet kétség. Maradhat maxon.

Továbbra is, továbbra sem

A most bemutatott folytatás révén az Europa Universalis továbbra is rétegték, ám továbbra is minőségi szórakozást ígérő rétegték maradt. Prezentációs szempontok szerint — leszámítva a fullterjes zenei támogatottságot — a készítőik ezúttal

ugyan nem estek könnyfakasztó túlzásokba, ám a veteránok már a magasabb felbontás, avagy a jóval elegánsabb menürendszerek láttán is örvendhetnek. Sőt, annyi fejlődés azért van itt grafika szintjén, hogy a „stílusidegenek” sorából is kikerülhessen lucatnyi érdeklődő. Kívánom.

Az új epizód legüdözlendőbb újításai között említhetjük a Legfőbb Háborús Motiváció — nevezük vallásnak — szélesebb körű ábrázolását. Hinduizmus, Buddhizmus, Konfucionizmus — fokozott történelméség, fokozott kombinációs lehetőségek. Az Europa Universalis 2 üdvözlendő módon több, illetve hatékonyabb manőverezési lehetőségeket kínál béke s háború közötti is: miért ne süjthatnánk embargóval a számunkra nem-annyira-szimpatikus államok/országok gazdaságát? Tucatnyi, jól képzett diplomata segítségével miért ne hitethetnénk el szomszédos államokkal, hogy legüdözlendőbb húzásuk a velünk való kooperáció, avagy éppen a politikai semlegesség lehet? Alapvető, ám az Europa Universalisból még kimaradt lehetőségek ezek, melyek immár a mondakör, s a szavatosság szerves részét képezik.

www.europa-universalis.com
 StrategyFirst/ParadoxEntertainment
 PIII300 (PII233), 128 MB RAM (64 MB RAM) - D3D

LATVANY	7
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ -jobb
 ✓ -jobb

X -bűvölt AI
 X -fejlesztett, am így is meglehetősen farsagt grafika

93

Takeda

Japán. Küzdelmek. Sógun. Hogy...?

Adombtetőn felsorakozott Taro nagyúr dicsőséges serege.

Nem félték senkitől és semmitől, életüket kockáztatták minden küzdelemben — ha parancsot kaptak valamire, nem álltak meg a teljes győzelem elérése előtt. A végsőkig kitarítottak. Vesztükre. Az ellenség, a szomszédos tartomány nem kevésbé dicső és önfeláldozó serege első ránézésre nem bizonyult nagy falatnak: mint azonban később kiderült, nem is vállalkoztak erre a szerepre. A másik, a jóval erősebb, és nem utolsó sorban számbavételre érdemesebb ellenfél csak később tűnt fel, és akkor már késő volt. Kihátrálni nem engedte őket a becsület, előltűk pedig a biztos halál várt Taro nagyúr dicsőséges, ám szorult helyzetbe keveredett alattvalóira. Később a gyűrű összezárult körülöttük. Egyetlen megoldás kínálkozott csupán: a kitörés, a gyors bevonulás kisajátított várpalotája oltalmazó falai közé.

De a vár falait már megtörte az ostrom vihára, nem volt hát kivezető út, minden menekülési terv kudarcba fulladt, mind gyakorlatilag, mind pedig erkölcsileg. Taro nagyúr csak most ébredt

tudatára veszteségeinek, csak most döbbenette meg önnön viselkedése. A háttérben meghúzódó szellemi vezető, a nagyúr gésája sem menekülhetett. Saját alattvalója végzett vele, azzal, akit valaha Rókának nevezett, zsarolt urát figyelmeztetendő. Büszkén haltak enyhülést adó halált, büszkén távoztak a véres csatamezőkről.

Bőr, avagy sem?

Mindenek előtt elmondanám, hogy homályos emlékeim alapján vázoltam a fentieket, Kurosawa mester remekműve, a Ran után szabadon. Mindezt azért, mert mindenkinek nagyon ajánlanám eme briliáns alkotás megtekintését, elsősorban egy nagyszerű Shakespeare: Lear király-adaptáció mikéntje végett, melyet jelen vizsgálódásunk tárgya idejébe ültetve tárt a nagyérdemű elé. Másrészt pedig, mert igen-igen gusztyus csatákat láthatunk benne — ergo: nem érdemes előtte sok éhcsillapító terméket magunkhoz szólítanunk.

A bőr pedig a Shogun: Total Warra vonatkozik, ugyanis bármennyire is kerülgetjük a dolgot, nem lehet észrevétlenül elhaladni a hasonlóság mellett. Azonban ne számítsunk az alapmű sokrétű szórakozást nyújtó kidolgozottságára, melyen egyaránt értem a tartalom, és a külső profizmusát. A Takeda alkotógárdája megpróbált a nagy előd



egyetlen részletéből sikert kovácsolni, és valljuk meg őszintén, nem nagyon sikerült. Ezen részlet pedig a harc, a csaták kivitelezése; a játékos feladata pedig ezen akciódús események levezénylése.

Háborúzni: a férfiak szórakozása

Nem tudom már, hol hallottam a fenti zsigeri igazságot, de igaznak bizonyulhat. Félelmetes, egyben megrendítő erejű a gondolat, amikor az ember fegyvert fog, s nekivág a bizonytalan jövőnek. A mai játékok legtöbbször erről szólnak: háborúról. Ahogy a való életben is: soha nincsen béke, így mindig akad lehetőség arra, hogy az evolúció folyamatát felgyorsítsuk, mindig lesznek olyanok, akik elbuknak, és olyanok is, akik győzedelmesen kerülnek ki a kavarodásból.

Japán zivataros századai közül a tizenhatodik bővelkedett a különböző hadurak rivalizáló kedvéből fakadó háborúskodásban, a szerintem értelmetlen, ám minden bizonnyal az egységes Japán megteremtéséhez szükséges, és azt előkészítő vérgőzös csatákban. Ezt az időszakot elevenítette fel a millenniumévében a Dreamtime nagyszerű stratégiája, és most a Takeda is.

A medve

Miután neki-kezdünk a játéknak, egyből tudatosul bennünk a puritán kezdőképnyű és főmenü, valamint a videó-jelenetek alapos hiánya. Ezt én speciel nem tudtam mire vélni, manapság talán kicsit szokatlan-
nak tűnik. Miután

előföltű bánatom továbbtűnt, bátorságom jeléül nekikezdték az egyjátékos küldetésnek, szokatlan módon egy Japánt ábrázoló térkép kellős közepébe csöp-pentem, ahol fel is fedeztem néhány aranyos zászlócskát — ezek jelképezik a különböző



hasonlóság mellett. Azonban ne számítsunk az alapmű sokrétű szórakozást nyújtó kidolgozottságára, melyen egyaránt értem a tartalom, és a külső profizmusát. A Takeda alkotógárdája megpróbált a nagy előd



rivalis hadurak befolyásolta területeket. A jobb alsó sarokban látható ikonok segítségével érhetjük el, hogy a játék mozgásba lendüljön. A sisakra klikkelés után áttanulmányozhatjuk a csatákat, azok tulajdonságait, akár rögtön belevághatunk a hirt közepébe. A legyező forma jelenti a pihenést. Meglepő módon pihenésen itt egy teljes év passzív létet értenek, mely regenerálja megfáradt katonáink fizikai és mentális jellemzőit. Mind-



eközben viszont bárki nyugodtan megtámadhat, ráadásul képp, ha kihúzódnak a folyamatos csaták elől, alaposan lemaradunk a fejlődésben is. Kár lenne, ugyebár. Harmadik jelentkezőnk pedig a pénzérme, amelyet én először kekszeknek néztem, de sebaj.



Ez az ikon segít kiszabadulnunk a főmenübe, de itt állíthatjuk kedvűnkre a játék opcióit is. Megint újat tanultunk.

Nos, ha mindezeket sikeresen túljutottunk, kezdődhet a játék



EDA



lényege: a harc... ó szokás szerint minden harcot a felkészülés előz meg; ahol is beállíthatjuk éppen aktuális formációkat, melyet természetesen a terep, az időjárás, és az ellenfél felállása alapján kell megválasztanunk. Baloldalt találjuk a különböző aleggységek vezetőit, a tábornokokat. Őket kell most seregünk különböző pozícióira helyezni, így taktikázva megválasztanunk a különböző kvantitású egységeket vonulási rendjét. Minden tábornokunknak eltérő képességei, tapasztalatai vannak; az irányítása alatt lévő harcosok másképpen viszonyulnak hozzájuk stb... Miután ezzel is végeztünk, kezdődhet maga a csata! És amikor ránéztem a képernyőre, egy kicsiké meglepődtem... Akárhogy is próbálok mentségeket keresni, ez a grafika egy hajszálynit

különbözik az általam elvárttól. A Shogun után azt hiszem, joggal remélhettem volna egy minimum háromdimenziós megvalósítást, de ha már azt nem, a nagyobb látótérrel is kibékültem volna. Gyakorlatilag ezek közül egyik sem stimmel, nekem valahogy szűknek tűnt a játéktér. Mindezen ábrázolási hiányosságok mellett is néha bizony igen nagyon belassul a program, ami nem feltétlenül számít indokoltnak, beleértve a fejlesztésre fordított időmennyiséget. Kérem, hát mi itt egy új évszázadban vagyunk, vagy tévednék? (meg évezredben is! — VargaB.) Személy szerint nekem egyáltalán nem nyerte el a tetszésemet a grafika, kifejezetten igénytelennek tartottam. Sebaj, majd kárpótol a játékelmény — elvégre míg élek, remélek.

Tévedtem, újfent. A csaták majd-hogynem irányíthatatlanok, egységeink áttekinthetetlenek. Nem tudjuk, mit csinálnak a képernyőn kívül, nem értjük, miért álltak meg számurájaink, amikor egy percre sincs, hogy támadási parancsot adtunk nekik. A szörnyű tény az, hogy ez egy befejezetlen játéknak tűnik, egy olyan stratégiának, amelynek lényegi részét a készítőök elkapkodták. Kicsi, szűk, kezelhetetlen a képernyő, pedig mindannyian jobban jártunk volna egy nagyobb területre fókuszáló kameraállással, és apró harcosokkal, mint ezzel. Az egységeket külön ki tudjuk választani, feladatokat adhatunk nekik, utasíthatjuk őket harci falanx felvételére, vagy eszeveszett támadásra, akár megfutalomódásra is. Tehetjük mindezt nagyobb csoportokat, esetlegesen az egész sereget kiválasztva. Talán még esélyünk is van nyerni.

Kicsit hiányt érzek a multiplayer opciók terén is, az egy szem head-to-head-et tekintve, ami ugye nem sok. Valamint játszhatunk továbbá történelmi csatákat is, de lehetőségünk van megtekinteni a demonstrációs célokat szolgáló —



illetőleg az előzően rögzített — csatákat. Ennyi, nincsen több.

Az ítélet jogerős

Nem is lenne a Takeda rossz játék, ha nem jelent volna már másfél éve meg az a játék, amely kétségtelesen új stílust teremtett a stratégiai játékok műfajában.

Igy azonban túlságosan kiütöznek azok a gyermekbetegségek, amelyek jellemzik szinte a program egészét, kezdve a hivatalosan is elismert lassulásoktól, egészen a hanyag grafikai megvalósításig. Az már csak hab az igénytelenség tortáján, hogy a történeti háttér kidolgozottságán is meglátszik a kapkodás — holott semmi oka nem volt ennek —; az átvezető szövegek is meglehetősen kurtára sikeredtek. Zenei aláfestésről pedig jobb nem beszélni. A menük, a térkép sőt, a csaták során is oly mértékű monotonitást voltam kénytelen elviselni, hogy

egy percnél tovább egyik sem tudott tartós kapcsolatot létesíteni a hangfalalimat környező levegővel. Azt hiszem, felesleges tovább húzni a nyilvánvalót: aki egy jó stratégiát szeretne, ami a feudális japán anarchia korszakában játszódik, továbbra is a Shogun kell, hogy válassza. Nem véletlenül kezdem az ismertetőt azzal, amivel; ez a program maga a Káosz, így, nagy betűvel. Uninstall. Sebaj, a Magitech nemrég kezdte a szakmát, lesz ez még jobb is. Idővel.

Dracoo, a véseskező

Xicat Interactive/Magitech
PIII 550 (PII 200), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D

www.ezgame.com

LÁTIVÁNY	4
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	5
ZENE-HANG	3

✓ -hat... ize... ✗ -sok minden. túlsok

61

Rayman M

Multiplayer - kicsit másképp

Ha esetleg valakinek be kellene mutatni a Rayman nevű sorozatot, akkor egy poénos 3D-s másképlős játékkal találkozhatunk, melynek főszereplője Rayman.

Ha utánaszámolunk először valamikor '97 elején látott napvilágot az első Rayman játék. Aztán '99 december elején találkozhattunk a Rayman második részével, amely „The Great Escape” néven futott. És a 2000-es Rayman Forever után most 2002-ben újra Rayman...

Hát nézzük csak, mit rejt a két cd-s Rayman Multiplayer.

Először ugorjunk neki a telepítésnek, már ha van elég szabad helyünk. Ugyanis a játék megkukkantja, hogy mennyi hely van a winyón, és aszerint ajánlja fel a minimum (532Mb), tipikus (574Mb) és a teljes (1146Mb) telepítést. Én mindenkinek a full installt ajánlom, mert nem kell cserélni a cd-eket és még a játék is gyorsabb, igaz hogy a helyet nagyon eszi és a telepítés is kétszer tovább tart, mint a tipikus, vagy a minimum.

Ha fellelőpítettük a játékot és

túl vagyunk a beállításokon (ami összesen a Video Kártya konfigurálásból áll), hogy milyen felbontásban és szín-mélységben szeretnénk játszani, akkor nincs más hátra, mint előre.

A Rayman játéksorozatból minden résznek külön története van. A mostani részben ezt nem lelhetjük fel mert az egész program a játékos ügyességére és idejére épül, külön történet nem társul a feladatokhoz, csupán időtöltésre alkalmas...mellem is elfogyott pár pizza tesztelés alatt. Kicsit lelembózó látni ezt, különösen azoknak, akik megszokták, hogy a Rayman játékokban kiforrott és olykor érdekes történetek voltak. Első körben nem is feltétlenül volt



kedvem tesztelni a történetet, ám a „Multiplayer” név nagyban bizgálta a fantáziámat, és utolsó reményszám volt a játék jószágát illetően. A többjátékos részben egyből egy kedvcsináló videóval találkozunk, melyben hangulatos zene mellett bemutatja



karaktereket. A játékoknak nagy része előtt a videó, ami bemutatja a programot, általában sokkal jobb minőségű grafikával rendelkezik, mint maga a játék. Viszont, nagy meglepődésemre a Raymannél már a menüben fellelhető a nagyon szép kidolgozás hasonló vagy még jobb minőségben.

Na lépünk tovább a fent említett menübe.

Amiről már beszéltem az előző sorokban a nagyon szép kidolgozott feliratok és opciók között száguldunk mely kicsit megfogott az elején mind fantáziában mind grafikailag kidolgozásban, bár szerintem a játék hangulata nem illik bele ez a kis „úrutazás”, de minden esetre nem rossz. Első neki ugrásnak a Single Player módot válasszuk. Miután túl vagyunk az első kisebb utazáson, eljutunk a karakter kiválasztásához. A menürendszerben egész végig az egérrel navigálhatunk és ez a játékban sem különbözik, hiszen az egér nélkül nehezen tudnánk pontosan célozni. Választhatunk: Rayman, Razorbeard, Globox, Henchman 800, Teensies és 3 bónusz karakter közül. Mindegyik karakternek van valami sajátos „elmebetegsége” pl. Raymantól már megszokhattuk, hogy a haját pörgetve szép lassan tud

ereszkedni lefelé. Ezt a mutatványt például a Teensies karakter úgy tudja eljátszani, hogy amikor fut, akkor egymás nyakába ül a két Teens, de amikor ereszkedik, mint a Rayman, akkor egyik Teens pörgeti a feje felett a másikat, mint egy propellert. Globox felfújja magát egy léggömbb és a kezeivel mint valami szárnyakkal csapkod. Razorbeard mint egy „kalóz” a kezeit pörgeti saját tengelye körül és így repül. De nézzük most a pályákat...

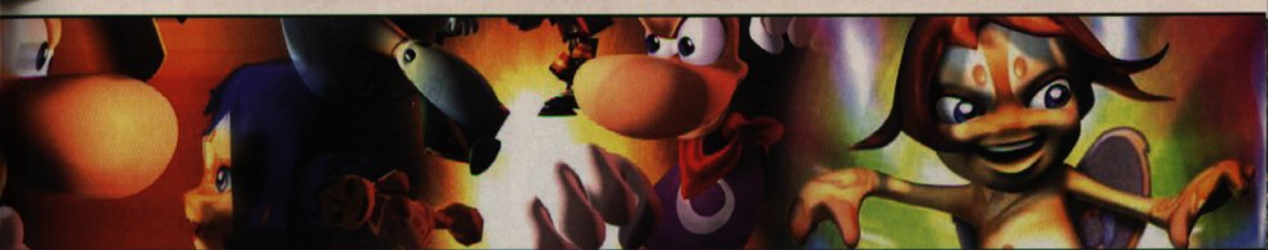
Még mindig Single Player módban vagyunk.



nem sok mindent választhatunk, csak a Beginner Ligát. Aztán ha ezen a ligán átvégödtük magunkat, ami nem is olyan egyszerű, mint azt ránézésre gondolnánk, utána

következik az Advanced Liga, az Expert Liga, az Extreme Liga és végül a Bonus Liga, ahol aztán a poénokból van elég. Kicsit nézzünk bele a Multiplayer részébe a játéknak, mivel a játék teljes





neve ugyebár Rayman Multiplayer. Ehhe... hát mit ne mondjak a többjátékos módtól manapság elvárná az ember, hogy ne egy gépnél kucorogjanak kettőn, hanem mondjuk két számítógép valóban hálózaiban legyen összekötve és hálókártyán keresztül lehessen játszani. En is ezt vártam attól a gombtól, hogy



módtól, csak egymás ellen játszhatunk. Ha esetleg multiplayer módban kiválasztjuk a két játékos választásánál a play alone módot, akkor az egy az egyben single player üzemmód.

Ráadásul a multi részben nem lehet két embernek egy billentyűzetet játszania, mert vagy 2 joystickot lehet választani vagy egy joystickot és egy billentyűzetet. Alapbeállítása a játéknak az egy billentyűzet egy joystick. A billentyűzetet legalább praktikusán a Space billentyűre van beállítva a tüzelés és az ugrást az „a” betűü képviseli, de ezek a control options menüpontban könnyen megváltoztathatóak.

A nyilakkal a karakterünket előre-hátra és jobbra-balra irányítjuk, míg az egérrel meg tudunk fordulni, azon kívül föl és le is nézhetünk. Egész jól irányítható bár több pluszal szerelhetők volna fel a lényeinket. Kicsit az emberen olyan érzése van, mintha bizonyos mozdulatokat nem tudna megcsinálni a figurákkal, csak véletlenül. Persze, azonnal vágtam, hogy ennek a játéknak leginkább a hangulat megőrzése miatt ilyen az irányítása, mégis kicsit nehézkes hiányérzete van az egyszerű játékosnak.

A textúrák és a karakterek nagyon szépen kidolgozottak, bár én sokalomban a 2 cd-t ehhez a játékhoz és a memóriát is lenyelni amennyi csak van. A játék hangjai összességében nem túl tetszetősek, az induló videóhoz képest a karakterek hangjai változhatnak idővel, sajnos ez határozottan a készítő figyelmelensége, ami nagyban befolyásolja a hangulati elemeket, idővel ugyanis egysíkúvá válik a dolog. A menü zenéje is unalmas, de legalább gyorsan át lehet ugrani a következő menüpontba.

A gépigénye legalább pozitívan befolyásolja a játék játszhatóságát,



mert a kiadó által garantált minimum gépigényhez teszt szerint tartja magát. Sajnos nekem egy délutános játék volt, mert nem találtam benne olyat, ami megfogna, bár időöltetésnek és szórakozásnak elmegy. Mondjuk ez a program talán a fiatalabb korosztály számára ajánlott és lehet a minél gyorsabb körökre hajtani. Szerintem, ha lett volna valami alaptörténete ennek a résznek, mint az elődeinek, akkor talán jobban lekött volna és lenne miért játszani vele, nem csak a következő pályáért kellene küzdeni.

Összességben most nem tett ki magáért az Ubi Soft, pedig a Rayman Multiplayer a tőlük megszokott játék. Talán mondhatjuk, hogy próbálkozásról van szó, illetve inkább úgy fogalmaznánk: szeretném azt hinni,

hogy próbálkozásról van szó, mivel rég nem láttam ekkora multi-trükköt. Ha valaki odajön hozzám, és azt állítja, hogy tud egy játékot, ami 2002-ben jelenik meg, és ebben a játékban a „Multiplayer” szó mindössze az osztott képernyős dolog jelölő, bizony alaposan kinevetem. Háát... így jártam, ettől függetlenül egy közepes alkotásnak tartom a dologot, de csak akkor, ha a címből elfelejtjük a Multiplayer szót.

-Skiry/aDaM-



multiplayer.

Nagyot kellett csalódom. Miután a menürendszer minden pontját átkutattam, sehol nem láttam olyan opciót, hogy hálózati beállítások vagy Serial Cable Connection, Lan, vagy bármilyen, ami a hálózati játékot támogatná.

Ez a multiplayer gomb összességében annyit tesz, amit épezzük játékos nem várna el egy játéktól, hogy egy gépnél nyomoroghatunk, és osztott képernyőn versenghetünk kis ugri-bugri lényeinkkel. Ezzel nem is lenne semmi baj, ha legalább egy 41" plazma képernyőn vagy egy fali kivétlően nézhetnénk esetleg a játék képt, mert különben eléggé élvezhetetlen egy 17" monitoron is.

A multiplayer rész valójában nem tér el semmiben a single player üzem-

UbiSoft www.raymanarena.com

PIII 700 / PIII 450 / 64 MB RAM / 64 MB RAM / D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATÓSÁG	6
ZENÉ-HANG	8

✓ jögráfika X -nem igazi multiplayer

74

Gorasul

Sárkánypapi fogadott fia

Megvallom, először kicsikét szkeptikusan fogadtam a JoWoOD legújabb játékát, mivel a mostanság oly' divatos „populáris műfajból való profitálás” szerényen megbúvó kisdördögét láttam a színpalak mögött. Álomban sem hittem volna, hogy a Gorasul egy kivételes újdonság lehet az amúgy is eléggé telített piacon, megízestve jobbnál-jobb ötletekkel, egyedi történetvezetéssel, kiemelkedő látványvilággal. Mindezek ellenére még most sem vagyok teljességgel bizonyos abban, hogy helyesen döntöttem-e a játékkal kapcsolatban, elvégre nagyon is elképzelhető, hogy én vagyok túlon-túl maximalista, valamint: hozzá-szoktam már a jóhoz. A Gorasul szerintem egy sablonos, középszerű játék. Viszont megvan mindene, ami akár a nagyérdemű kedvencévé is teheti, ugyanis annyi népszerű elemet gyúrtak bele, amennyit csak lehetett, kezdve a kissé borongós, frankensteini légkörtől, a természetfelelt — mi több, sárkányi! — erőkn

át, egészen a tömeges henteles örök szenvedélyéig. Van itt minden, mi szem s száznak ingere. Az az igazság, hogy a játék fejlesztőinek egy későbbi, érettebb munkáját igen-csak szívesen látnám viszont, ahhoz pedig ez a program megfelelő, mi több, meglehetősen jó darabnak bizonyul.

A dolog a küszöbön

Kegyetlenül tombolt a vihar, mikor a kis csecsemőt a küszöbre fektették az idegen kezek. Aztán otthagyták, egyedül, nem törődve sem vele, sem a ház titokzatos lakójának első reakciójával. Az ajtó pedig hamarosan kinyílt, s a ház lakója — számomra igen meglepő módon — gondjaiba vette az újszülöttet. Ám ez a bizonyos lakó kicsit furcsa szerzet volt, mondhatnám úgy is: egy sárkány. Ez pedig az ember fiának életében bizonyos mellékhatásokkal jár együtt. Ahogy teltek a napok, a hónapok, és később az évek, a tűzokádó fajzat különleges hatalommal ruházta fel a fiút; a sárkányok erejével. Amaz pedig ama emlékezetes naptól kezdve lelkesen gyakorolta egyedi ajándékát. De az idő múlásával az emberek egyre jobban félték ettől az erőtől, egyre jobban rettegetek a fiútól, aki nem tudta kordában tartani önnön mágia-ját, és már-



már pusztító hadakkal is képes lett volna egymagában szembenézni. Egyszer csak azonban, egy váratlan és sötét napon, előtűnt a semmiből egy dárdahegy, s ezzel végre szakadt hősiünk evilági kalandjainak. Az Abyss rémséges szörnyetegei között vezetett az út, a pokol tornácának miazmás és kavargó tengerén keresztül. Elkövetkezett a vég, az elkerülhetetlen elmúlás, ahonnan nincsen menekvés, nincsen semmiféle földöntúli retúrjegy. Vagy mégis? A fiú valamiképp visszatért a kárhózat földjéről, bár önmaga sem tudta, hogyan, vagy mi okból történhetett mindez.

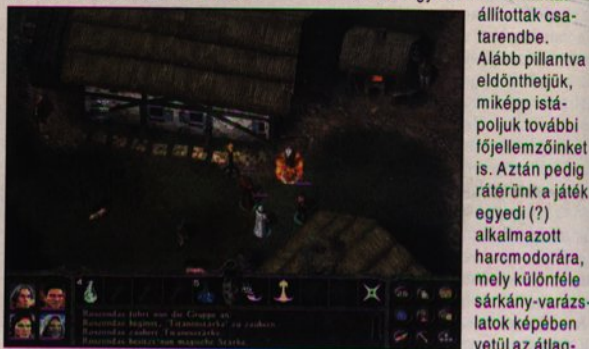
Roszkodas aznap igen erős fej-fájással és sosempelt amnéziával ébredt vára legmagasabb toronyoszobájában. Illetve... Még abban sem volt biztos, hogy az ő várában tért magához, ámbar erre gyanakodott, minden nagyon ismerősnek rémlett. De vajon mit kerestek ott a csontvázak, denevérek, miért álltak a terem közepén rettenetes kőkoporsók, miért voltak oly ijesztő szobrok a fal mentén...? És miért

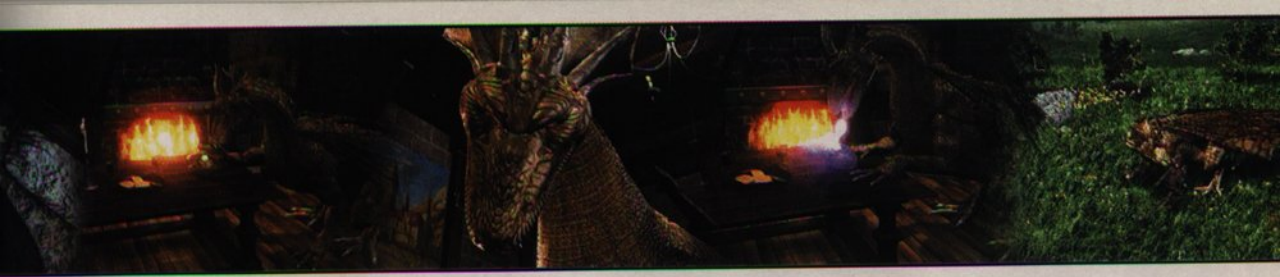
nem döbentek meg őt mindezen rémséges ornamentikák?

Birth

Avagy megszületés, tudatra ébredés. Minthogy az alapfelállás már ezt egy fajta újjászületésként adja kezünkbe talán kicsit morbidnak tűnhet, mindenesetre igen jó koncepciónak találok — végre! — a főmenü megvalósítását. Egész jópofa, ráadásul találó neveket alkottak a készítőik. Meg akarunk halni? Lépjünk ki az operációs rendszerbe!

Visszatérve megszületésünk időpontjára, rögtön elmélázhathatunk azon, miként is definiáljuk főszereplőnket: inkább barbár harcosként, avagy rettenetetlen mágiahasználó gyanánt? Válaszhatjuk persze ezen két szélsőség között skálán, szinte bármely viszonylag semlegesnek mondható karakterosztályt is. Ha megengedtek egy amolyan gyorsabb magánvéleményt, szerintem az alkotók itt (is) ötlethiányban szenvedtek; role-playing struktúrákhoz méltatlanul kevés egyedi karaktermintát állítottak csatarendbe. Alább pillantva eldönthetjük, miképp istápoljuk további főjellemzőinket is. Aztán pedig rátérünk a játék egyedi (?) alkalmazott harcmódorára, mely különféle sárkány-varázslatok képében vetül az átlag-





felhasználó kialvatlan, beesett, és szürke arcára. Persze védekezni, támadni egyaránt tudunk, de — hogy természetes legyen az amnézia-séma —, eleinte még nemigen találunk lehetőséget erőnket kordában tartandó, vagy kényünk-kedvünk szerint bármikor és bárhol hasznát veendő. Ezen hajdan ránk ruházott képességeink véletlenszerűen, többnyire krízishelyzetben bújnak elő elménk titkos járataiból. Minthogy a különleges képességünk is nagyban függ holmi mezei bitektől és azok gyakorlati sorrendjétől, ezeket is megrendszabályozhatjuk. Itt és most, csak önöknek, csak nálunk. És most akkor végre eljutottunk a játék utolsó konfigurációs adatlapjához, melyben meghatározhatjuk, hogy több, netalán kevesebb harc érjen kalandozásaink során, valamint mily nehézségi fokon — azaz milyen számítási módszerrel — küzdjenek ellenünk a szörnyecskék és egyéb jószágok. Most pedig induljunk.

Rebirth

Egy aranyos kis asztalkán ébredünk, viharos időjárástól nem mentes kastélyunkban — ha ez a kastély valaha is a mi jogos-jogtalan tulajdonunkban volt egyáltalán. Elég egyszerű játékmenet párosul megfá-

radt szemek láttára az egyszerű sztorival. Nincsen más dolgunk, mint hagyni magunkat sodortatni az árral, a történésekkel. Tehát nézzünk körül, ismerkedjünk meg a tárgyakkal, az irányítással, mindennel, ami egy ilyen alkalomkor — kvázi, ha teljesen ismeretlen terepen ébredünk, rogyadozó lábakkal és görnyedező háttal — általánosságban ildomos lehet. A programnak van egy igen sajátos kisegítő rendszere; ugyanis minden létező, interaktolható helyen csecse ki onMouseOver effektet produkál, megmagyarázván az adott játékelem jelentőségét. Ugyanezen — néha idegesítő, néha valóban hasznos — jelenség képződik, fogalmazzunk úgy: kezelőpultunkon. Megmutatja varázslataink nevét, hatékonyságát, felhasználási módjait, tárgyaink mibenlétét. Hol is tartottam? Miután körülnéztünk... Ténymegállapítás: sötét egy helyre keveredtünk. Valamint: ez a „sötét egy hely” telve van különféle sötét kreatúrákkal, többnyire csontvázakkal, és hasonló megfontolásból életre kelt egyéb teremtményekkel. Először is jussunk ki a szabadba, olyan dohos itt a levegő...

Itt essék szó most a kezelésről, amely a Diablo és a Baldur's Gate óta már jól megszokott point & click

módszert favorizálja. Nem véletlenül említem eme két művet, a Gorasul ugyanis elég sok mindenben hajaz őseire. A jobb alsó sarokban található az elengedhetetlen ikonokat, melyekkel olyan fontos eseményeket idézhetünk elő, mint például a mentés, a naplónk, vagy az inventorynk. De itt pakolhatjuk át közvetlenül elérhető közelségbe a különféle tárgyakat, gyógyitalokat; a változatos varázslataink közül is választanunk kell, egyszerre csak öt hozzáférhető variálva. A gyógyitalokról jut eszembe, hogy itt ezzel tudunk csak eredményt elérni, nomet varázslatokkal, mert pihengetni a játék közben, mint olyan, lehetetlen. Alapjában véve tehát a kezelés nem egy nehéz feladat. Aki ismeri a szerepjátékok ezen vállfáját, teljességgel kiigazodik eme nem túlságosan kacifántos irányítást illetően is.

A játék maga eléggé lineárisnak mondható, mindig tudjuk, milyen feladat végrehajtása következik soron, így elakadunk sem könnyű. Mindig van valami támpontunk, esetenként a kardunk is tanácsot ad nekünk.

Igen, a kard. Saját állítása szerint — amit nincs okunk megkérdőjelezni —, egyfajta telepátkus úton kommunikál gazdájával. Eppen ezért a továbbjutást mindig megkönnyíti majd valamelyest. Ahogy pedig

egyre több és több harcban veszünk részt segedelmével, ő maga is fejlődik, nem kis mértékben az egoja. Az öntörvénnyű kardok jellegzetes vonása megkérdőjelezni forgatójuk cselekedeteit; a későbbiekben lesz gondunk a kicsikével. Az élet szép, egyre többet tudunk meg önmagunkról és a küldetésünkről, miközben kicsiny csatározásokat folytatunk, teszem azt a gaz farkasokkal. Talán túl sok farkassal is, ildomosabb lett volna, ha magam is a Toldi névhez folyamodom, talán kevesebb véreszeteséggel megúsztam volna a falubeli 'tömegjelöneteket'...

Grafika, mint olyan

Nos, igen sokat tündöttem, mi lehet ebben a fajta vizuális megvalósításban a jó. Megvallom őszintén, nekem személy szerint nem jött be a játék grafikája, azonban semmi különösebb kivétlivalót nem találtam rajta. Igazándiból nem is tudom hirdelen, mi illele leginkább a Gorasul-hoz; azt hiszem, ez az, ami pontosan illik, egyszerűen nem lehetett másmilyen. Nem lehetett valóságosabb, nem



„Hitted, hogy játék ez csupán. Ember alkotta, balga legenda. Ember alkotta, dőre játék. Ó, mily távol jársz te az Igazságtól, gyermekem! Mily távol jársz te a Lényegtől. Nevem Roszondas, s végtelen számú világ lakója vagyok én. En ihlettem e játék kiagyaloit, én ügyeltem szellemük s kezeik minden egyes rezdülését. Véletlenül nem léteznek. En csábitalak belépésre, hogy megismerd Gorasul rettentő históriáját — ez az én Próféciám. S a te Sorsod. Halld szavaim, s készüli. Utolsó esélyed ez. Ámen.” — kucc. A Gorasul hivatalos honlapján fellelhető, egyetlen érdemi információgóc szabadfordítását hallották. Zene!

mutathatót abszolút szürreális képet, csak azt, amit. No meg, az én megfáradt retináimnak túlságosan is sötét és egyhangú volt, kicsit több életet lehetett volna belé leheli.

Előfordulhat persze az is, hogy csak a hangulat nem volt adott hozzá, meg lehet tekinteni, mindenki különbözik, másnak akár még tetszhet. Azonban semmi kiemelkedőt ne várjatok, ez is tipikusan német módí, valahogy nekem túlságosan egyszerű és színtelen. Most, hogy ezt is kitárgyaltuk, akár tovább is léphetünk.

Amikor az egyes városok, várak között utazgatunk, egy térképen találjuk magunkat, amely még az én szőrös szívből is elismerést váltott ki, kifejezetten tetszősre sikeredett. Az egészet nézve azonban nem tudok mást mondani a játék grafikájára, mint hogy eljárt felette az idő. Olyan négy évvel ezelőtt jelenhetett meg a Legacy of Kain, nos, akkor volt hasonló érzésem, a sötétecske stílus, a kissé bajlóslatú területek láttán. Nem értem továbbá, miért a nagy felbontás, holott kisebbben is láttam már sokkal jobb grafikát. A Gorasul tehát a kidolgozottság terén sem remekel, valahol a Baldur's környékén vert tábornok, ami ugye, nem egy mai csirke.

Deutsche sprache ist sehr...

Ez a játék, amelyet most vizslatunk, bizony először germán nyelvterüle-



ten jelent meg. Csak később fordították le valami emberi nyelvre, nevezetesen angolra. Sajnos a fordítás minőségében hagy maga után némi kívánnivalót, amely tény — ugyebár egyetértünk —, egy szerepjáték során nem feltétlenül szolgálja kellőképpen az alaphangulatot, a kellő elmélyülést. Az egyes feladványok — nevezzük őket inkább barchoba-, és kirakójátéknak — esetében sem mindig egyértelmű, mire gondoltak a talányos, csavaros eljárású készítőik, melyek szövegezése a németben egyértelműnek hat, azonban 'ángliusul' már nehezebb a megoldás. Más kérdés, hogy a játék elkészítésén is meglátszik a német gondolkodás, mert ugyan talán szépek — inkább kidolgozottak —, de túlságosan is 'kuttyabörnek' hat a grafika, a történetvezetésről említést sem tevé. Ennyire sémákra épülő játékkal ritkán találkozunk a tesztelő, de azért nem hagyja csak úgy ott a prédát, holmi kivesézésekre szert teendő, visszafordul, s alapos hullagyalázás kockázatát vállalva tovább vizslatja a holt dög szövet-foszlyánait. Belekeveredtem én is ebbe a hibába, de egyetlen olyan pillanatot sem éreztem a tényleges játék folyamán, ami-



kor ne tudtam volna könnyű szívvel odahagyni a gyülekező keselyűknek.

Végszó

Sajnálom. Igen, nem csak amolyan megszokott frázisként mondtam, hanem tényleg, őszintén. Ebben a játékban sokkal több van, mint amennyit kihoztak belőle a fejlesztők. Nem tudom, mi az oka, talán az időhiány, mely napjainkban az élet minden területén meghatározó, de ez a stuff sokkal több törődést, odafigyelést érdemelt volna, mint amennyit kapott. Tetemes mennyiségű hibával találkoztam Roszondas kalandjai során, amelyet ki kellett volna még időben javítani, hiszen a német verzió lefordítása közel három hónapig tartott. Pedig a Gorasul tartozhatott volna a jó kategóriába is, de így csak a középmezőnyben foglalhat helyet. Jó úton indultak el a fejlesztők, azonban végig is kellett volna járni azt az utat, mert érdekes újdonsággal gazdagították a műfajt. Mind grafikáját, mind történetét tekintve azonban egy szó illik csak igazán rá: átlagos. Középszerűen lett megoldva minden, csak a szokásos bevett minták alapján. Zenei téren sem nyújt semmi kiemelkedőt a program, mondhatnám, csak a szokásos szörny-

effekteket, meg némi fantasy-dallam, ismétlődve. Valamiért nem ezt játszatott éjt nappallá téve a sétálómagányban... És általában az ilyen anyagok jutnak legelőbb sülyesztőbe. Sebj, a fiúk legalább kigyakorolták magukat, most már jöhet egy jobban kidolgozott, és körültekintőbben béta-tesztelt variáció a témára. Mindazonáltal csak a szerepjátékok elkötelezett híveinek tudnám ajánlani, a többiek pedig jobban teszik, ha inkább mással kezdik el a műfajjal való ismerkedést. Számomra ugyan nem hozta azt a színvonalat, amit egy BG2, vagy egy Icewind Dale után elvártam volna, de ha nagyon pártatlan szeretnék lenni, azt kellene mondanom, hogy a Gorasul pontosan olyan lett, amilyen az egy kis fejlesztőcsapattól alapvetően elvárható. Amíg valami igazán nagy durranás meg nem jelenik, jól elszorakoztat majd a Silver Style programja, ebben biztos vagyok. Én pedig reménykedek még abban, hogy egyszer majd a karmaim közé kaparinthatom a Neverwinter Nightsot. De hogy egy kard visszafeleljen, az azért még-iscsak sok...

legészifodracoo

Activision / Rebellion www.activision.com
 PII 400 (PII 333), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LATVANY	7
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	6

✓ - megállja a helyét...
 ✗ - a középmezőnyben

73

GAINWARD

NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001

NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001



Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
„Golden Sample“

Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok 64 MB 3,8 ns DDR RAM
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatló 3 Év garancia

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



Új Geforce Titanium széria
Cardexpert Geforce2 Ti/450 TV Golden Sample
Cardexpert Geforce2 Ti/500 XP Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/450 Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/500 Golden Sample

HERTA

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. (Érszébet Aruház) Tel./fax: 285-6004
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

www.orca.hu

Moto Racer 3



Vissza az időben, de miért éppen motoron?

Talán nem mondom hülyeséget azzal, hogy a Delphine Software, újabb nevén DSI igen nagy népszerűségnek örvend. Engem még az ős-Amigás időkben kiadott kalandjátékaik, pl. Operation Stealth ragadtak magukkal. Aztán jött a nagy váltás a Motoracer sorozat első tagja, amely az Voodoo I-es kártyákon még egy kicsit szaggatott, de az akkoriban debütáló Riva 128 alapú videovezérlőkön egyszerűen repült a program. Szinte biztosan állíthatom, hogy az MR1 egy korszakalkotó program a „motoros” játékok történetében, hiszen akkoriban mindenki csak erről az egy programról beszélt. Nem tagadom, nekem is az egyik kedvencem volt. Azóta sokak memóriájába bevésődött a DSI logo, ami nem is csoda. Aztán jött a második rész, amely szerintem nem hozta meg az elvárt sikert. Nem csoda tehát, hogy a harmadik részt mindenki lélegzet-visszafojtva várta, amely most karácsonyra el is érkezett hozzánk.

A Delphine-es fejlesztő csapatnak nehéz dolga akadt, mivel megjelentek a rivális programok, csak egyet említék meg a sokból: az Electronic Arts GP sorozatát, amely kinézetéről és a szimuláció élethűségéről remélem, hogy senkit nem kell meggyőzőm. Tovább fokozza a bajt igen sok cross-motor szimulátor is megjelent. Tehát egy igen kemény vetélytársakkal teli ringbe kellett belépnie a DSI fejlesztőinek. A biztos kitérés kedvéért a Motoracer 3-at a készítő egy kicsit univerzálisabbá varázsolták, hiszen még a rivális programfejlesztők játékaiban csak egyetlen kategóriában versenyezhetünk, pl. gyorsra-



▲ Igen Ő az a pompis

sági, addig itt négy különféle versenyszám közül választhatunk, ezek: Gyorsasági, Motocross, Trial és Street. A program egy igen dinamikus introval nyit, amelyből egyedül pozitívum a gyorsaság és a pörgős képváltások. Igen nagy sajnálatomra a környezet és maga a motor textúrái annyira gyengék, hogy egy realtime animáció sokkal szebb egy hasonló kaliberű játékban. A grafika igen gyenge minőségű az igen neves szponzorok nevei sem tudták feleltetni. A kezdő képernyő egy igen izgalmas szituációt rejt magában, hiszen a csodálatos intro után egy igazán semmire sem jó képernyő következik, amelyből ugyan kiderül, hogy az MR3-hoz kapcsolódik, mivel a logot még akaratlanul is felismerjük. Ha a teljes képernyős grafikát jobban megvizsgáljuk, akkor könnyen észrevehetünk egy GO nevezetű gombot, amelynek semmi más feladata nincs, minthogy átvezessen a következő képernyőre. Tehát ez egy fajta reklámfelület vagy valami hasonló, amelyben gyönyörködhetünk, mialatt belső vívódásaink közepette meghozzuk a döntést: igen, játszani szeretnék a prog-

rammal! Abban az esetben, ha másképp döntenénk, akkor sem tehetünk mást, mivel Exit kapcsoló nem készült. Az dörzsöltebb versenyzők ilyenkor egyszerűen az Alt+F4 bill. kombinációval hagyják el a programot. Később azonban kiderült eme programrész hasznos-sága, ugyanis ha fél percig nem klikkelünk a Go gombra, akkor a program elkezd demózni.

Menüpontok, versenyzési lehetőségek

A kezdeti Go képernyő után lehetőségünk van egy saját profil kialakítására, ahol a szokványos adatok mellett még az e-mail címünket is megadhatjuk. Én személy szerint azon csodálkoztam, hogy hajsza és anyja neve rubrika még nincs a programban. A hasznos adatok felvétele mellett az aktuális „Kiskörösi” bukósisakunk design-ját is eldönthetjük, de jól válasszunk helme-t, mert később erre már nem lesz lehetőségünk, csak ebben az egy menüpontban. Tehát a játékok, mint Default, mint pedig nevesített versenyzőként is elkezdhetjük. A következőkben az egyjátékos és a többjátékos üzemmódok között válogathatunk, ugyanakkor már lehetőségünk van extálni a programból. Alul egy igen érdekes Shop gombot találunk, amely az ilyen és ehhez hasonló programok körében talán újdonságnak számít. Eme menüpont alatt különféle pályák és azon belül versenyszámok találhatóak, amelyekre a megszerzett credit pontokkal tudunk majd megvásárolni.

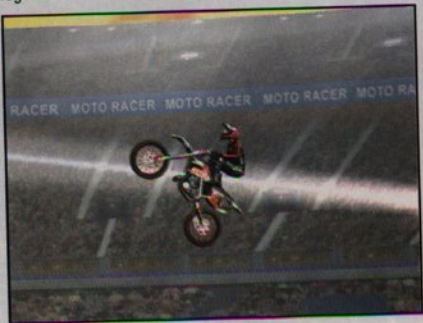
főmenüben megtenni azt. De a furfangos programozók bedobták az óriási trükköt, amely azt rejtje magában, hogy a főmenüben már nem tudjuk szerkeszteni az egyes versenyzők adatait, csak átnevezni tudjuk azokat. A Track menüpont, ahogyan már a neve is mutatja, a kívánt versenypálya kiválasztásában van a segítségünkre, de csak másodlagosan. Mivel a fő választási szempont a versenyem kiválasztása, amely ugye előre determinálja a választható pályák körét. Sajnos kezdetben csak egyetlen pálya áll a rendelkezésünkre. A Bike menüpontban az aktuális versenyághoz tartozó motorok közül válogathatunk, természetesen alapesetben csak a kisebb köbcentijű gépet tudjuk kijelölni. A Race pont egy olyan univerzális menürendszer, ahol a kiválasztott versenyágot kisebb kategóriákra oszthatjuk, ezek:

Practice (Itt a versenytársak és a körímet kihagyásával versenyezhetünk. A különféle nehézségi szintek eldöntik a verseny első három helyezéséért kapható credit összegeket. A lerovandó körök száma 0, és a gép nem irányít ellenfelet.)

Time Attack (Ebben a versenyszámban csak a saját legjobb időnk árnyéka az ellenfelünk, amely ez egyre jobb körök megtételére sarkallhat minket. A beállítható körök száma 1-5-ig, vagy pedig a végtelen.)

Competition (E számban már választhatunk nehézségi fokozatot, amely az első három helyezésért kapott credit összegét befolyásolja. A verseny három körös, és a számítógép által vezérelt versenyzők száma 11.)

Friendly (Itt minden szabadon változtatható, 1-11-ig állíthatjuk az AI versenyzők számát. A körök mennyisége, pedig 1-8-ig állítható be.) A grafika és hangok beállítását, de a billentyűzet konfigurációját se keressük a programban, hiszen minden beállí-



▲ Szerintetek még tovább emelkedik?



A Delphine Software kultikussá vált motorszimulátora nem szenved hiányt sem az eredeti alkotók, sem a rajongók támogatottságából. A darab szerelmeseinek így kiemelten célszerű lehet frekvenciát alapon látogatni a Motoracer 3 honlapján fellelhető, egész pontosan, a: <http://www.motoracer3.com/mr3online/index/index.php?pointeur=3&session=> (bocs) címen elérhető linket. Rajongók s alkotók által kezelt, valós motorokat s fantázia szülte vasdémonokat mérnek itt letöltésre, majd későbbi felhasználásra. Ezen írás pillanatában az első három modell már hozzáférhető, ám az alkotók heteken belül újabb adag dögöt ígérnek. Előre, emberek!

tást automatikusan végez el (sajnos). A következőkben az egyes verseny-módok tárgyalása következik.

Speed

A gyorsasági versenyben a célunk a gép által irányított versenyzők magunk mögé utasítása. A verseny kezdeti részében 3/1 pálya áll a rendelkezésünkre, Eastern-Creek, Suzuka, Sachsenring, amely versenyekből csak az elsőt indulhatunk el. Természetesen a kreditpontok megszerzésével más, egyéb versenyeket/pályákat is megvásárolhatunk. A választható motorok között sajnos alapesetben csak 250kőcentis prütyögők választhatók. Sajnálatos módon az egyes motorok nem tartoznak semmilyen gyártóhoz, ezért megkülönböztetés-képpen egy-egy szponzorral nevezték el őket. A versenymotorokon kétféle állítási lehetőségünk van, az egyik a gumi minőség, a másik a rugózás keménysége. Két további paraméter is létezik, amely a sebességváltó sebességeinek és a motor karakterisztikájának szabályozását rejti magukban. Itt az előre preset-elt beállításokból válogathatunk. Ezekből a beállításokból összesen hetet tárolhatunk el a programban. Az összes verseny közül, ez az ami a legkevésbé nyerte el a tetszésemet, hiszen annyira árkád, hogy ehhez képest a Super-Hang On egy komoly szimulációnak tekinthető. A „komoly szimuláció” már a startnál megmutatja magát, hiszen az

automata váltós motorral szinte képtelenség elindulni, mert az szétkaparja az aszfaltot, és nemhogy megindulna, csak egyhelyben áll a motorunk, a gumi pedig szépen füstöl. Azt se felejtjük el, hogy a motor hengerűrtartalma 250 köbcentiméter! Az irányítás egyszerűen katasztrófális, a motor kiválóan halad mind a fűves, mind pedig a kavicságyas talajon, ami még nem is lenne probléma, de ez előbb említett terepeken „borítva” is tudunk haladni. Tovább vizsgálva a dolgot a „borítás”-t annyira fokozhatjuk, hogy a motor benzintankja már a földet súrolja, de a rutinós motoros még ekkor sem esik el. A borulás élményét csakis a korlátal, vagy gumirakással való frontális ütközéskor élhetjük át. A grafika szintén kritikán aluli: a textúrák láthatóan 8-bitesek (amikor mások már 32-bitnél tartanak) tehát nyugodtan kijelenthetem, hogy visszatérünk a Voodoo I-es korszakba, legalábbis a textúrák minőségét illetően. Egyetlen pozitívumot találtam, a verseny a legalább 800*600-as maximális felbontást eléri. Úröm az örömben, hogy a készítő az anti aliasing-ot nem igazán ismerték, ezért a grafika igencsak szőrös. Mindent összevetve az MR2 ezen része sokkal élvezetesebb játékot nyújtott, nemcsak grafikában, hanem az irányítást is illetően is.

Supercross/Motocross

Ebben a kategóriában szintén 3/1 pálya áll a rendelkezésünkre, amelyek: Barcelona, Reygades, Stade de France. E háromból csak az elsőt kezdhetjük meg a csatározásainkat. Itt kezdetben 125-ös kategóriában indulhatunk, de a maximum itt a 250ccm. A motorok beállításai ugyanazok, mint a gyorsasági versenyénél. A játék-élmény sokkal

jobb a fent említetté, valóban átélhetjük a Crossmotor dinamikáját, és az eséseket is sajátos. Az igen nagyszámú kameranézetben szerintem mindenki megtalálja a neki kedveset. Nekem a legjobban a kormány nézet tetszik, amely annyira egyedi, hogy még egyetlen programban sem láttam még hasonlót sem. Ez a nézet akkor praktikus, amikor a levegőben vagyunk, és így sokkal könnyebben láthatjuk át leérkezés helyét. A stadionban minden mozog, a levegőszűrők a pász-tázó fények, és persze a pompon-os lány könnyen feledteti az alacsony felbontást.



▲ Ez én vagyok középen, és valamim viszket

kápráztathatjuk el a nagydéműt. Itt az előadott akrobatikus figura szépsége a döntő. A motorok szintén nem tuningolhatók. A már megszokott 3/1-es leosztásban kezdhetjük meg a versenyt. A program egy kicsit becsapós, mert alából itt nem a választható pályára áll be, ezért ezt nekünk kell kikeresnünk.

Trial

Ez a kategória szintén egyedinek számít, hiszen még egyetlen trial-motor szimulátorral sem találkoztam. Nekem ez a kedvencem, hiszen itt nem csak a gázt kell nyomni, hanem némi fék-és egyensúlyérzék is szükségeltetik a program tökéletes játszásához. Természetesen a pályákat egy megszabott idő alatt kell teljesítenünk leesés és lábunk letétele nélkül. Ezen versenyá-gal való foglalatokodás során hamar kiderül, hogy mennyire veszélyes is ez a tevékenység. A játék után szerintem sokaknak elmegej majd a kedve attól, hogy a trial motorozást kipróbálja. A választható motorok tekintetében itt is reklám motorok szerepelnek, de itt semmiféle finomhangolást nem alkalmazhatunk.

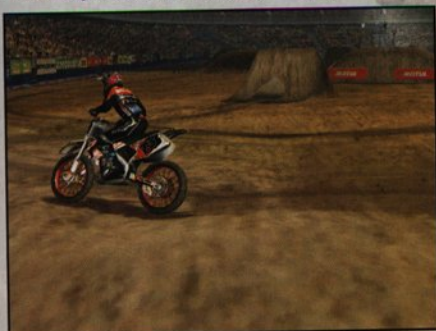
Freestyle

Ebben a versenyá-gban a magasban előadott akrobata mutatványainkkal

Traffic

Párizs utcáin száguldozva kell leküzdenünk ellenfeleinket. A motorok itt sem fejleszthetők.

Összességében egy kissé csalódtam és egy kissé meglepett vagyok. A grafika legalább három év visszalépést jelent a mai programok kivételéhez képest. Ugyanakkor az újítások, és a program sokszínűsége próbálja feledtetni a grafika gyengeségét. Néhány kisebb hibát azonban kihagyhattak volna a programból, pl: a levegőben repülő motort egy láthatatlan fal irányítja vissza a pályára. A stadion kivételén nem az aktuális verseny, hanem egy valamikor felvett verseny visszajátszását vetítik. Csak az a kérdés, hogy kit érdekel ez? Összefoglalva: a DSI egy könnyen felejtető programot adott ki, amely nem tett jót a hírnevének.



▲ Most jól jönne a lelki segély

www.motoracer3.com

Electronic Arts / DSI
PIII 600 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	4
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	3
ZENE-HANG	7

✓ - sok eredeti ötlet
- jó külső nézetek

X - Old School grafika
- nyugdíjas menü

84

KeFe™

Ballistics

Csak egy gyors menet, bébil!

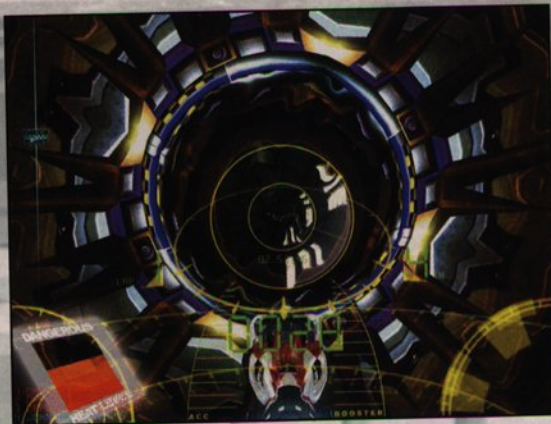
A jövőben vagyunk, ahol a Forma-1 már csupán nevelés-
gesen lassú történelmi csiga-
verseny, és Schumacher neve is a
feledésbe vész. Mi több, a gyorsaság
már nem kilométerben vagy mérföld-
ben mérhető, hanem fénysebesség-
ben, és a járgányok már nem a
földön robognak, hanem mágneses
csövekben dinamikus robogóként,
amelyeken félig robot, félig ember
versenyzők ülnek. A világot a
Ballistics nevű verseny tartja izgalom-
ban, ahol nincs felső sebességhatár,
nincs zseblámpával hadonászó közúti
rendőr, vagy helyszíni bírság (amit
hétköznapni néven korrupciónak nevez
az utca embere), csupán a gyorsaság
mámorító érzése. Hát nem izgalmas?
Hát nem.

Nem szeretném túlzásba vinni nem-
tetszésem kinyilvánítását, de előre
szólok, hogy nem zengek majd
órákat erről a programról, még
akkor sem, ha ezzel esetleg meg-
sértem a futurisztikus gyorsasági
versenyszimulátorok megszállott
rajongóit. Nemrégiben olvastam,
hogy a Xicat Interactive felkötötte a
gatyáját, és nagyobb piaci részesé-

dést kíván betölteni a játékpiacon.
Ennek eredménye lett a Ballistics,
valamint a közeljövőben várható, a
repülőgépszimulátorok körében igen
nagy névnek számító Jane's újabb
epizódja, a második világháborús kör-
nyezetben játszódó Jane's Attack
Squadron. Hát erről még nincs mit
mondanom, ellenben a Grin keze alatt
piacra dobott Xicat játékról annál is
inkább, mert volt szerencsém tesztelni
a Ballistics-ot, bár ezt inkább olyan
szerencsének lehetne nevezni, mint
amikor hétfő reggel száradt kutyama-
radékba lép az ember.

A Ballistics a sebesség a legtisztább
formájában! Nem is lehet több ennél,
bár gyanítom, hogy a pénzéhes
gyártók bőven beérik ennyivel is,
elvégre a Diesel alapmotorra épített
versenyszimulátor simán beleillik a
Wipeout és az F-Zero alkotta
futurisztikus álomvilágba. Mondanom
sem kell, hogy a Ballistics a
sebességőrültek számára készült. A
játék kihasználja a legújabb 3-D kártyák
adta lehetőségeket, ezért hihe-
tetlenül gyors, és csodálatosan szép —
ezt kénytelen vagyok elismerni, hiszen
grafikai szinten eddig még soha nem

látott effektet és
látványelemeket
sorakoztatott fel a
programo-
zógárda. A
Ballistics a
következő szá-
zadban játszódik,
ahol a technológia
és az életveszélyes
szórakozási
formák iránti igény
frigyéből született
ez az újfajta ver-
sény. Ebben a
rendkívül veszé-



lyes vállalkozásban akkora sikert látott
a világ, hogy minden kontinensen
rendszeresítették az ilyen versenyeket,
és minden évben bajnokságok segít-
ségével tartották fenn ezen sport törté-
nelm népszerűségét. Itt kapcsolódunk
bele a történetbe, mint kezdő pilóták,
akiknek egyetlen céljuk, hogy meg-
nyerjék az ideit kupát. Kétezer dollárral
a zsebünkben indulunk el, és kis gará-
zunkban tetszés szerint összeállított
járgány segítségével nevezhetünk be
a legkegyesebb versenyre. Érdemes egy picit
gyakorolni előtte, amit a Single Race
opció segítségével könnyen megtehe-
tünk (itt nyomhatjuk a gázt egyedül is,
vagy beállíthatjuk ellenfeleink számát,
illetve a checkpoint alapú arcade ver-
sényt is kipróbálhatjuk kedvünk sze-
rint), majd ha úgy érezzük, hogy már
tudunk királykodni a pályán, akkor irán-
y a Championship, de multiplayerben is
kipróbálhatjuk tudásunkat, akár nyol-
can is (összekötve). A versenyekről
annyi érdemes tudni, hogy a pilóták
mágneses térben mozognak lég-
párnás járműveikkel, ezért képesek
teljes, 360 fokos mozgásra. A ren-
dezvények különböző helyeken zaj-

lanak (a jövőbeli Amerika, Kelet és
természetesen több európai helyszín),
mind pályának sajátos tulajdonságai
vannak, ám mindegyiknek ugyanaz a
célja: a sebességérzetet a végső fókusz-
ra fókuszálja. Kicsit szomorú szívvel
nem hozzá, hogy a játékban mind-
össze hét pálya található, amelyek
ugyan elég hosszúak, de egyhangú-
ságuk hamarosan arra készít minket,
hogy inkább brazil sorozatokat bámul-
junk a kereskedelmi tévékben. Maga
a verseny elég látványos és tényleg
bitang gyors, de az irányítást kicsit fur-
csának éreztem, bár a járgány terel-
getése kétféleképpen is lehetséges.
Az egyiknél a kis robogó egy alagút
mágneses falához csatlakozik, így akár
360 fokban képes körbejárni az alagút
falán, miközben tartja az eredeti irányt.
Nagyobb a jármű oldaltartása a kanya-
rokban és egyszerűbbé válik az előzés
is. A másik irányítási lehetőség a sza-
bad haladás, amikor a pilóta leválik a
mágneses mezőről. Ilyenkor lehetőség
nyílik ugratásra, hurkokat lehet leírni,
vagy akár meg is lehet fordulni. Ebben
a módban különböző extrákat (power
up) vehetünk fel, és örövendéznünk

vala. Hátránya,
hogy nehezebb
az irányítás és
nagyobb az ütkö-
zés veszélye is.
Amennyiben ez
bekövetkezik,
a játékos automa-
tikusan vissza-
kerül az alagút
falára a mágne-
ses mezőbe.

A játék
sebessége tény-
leg határtalan (2
MACH-al is lehet



akár has(ít)ni), a száguldás közben azonban ki kell kerülni az akadályokat, és össze kell gyűjteni a pályán elhelyezett üzemanyagcellákat. Ügyelni kell a hűtőzónákra is, amelyek a versenypályák részét képezik. Mindeközben az



ellenfelek sem hagyják békén az embert, folyamatosan próbálják megelőzni, illetve belegyógyítani a játékosokat az alagút falába. Az extra manővereket a számitógép pontokkal jutalmazza, bár ezt elég ritkán sikerül kicsikarni tőle. A verseny közben persze akad még bőven problémánk, hiszen gyakran jutunk X keresztveződésbe, ahol fénysebesség-nél igen nehéz útirányt választani, persze tékép egy darab sem. Idegesítő tényező az is, hogy a járgányok igen hamar felmelegszene (vajon miért?), és ha nem vigyázunk, gyönyörű tűzijáték lesz belőlünk. A legnagyobb baj — mindezek ellenére — az, hogy a Ballistics csupán ideig-óráig élvezetes, ugyanis a versenyek egyhangúak, áttekinthetetlenek, és inkább okoznak szédülést, hányingert, idegrohamot, semmint korlátlan élvezetet. Ez persze már izlés dolga.

A Diesel grafikus motor segítségével a Ballistics 20 000 és 110 000 poligon renderelésére képes. Ez mind nagyon szép, de hozzá kell tenni, hogy a gazdag apuci nélküli felhasználók megint hoppon maradnak, ugyanis a Ballistics kifejezetten GeForce 3-ra

„szpecializódott” játék, és csupán a bikaerős gépekkel áll szóba. A hét pályán több mint 1500 textúra alkotja a tökéletesen animált háttereket, amelyeket még megdobnak olyan mókás dolgok is, mint például a valósidejű tükröződés, valósidejű fényeffektek, hó és köd, valamint a robbanások és szikrák. Ehhez még jön a full térhatású hang, meg a szélvédőre vetített adatok, melyek könnyebbé teszik a játékot és fokozzák a high-tech hangulatot. Ilyen téren a program teljesen rendben van, és dicséretre válik az a kis extra is, hogy a statisztikai oldala is igen erős, minden nehézségi fokozaton külön méri a pálya és körrekordokat, valamint a legnagyobb sebességet. Ez utóbbi egyedülálló a játék kategóriájában, valamint kihívást is támaszt a játékosokkal szemben, hogy újra és újra megdöntsék azt az örül sebességet, amelyet túlélni is igen nehézkes. A technika azonban nem pótolhatja a kreativitást, és ez a jelenség leginkább ebben a játékban ütökzik ki. A főmenü csúnya, a zene inkább hasonlít egy sátánista szekta győzelmi himnuszához, mint



hangulatteremtő elemhez, a játék pedig hamarosan a polcra kerül a többi eszemment alkotás közé, mert tény az, hogy SEMMI újat nem tud felmutatni a szépség és a precizitás mellett. Ez pedig ma már nem elég.

Gyors, mint a veszedelem, de nem annyira versenyképes, mint amennyire lehetett volna, mert a Ballistics tulajdonképpen az Old Maid technikailag feljavított verziója, és itt meg is áll a tudománya. Szórakoztató, de elég kezdetleges, összesítve a tűrhető jelzőt adnám neki (és ezt is csak a jó szívem miatt teszem). Se nem bűn rossz, se nem hihetetlenül jó. Vélhetőleg a leggyorsabb szimulátor a bolygón, érdemes rá egy pillantást vetni, azonban csak azoknak, akik megfelelő erőművel rendelkeznek, hogy el tudják indítani, továbbá



azoknak, akiket nem zavar, hogy ugyanazokon a pályákon kell körbe-körbe száguldani változtatás nélkül, csupán az emlékeztetőre hagyatkozva. Mondhatnám persze azt is, hogy dicséretes próbálkozás a korlátlan sebesség megvalósítása a virtuális világban, mert ez kétségtelenül sikerült a Xicat programozóinak, de ez még nem elég ahhoz, hogy a játék történelmet írjon. Talán a következő próbálkozás már sokkal jobb lesz, fiúk!



www.grin.se/ballistics

Xicat / Grin
PIII 800 (PIII 400), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

LÁTÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATÓSÁG	6
ZENE-HANG	5

✓ - korlátlan sebesség
- pazar látvány
- nincs benne közüli rendőr

X - nincs elég jó gép hozzá
- fantáziálan lett a kivitelezés

60

HP

Ismerető

MASTER RALLYE



Négy keréken jön a mámor

Mostan-ság, amikor mindenki a Párizs-Dakar versenyt figyeli a tévében (és persze veszettül drukkol Palikéknak), időszere beszélni olyan játékról, ahol böhöm terepjárók motorja zúg, miközben veszettül pörög a kilométeróra és a verseny élvezete kézzel-lábbal tologatja felfelé a városi életben megfáradt adrenalin szintünket. Talán nem is véletlen, hogy a Master Rallye (kissé közhelyes) címet viselő terepjáró-verseny-szimulátor éppen most látta meg a napvilágot. Az biztos, hogy nehéz dolga lesz, ha versenyezni akar a már amúgy is telített piacon, ahol jelenleg a Colin McRae és a V-Rally név már gyökeret vert, de azért nem mondanánk biztosra, hogy esélytelen a próbálkozás, már csak azért sem, mert a játékot egy bizonyos Microids nevű cégnek köszönhetjük — a Steel Monkeys kiadásában. Az új név pedig várhatóan friss és életerős próbálkozást takar — legalábbis reményeink szerint.



imádó programozófiúcskák). Gondoljunk csak az Amerzone című kalandjátékra, a Corsairs Gold nevet viselő kellemes stratégiai programra, vagy a Druuna elnevezésű horrorjátékra, amik már nem egyszer támasztották alá a régi mondatot, miszerint van még új a nap alatt, de legalábbis a játékboltok polcain. Nem azt mondom, hogy egy autóversenyben még a XXI. században is lehet újat mutatni, de vannak még kiaknázatlan területek, ezt jól bizonyítja a Master Rallye várható sikere is. Már hónapok óta olvashatók az Interneten a játékkal foglalkozó cikkek, bemutatók, fórumok és mindent egybevetve azt kell mondanom, hogy a csekély hírverés ellenére izgatott várakozás előzte meg a játék piacradobását, ami biztos stimulálta a cég kreatív szakembereinek virtuális G-pontját, már ha szabad ilyet mondanom. Az viszont tény, hogy a nagyrabecsült közönség elismerően beszélt a néhány hónapja kiadott demóverzióról, a szakma is kezét tördelve készült a Master Rallye tesztelésére, és amikor végre elérkezett



szerekesztőségünkbe a mintapéldány, jómagam is vereső szívvel ültem a gép elé, hogy végre szemügyre vehessem a Microids legújabb alkotását. Csupán annyit tudtam, hogy a játék a hagyományos arcade és szimulátor rallyjátékok keveréke lesz, kicsit a 4x4 Evolution legendájára alapozva, finoman érintve a Colin Mcrae dinamizmust, és a Toca sorozat mániákus realizmusát. Ennyi elég volt ahhoz, hogy euforikus állapotban kuporodjak le a gép elé, hiszen a fent említett játékok közel állnak a szívemhez, bár azt hiszem, hogy ez a Kedves Olvasót egyáltalán nem érdekli, ezért inkább beszéljék a játékról, szépen tárgyilagosan, ahogy az a nagykönyvben meg van írva.



A Microids eddig nemigen villantott maradandót ebben a kategóriában, de a 15 éves múltja visszatekintő vállalat már azért bizonyított nem egyszer (főleg amióta Franciaországban is aktív irodájuk van, ahol csak úgy hemzsegnek a munka-

mindent szépen, sorjában. A Master Rallye tehát egy igazi autóverseny-szimulátor, de nem úszott el az ultrarealistikus és egyben kezelhetetlen programok szeméttárolója felé, hanem az arany középutat választva az arcade játékok elemeit is felhasználta, roppant egészséges módon. A verseny amúgy nem egészen fikció, hiszen (az ismerető szerinti) a FIA Country-Cross kupa alapjain nyugszik, ugyanazokkal a szabályokkal és körülményekkel, mint a WRC versenyek. Ennél többet a terepjáróversenyek beható tanulmányozása híján nem mondhatok, a hozzáértőktől pedig bocs, remélem nem sért senkit tudatlanságom. Ennyi azonban bőven elég ahhoz, hogy a játék azonnal elsajátítható legyen, és ne kelljen szabálykönyveket bújni ahhoz, hogy versenyezzünk egy jót. És ez így van rendjén! A cég beváltotta ígéreteit, mert a program már a főmenüben is gyönyörű, áttekinthető és máris szembetűnik sokszínűsége. Mit is ígértek? Kőkemény terepverseny hét országban át, Franciaország, Olaszország, Németország/Ausztria, Orosz-

Elsősorban annyit kell mondanom, hogy a Microids ismét kitett magáért, mert a Master Rallye rendkívül jól sikerült játék lett, még az apró hibákkal együtt is. Nagyzolás nélkül állíthatom, hogy sikerült maradandót alkotni, talán pontosan azért, mert a cég nem rugaszkodott el a divatos és közkedvelt trendektől (már ami a műfaj tartalmi és formai követelményeit illeti), de igyekezett egyedív tenni alkotását kisebb-nagyobb ötletekkel. A végeredmény: pofás. Na de





ország, Törökország, Spanyolország és persze Portugália. Ez így is van. Rengedet verda, tókéletes 3D-ben, olyan liszenszekkel, mint például Mitsubishi, Renault, Toyota, Nissan, Citroen és Rover. Ez is kipi-pálva, persze keményen meg kell küzdeni, hogy az összes modell a garázsunkban álljon, de hát tél van, meg vizsgaidőszak, úgyszintsem dolgunk. Arról is volt szó a beharangozóban, hogy igazi off-road versenyben lesz részünk, teljes szabadsággal cikázhatunk a pályákon, lezúghatunk a szikláról, belemehe-tünk a folyóba, levághatjuk a kanyart az erdőn át, mindezt 42 helyszínen és több mint 400 négyzetkilométer területen tehetjük. Persze nem álltam le kiszámolni a szabad terület nagyságát, de a cég ezt az ígérletét is betartotta, és emiatt lett igazán kiváló darab a Master Rallye. A szabadság felemelő érzése töltötte el kis lelkem, ahogy próbálgattam a gyönyörű kocsikat és a versenyeket, azt kell mondanom, hogy valóban kitett magáért a francia programozógárda. Persze a játéknak

megvan a maga rendje, amit be is kell tartani, különben nem érünk el semmit, csak egy szakadt négykerekűvel csúszkálhatunk a homokban, azt viszont eldönthetjük, hogy milyen sorrendben játsszuk végig a programot. Kezdetben vala három autónk, kezdő versenyzők, és korlátozott lehetőségeink. A főmenüben választ-hatunk az egyjátékos és a multiplayer mód között (a multiplayer-ról csak annyit, hogy nagyon élvezetes mind az on-line, mind a LAN változat, hiszen a head-to-head versenyeken kívül lehetőség van egy akár 32 szereplős bajnokság rendezésére is), vagy fontos beállításokat eszközölhetünk (ez a szokásos grafika, hang, játékpociók). Egyjátékos mód esetén célunk az, hogy minden ver-senyt, pályát és autót elérhetővé tegyünk, majd megnyerjük őket. Ez azonban nem olyan egyszerű, ezáltal nő a játék élettartama is. Lehetőségünk van Quick Race üzemmódban játszani, ahol gyakorolhatunk, versenyezhetünk három másik bitang nagy terepjáróval, vagy a jól bevált checkpointos arcade



Fujitsu/Siemens kupa, GO!!!!!! és a jól szponzorált Burago Challenge. Mindegyik kupa három kategóriás: T1, T2, és T3, ha az összeset megnyerjük, akkor miénk a felsorolt kategóriák összes neves autója. Ezek után nyitva áll a Master Rallye mód, amely az összes eddigi játékmódot felöleli és ember legyen a talpán, aki végig tudja vinni, de még itt is lehetőségünk van bónusz kocsikra szert tenni, hogy növeljük esélyeinket a mindig gyors és tókéle-tesen manőverező versenytársainkkal szemben. Ezen kívül még adott az Invitation és a Challenge mód, ahol haverunkkal versenyezhetünk akár osztott képernyőn is, ha még rávisz a lélek a fent említett mókás dolgok után.

Bár a játék kifejezetten nehéz, az élmény mindenért kárpótol. A grafika csodálatos, de azért kell hozzá egy megtermelt gép is, ami mozgatja, mert bizony az alapkövetelményként emlegetett 450 Mhz-s procit és a 64 Mb Ram még arra sem elég, hogy a háttérképeket nézegezzük. Ha viszont van elég kraft a gépünk-

ben, akkor gyors, jól irányítható és veszettül király versenyeket élhetünk át, szabadon lavírozhatunk a pályán, bemehetünk az erdőbe, vagy a sivatagba, de elég egy „R” betűt nyomni, és máris a helyes úton találjuk magunkat. Ellenfeleink nagyon ügye-sek és aljasak (folyamatosan köte-kegnek, előnk vágnak, anyáznak és adót csalnak), de ez is csak azt bizonyítja, hogy a gép MI-je korrek-t módon sikeredett. A hangok elfogad-hatóak, bár igazán csak a zene fogott meg, mert a játékot jó hangulatos kis drumandbass kíséri végig, remek hangulatot kölcsönözve a száguldás gyönyörének. A pályák szépek és nagyok, a terep változatos, a kocsik megjelenítése lélegzetelállító, egy-szóval nem érheti szó a ház elejét. A Master Rallye remek darab lett, érde-mes beruházni rá, mert nem okoz csalódást azoknak, akik szeretik az ilyen játékokat és képesek órákon át egy poros és sáros autót bámulni, ahogy nyakig gázol a dudvában. Mert a Microids legújabb produkciója nem több ennél. De ebben verhetetlen!



www.master-rallye-game.com

Microids/Steel Monkeys
PII 350 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

LATVANY JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ - tökéletesen megfelel a múltaj követelményeinek
- jó hosszú és jó nehéz
- korrekt zene

✗ - jó gép kell hozzá
- túl tökéletesek az ellenfelek
- multiplayerben kicsit akadozik

89

Settlers 4 Mission Disk

Országomat az editorért!

Szinkronban az üzleti szempont szerint is sikeres projekteket jellemző ügymenettel, a tavalyi szezon derekán bemutatkozó Settlers IV sem kerülheti el többé a Kötelenző Kiegészítő Korong névre hallgató kórt. Mint rendezés, a Settlers IV — Mission Disk névre keresztelt hordozó is állítja, hogy ő: több, jobb, fantáziadúsabb! Tekintettel a sorozat által képviselt nívó magas színvonalára s tekintélyére, a kiegészítő címét illető hosszabb fikázástól hajlandók vagyunk eltekinteni. Így ezt illetően csak: háááá há háááá!

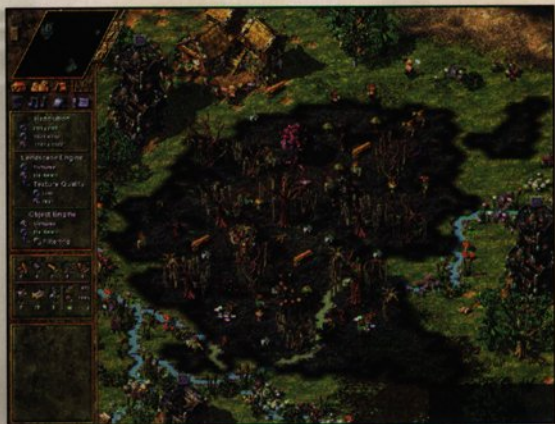
Kínálat

A Settlers IV Mission Disk futtatásához természetesen rendelkezniünk kell/lik az eredeti játékkal is. A feltelepített alapmű mellé már installálható a küldetéslemez, mely a procedúra után önrőlöl indítható jelleggel fog bírni, úgy mond. Rugalmas telepítés után intenzív lohadószekson: első ránézésre szembetűnő újítások tekintetében a repertoárra mutogató római kolonistákkal, s szinte már szemtelentül ismerős kampányokkal számolhatunk. Emberek, már lááátok! Római kampány, Maya kampány, Viking kampány. Ezen felhözatal látán éppen az alapmű elkötelezett hívei produkálhatják a legveszedelmesebb tüneteket — elvégre említett játékmódok szolgáltatják az eredeti Settlers IV gerincét is. Így továbbra is kérdés mitől, s miért újabb, több a kiegészítővel spékelt verzió. Már előljáróban érdemes lehet tisztázni, hogy a Settlers IV Mission Disk sajnos nemhogy új játszható fajjal, esetleges új épületekkel, de még csak a szisztemát illető komolyabb újdonságokkal

sem szolgál. Sokkal inkább nevezhetnénk küldetésorozatokkal megtárogatott, monstre javító csomagnak. Kvázi: peccsnek. Nézzük sorban: a rendelkezésre álló öt kampány — mert vannak meglepetések, engem mind utolérnek — darabonként szintén öt, folyamatos jelleggel nehezedő missziót számlál, mely kínálat a nehezedő jelleg ellenére sem mondható túlzottan bőségesnek. Öröm az ürömben: léteznek gazdasági alapú kampányok is, melyek során nem a konkurens népcsoportokkal való csatározás, hanem ezzel szemben, mindazonáltal, de nem elfelejtve az önön leleményességünk képletes (?) határvonalainak ellenében folytatott játék kerül előtérbe. A küldetések teljesítése így már hosszabb szavatosságot ígér. Most áttekinjük a szisztemában eszközölt változtatásokat.

A szisztemában eszközölt változtatások áttekintése

Az eredeti darabból ismert, egy perces időgyorsító áldásos módon két magasabb fokozattal bővült, melyek a 2, illetve 3-as billentyűk nyomogatásával hívhatóak meg. Hatékony, bármely kolonista tetszését megnyerni képes funkció. (Melynek, a Settlers IV alapvető tempóját ismervén, már az eredeti játékban is illett volna szerepelnie.) Doktoraink gyógyítás képessége a Szerzők sze-



rint túlnótló is hatékonyra sikeredett, így a Mission Diskkel spékelt verzióban 15%-os visszaesséssel számolhatnak. Mármint a doktorok, s az általuk gyógyított egységek HP érté-

— immár mindkét nyersanyagból hét egységnyi szükségeltetik ugyanezen létesítmény felhúzásához. A sor nem teljes, ám a példákra jellemző jelleg a többi újítás szempontjából is hasonló. +10% ez annak, -5% emez ennek, +5% hatótávolság amannak. A szisztemát illető újítások így sokkal inkább nevezhetőek kisebb, avagy még annál is kisebb hangolgtásoknak, melyek révén az alkotók valószínűleg a játék-egyensúly stabilitásának fokozását óhajtották volt eszközölni. Ám hozzá kell tennem: érzésem szerint a világon semmi baj nem volt az eredeti értékekkel. S most, egy órtorony felhúzása előtt bevárhatok még két kolonistát, míg sziveskednek letenni azt az nyamvadt +2 egység követ s fát az építőhelyre.

„Százásir' a térkép-editor!”

Ami miatt az igazi Settlers IV rajongóknak egyenesen kötelező, míg a darab kedvelőinek erősen javallott lehet megvásárolniuk a kiegészítőt, az aaaaa: térkép-szerkesztő. Ezen kis segédprogram hiánya már a Settlers IV keltezőkor is csípte a rajongók szemét — bizonyosság gyanánt tessék csak bekukkantani egy-egy Settlers IV

kei. Hasonló a helyzet a Viking baltalóbálókkal, csak éppen amorfizálási készségük csappant meg, szintén 15%-os arányban — a küldetéslemez roppant harcosai önnivel sebeznek kevesebbet. Tucatnyi létesítmény előállítási költségei is változtatás tárgyává váltak, így például: a rómaiak Nagy Órtoronyai öt egység kőből s öt egység fából épültek fel

Ha úgy érzed, az általad készített térkép, avagy screenshot egyértelműen képes a Settlers IV életérzés esszenciájának tolmácsolására, úgy célszerű lehet a mű hivatalos honlapján keresztül megküldened azokat az alkotók felé. A site üzemeltetői fejükbe vették, hogy nem létezik jobb nyitás egy, a játékból kiragadt screenshot bemutatásánál — így minden játékost mielőbbi screenshot-beküldésre ösztönöznek, hogy aztán egy teljes hónapon át mutogathassák a Hónap Screenshotját. S persze tennék ezt a beküldő nevének, nemzetiségének feltüntetésével. Öletszerű elgondolás. Ha lehet egy javaslatom: rengeteg, tömeges összecsapásokat ábrázoló screenshotot találni úton-útfélen, így az üzemeltetők tetszését ez valószínűleg nem nyeri majd el, hiába is tűnik ez kezenfekvő megoldásnak.



A Settlers IV hivatalos oldalán egyenesen nélkülözhetetlen kis táblázatot lehetünk, mely a játék által kínált létesítmények előállításának költségeit közli, természetesen népcsoportokra bontva. A táblázat kiagyalyója valószínűleg régóta tudja, amit a művel ismerkedő játékos is rövid időn belül megtapasztalhat: termelésünk jóval hatékonyabb s gördülékenyebb lehet ha tudjuk, miből-mennyi-hová kell. Ennek folyamatos szemlélgetése a táblázat révén nem lehet gond többé — printereket izzítani, cuccot kinyomtatni! Ja, most látom csak — adós vagyok a linkkel. Ihol one: <http://www.bluebyte.net/settlers4/support/buildingcosts.asp>

örumra, volt, aki önnön erejéből állalkozott térképeditor készítésére. Aligha egy emberre való feladat, de ele is tört szegény legény becskája — mondom, becskája, VargaB! Az alkotócsapat által készített, hivatalos térképszerkesztő azonban adott immár. Egyébiránt meglehetősen hatékony, intelligens eszközzel van szó — térképünk létező összes perifériája belölhető, szükség szerint változtatható: lelőhelyek száma, levadászásra váró sekélyes flóra és fauna gazdagsága, stb. Külön öröm, hogy az általunk készített térképeket többjátékos alapon is hasznosíthatjuk. Érdekes még szót ejteni a kiegészítővel érkező véletlentérkép-generátorról is, mely szintén a csomag karakteresebb újításai közé tartozik: csak megadjuk az általunk óhajtott hadszíntér méreteit, perifériáit, a processzor matekkozik egy keveset, s voila: — asszem így írják — már játszhatod is az álmaid jegyében fogant pályát. Így összességében elmondható, hogy a Settlers IV immár végtelenített szavatossággal rendelkezik — már ami a mítosz játéktérrel illeti. Kedvcsináló, valamint áttételes tananyag gyanánt egyébként 18, valóban mesteri térképpel szolgálunk nekünk az alkotók, melyek azonn mód felhasználhatóak multiplayer alapú csatározásainkhoz, sőt a

térképszerkesztőből mind meg is nyitható. Áttanulmányozáshoz, teszem fel.

Grafika, zene

Nem mernék rá megesküdni, ám ha emlékeim nem csalnak, az eredeti Settlers IV által támogatott legmagasabb felbontás 1024*768 volt. Annyi azonban bizonyos, hogy a kiegészítővel is felszerelt verzió már 1280*1024-ben is futtatható, mely felbontás tükrében már pazar/giccsgorgia (mindenki álmodja meg magának) a játékvilág megjelenítése. Az alattam szolgáló GeForce2-es ugyan ezen maximális felbontás tükrében nem volt hajlandó bekapcsolni a szűrőket, ám elégedetten konstatáltam, hogy 800*600-ban SEM tette ezt. Pedig a negyedik részben működött. Két eset van: 1. vagy bugos a Mission Disk. 2. vagy nem szereti annyira a GeForce2-t, mint az eredeti Settlers IV. Továbbra sem



teltet a menük nagyfelbontású kivitelezésére, így a játékot követő navigáció itt is felér egy esztétikai szabadeséssel — 1280-as felbontás után bambulni a 640*480-as, 16 bites pixelingálmányt, tessék elhinni: kiállítnos. Zene tekintetében minden a régi, ugyan-

szerecsésebb megoldás. Ha valahol, hát ezen területen igazán lett volna mit finomítani a negyedik epizód sajátosságain.

Hátja

A Settlers IV Mission Disket csak s kizárólag a térképszerkesztő, valamint a térképgenerátor léte különbözteti meg az osztályon aluli kiegészítőktől — új faj nix, új épület nix, új egység nix. Mint ahogy érdemi fejlesztések sincsenek sem prezentáció, sem szisztéma szintjén. Hosszú távon így csupán a tárgyalt segédprogramok használhatósága nevezhető a csomag érdemi tartalmának, mely a Settlers mítosz alapvető volumenéhez képest ijesztően karcsú produkció. Erős a gyanúm, hogy előbb-utóbb beér egy „settlers4mapeditor.exe” nevezetű, jóképű kis self-extracting állomány, mely minden szembejövő warez siteről letölthető lesz. S hogy érdemesebb-e bevárni mindezt, avagy célszerűbb beinvisztálni Minden Idők Legfantáziasabb Című Kiegészítőjébe — mindenki döntse el maga.

by Gyz

azon, Grinch szerű „mesekompozíció” szól, mely továbbra is igen kellemes. Egységeink, s úgy általában a játékvilág azonban, továbbra is hajlamos a lehető legmélyebb hallgatásba burokolni, mely továbbra sem a leg-



Ubi Soft / BlueByte
PII 450 (PII 350), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.settlers4.com

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SVAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	6

✓ - térképeditor X - komoly újítások teljes hiánya

81

Kult Játékok

A sarki zöldséges is ezt nyomja

KLAX

A végtelen űr van előttem, nemeget valami masina, amivel gyűjtögetem a köveimet. Szép, színes kövek ezek, igen. Összegyűjtök néhányat, majd összerakom őket, hogy eltűnjenek. Gondtalanul telnek napjaim. Néha, amikor nem tudom őket hova tenni, kidobom néhányukat a saját szemetes ládámba. De vigyázva, mert ha hármat dobok ki egy ültő helyemben, vége a játéknak. Sebaj, újra nekikezdek, engem nem érdekelnek a pontok.

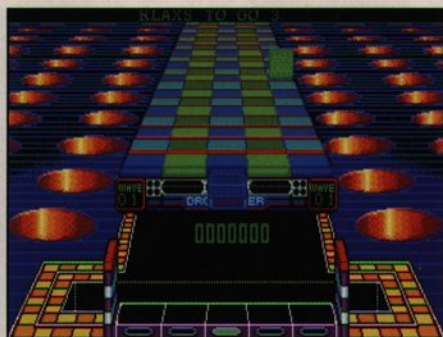
Történt pedig, hogy előkotortam néhány rég elfeledett korongomat, melyek régészeti leletnek éppoly megfélelőek lehetnének, mint amilyenek adattároló eszköznek. A rengeteg egyéb, szinte haszontalan driver mellett fedeztem fel a kicsikét. Nem tehetek róla, elkaptam a nosztalgia gépsziya, eszembe toltak azok az emlékek, melyeket most mindenkiel meg szeretnék osztani. Benne voltam már a korban, lelkes tizenévesként, mikor első számítógépetem — mily meglepetés, egy

C64-et — megkaptam, a vele járó lemez-kollekcióval együtt. Utóbbiak fele, talán mondanom sem kell, működésképtelenek és/vagy részemről teljesen érdektelennek bizonyult, másik fele viszont örök klasszikusokkal tele. Mivel alapgép gyanánt egy 'preparált' készülékhez volt szerencsém, és nagy felelőtlenségemben meggondolatlanul nyomkodtam az extra reset-gombot. Kitalálható, hogy meglett az eredménye. Mindezen zördülések nem tántoríthattak el a Commodore cég üdvöskéjétől, utóbb gyári verzióval próbálhattam szerencsét. A próba sikeres volt, a hatvannégyes masina máig üzemképes állapotban várja azon pillanataimat, mikor is drőngő retro-lázam enyhíthető előkaparom a centis porréteg alól. Nos, a dobozban volt egy 'cartridge' nevezetű valami, amit jobb helyeken kazettának titulálnak. A kártridzs' előnye nyilvánvalóan a gyorsaság és a kvázi nagy tárkapacitás. Három nagyszerű programot - célközönség miatt ugyebár játékokat - zsúfoltak

bele, melyek közül a legérdekeltenebb holmi klax névre hallgató kockarakosgató stuff. Néha bizony otffelejtdött a figyelmem rajta, odaragadt a tekintetem televízióknak képernyőjén. Igazából azonban

csak most élem át az élményt, amit akkor még nem csak nem is sejtettem. Hiába, az idő dönti el, milyen szenti-mentalitás kap el éppen hosszú évek múltán. A feltárt korongok egyikén ugyanis rátaláltam a régi nagy kedvencre. Még mindig klax-nak hívják. Még mindig űt, még mindig, pedig már régóta meghagytuk számoljuk az idő múlását. Ugyanazzal a grafikával, ugyanazzal a feladattal, ugyanazzal a hangulattal, amivel anno tíz éve is megfogott.

A látkép, amelyet eme klasszikus mutat, egészen egyedí. Úgy is mondhatnám, utánozhatatlan. Perspektívikus négyzetháló vizuálizálódik, az egyenesek a végtelenben talán találkoznak is, de az éppen kilóg a képernyőről. Alul van egy aranyos, átlátszó dobozkánk, amelyben majdan a követeket gyűjtögethetjük össze. Kettejük között egy sínen mozgolódó platform tesz rendet. Az 'ő' feladata elkapni a négyzethálón legördülő lapos követeket, majd a dobozkába ejteni a megfelelő sorrendben és számban. Ha az alatt vízszintesen, vagy függőlegesen egymás mellé pakolunk három egyforma színű követekét, akkor úgynevezett klax-ot érünk el. Célunk a megfelelő mennyiségű klax összegyűjtése a pálya teljesítéséhez. Aztán a következő pályán még több klax szükséges, és így tovább. Persze mindez vére... akarom mondani, pontokra megy. Mozgó platformunk szükség esetén akár fel is halmozhatunk pár darabot, melyek



ket felülről nézvést dobálhatunk a közösbbe. Az irányításba sem nehéz belejönni, gyakorlatilag csak a kurzor-gombokra meg egy szem szóközünkre lesz szükségünk a játék folyamán. Jobbra-balra a kis rámpákat mozgathatjuk, hogy idejében odaérhessen a következő kő eljövételéhez. Feléle gyorsíthatjuk a kő gördülését, rengeteg időt spórolva meg ezzel, amelyet még több klaxolásra használhatunk fel. A space értelemeszerűen a színpompás kövecskék dobozba ejtésére alkalmas. Felvetődik a kérdés: mi történik, amikor nem érünk oda időben a kőhöz? Először még semmi különös, csupán a kő dobozkánk helyett a szemébe kerül, ahol is elveszett kockának számít. Vigyáznunk kell azonban, mert ez a mutatvány háromszor nem ismétlődhet meg, kiesünk a játékból. A szabályok tömören és egyszerűen elhangzottak, nincs más hátra, mint előre klaxolni!

Igaz, hogy a manapság divatos grafikai csodákra nem számíthatunk, a PC-verzió is — stílszerűen — követlenek számít a maga tíz évével. De ne becsüljük alá, mert az örök igazság itt is érvényes. A klax nem kimonodott szép, de finom. Mégis, igazán csak azoknak nyújt igazi élményt,

akik találkoztak a nagy öregre íródott elődjével. Nekem pedig személy szerint kimondottan bejönnek a szögletes, színes-szagos objektumok. És a pontokért csinálok, mert igenis érdekelnek a pontok.

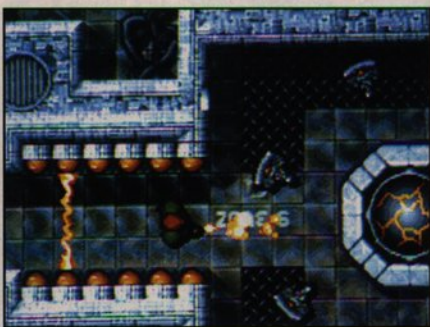


Visszatekintő

lele és második része. **PANASO STARS** japánban már játékautomata formájában létezik, de nagysokára a szórakoztatás tulajdonosa is gyűjtötte magá. Az első rész brilliáns konverziója a Grafitgold készítette. A PS programot a gardája egyelőre ismeretlen (Amiga, C-64). A harmadik rész megjelen

1992. január

1992. első havában tér vissza Hegor, a Psynosis téle ütemezett 2D hőroza. A **Barbarian 2** névre keresztelt gazdatest klasszikus, balról jobbra scrollozó beat'em up játékot takar s kínál, mely a cég alapvetésének — Shadow of the Beast sorozat — utódjaként is tekinthető. Grafikai szempontból még ma is élvezhető mű, jóllehet a karaktereket jellemző, egyetemes sárga szín révén — talán mégsem. „Út a valós világba” — azaz **Fate - Gates of Dawn**. Az éra érdekesebb, fantasy alapú RPG kezdeményezése ötletes keresztelződs szöveges kalandjáték, valamint korai szerepjáték irányvonalak mezein. Kidolgozottságára, méreteire jellemző, hogy a program által ábrázolt város térképe csupán egy A3-as füzetlapra fér rá. Kockás füzetlapra. Milyen a box? Nos, ilyen a box: a kor hét sportprogramján keresztül nyeretünk bepillantást a szimulált öklövívás szépségeibe, örömeibe. Ezek: **TKO** — ez tők jó, FPS box. Magyarázat: emberünk saját szemzőgéből követjük az eseményeket, illetve mérünk jókora sallereket ellenfelünk arcszerkezetébe, izlés valamint szükség szerint jobb, avagy bal ökleink hasznosításával. A koncepció alapkövei egyébként a nyolcvanas évek végén fektetnek le, a C64-re keltezett **Thai Box** megjelenésével. A darabot betitolták, lévén a küzdő feleknek itt lehetősége volt a felismerhetlenségig



zúzni szét egymás képét, sőt a játék által szimulált vér bősége s éléthűsége a Jó Öreg hardveréhez képest ijesztően sokkoló hatást kelte. **Pro Box Simulator**: Sierra téle, borzasztó gyenge esztétikai kivitelezésnek örvendő anyag, mely azonban a sportág ődöd... fiziológiáját mesteri módon szimulálja. Jellege tehát ebben áll. **Ringside**: RPG bokszi, a kapott száz skillpoint elköltésével alkothatod meg álmaid Hamed, Eubank imitátorát — aztán mikor püfire ütök, újragondolhatod stratégiádat. Vannak még itt box darabok, ám a közvetítése idő lejárt. Következő oldal: **Moonfall**. A kor érdekesebb, ám grafika szintjén már keltezősek is elmaradtott Elite klónja ugyan semmivel sem mutat fel többet, mint ihletője, azért úgymond: el lehet vele lenni. S ez már jó, nem? El lehet lenni persze a **Cisco Heat**-tel is, mely minden idők legdirekterbb Outrun klónjaként marad reánk — főbb különbség, hogy az óra ellenében itt gonosztevőket üldözünk. Dobom — aki kapja, marha. Szemfényvesztéés! Csalás! Itt van nektek egy 100%-ra értékelt program, ez tán merjétek szidni a grincset! A játék neve:



Bundesliga Manager Professional. A mellékelt címképernyő révén labdarúgás-menedzert sejtke a darab mögött. E hónapban érkezik még az SSI RPG korai megújítása **Shadow Sorcerer** címen, mely azonban nem váltja be a hozzá fűzött reményeket: hiába is a Dragonlance mondakörbe ágyazott világmodell s cselekményszál, ha a játék alapkövei szinte semmi párhuzamot nem mutatnak a hagyományokkal. Példa: nincs XP, s így karakterfejlesztés sem. Phő! 92 első havában érkezik egy újabb SSI RPG is, mely anti-kvalitásai alapján a Shadow Sorcererrel vetekszik. **Gateway to the Savage Frontier**, minden SSI RPG-k leggyengébbike. Ezek helyett jobb választás lehet az Olasz Simulundo által alkotott **1000 Miglia**. Ejtsd: „millemiglija” A híres/hírhedt, Papyrus téle Grand Prix Legends elődjéről van szó, mely az autóversenyzés hajnalokrába kalauzol minket. Hangulatos, kedves darab — Lotus kedvelőknek egyenesen kötelező jellegű lehet. Ó, itt jön egy emlegetett számár,

annak is harmadik epizódja: **Lotus Turbo Challenge 3**. Továbbra is Pole Position alapú, ódon grafikus motor, ám lendületes játékmenet, valamint a többjátékos mód üdvözlendő lehetősége jellemzik a művet. Aki emlékszik még a Thrust és Thrust II című fejlesztésekre, valószínűleg emlékszik az **Exile**-ra is. A kései C64 darabok egyik legsikerültebb kezdeménye ez, — létezik Amiga verzió is — mely során a gravitáció ellenében teregetjük asztronautánkat nem kevesebb, mint 600 képernyőn keresztül. Emilitést érdemel még az **Alien Breed**, fajtájára nézve Aliens ihletettséggű, felülézetit psycho-shoot'em up. Lévén szó minden idők egyik legsikerültebb carnage-árról, a darab több folytatást is nyer a későbbiek során, sőt az eredetileg Amiga alapú fejlesztés PC platformon is bemutatkozik. Címlapon: Temesvári Ferenc második pasztell látomása mutánsokkal, gyilkkal, utósmacsckával. Eredetije a szerkesztőségben látható.



by GYZ

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



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

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Az előfizetés értéke

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

A 6 db ajándék példány felsorolása
 (+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!)
 pl.: 96/4, 99/2 stb.

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

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre
(1389 Bp. Pf.:132)
annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,-Ft-ot,
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba ird be
a kért lapok megjelenési számát.

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

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

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

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

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

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

Megrendelt újság(ok)
ára + postaköltség
összege

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

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

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

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64.-	21	580.-	41	620.-
2	89.-	22	580.-	42	620.-
3	229.-	23	580.-	43	620.-
4	229.-	24	580.-	44	620.-
5	229.-	25	580.-	45	620.-
6	229.-	26	580.-	46	620.-
7	229.-	27	580.-	47	620.-
8	540.-	28	580.-	48	620.-
9	540.-	29	580.-	49	620.-
10	540.-	30	580.-	50	620.-
11	540.-	31	580.-	51	620.-
12	540.-	32	580.-	52	620.-
13	540.-	33	580.-	53	620.-
14	540.-	34	580.-	54	620.-
15	540.-	35	580.-	55	620.-
16	540.-	36	580.-	56	620.-
17	540.-	37	580.-	57	620.-
18	540.-	38	580.-	58	620.-
19	540.-	39	580.-	59	620.-
20	540.-	40	580.-	60	620.-

Akcióink a készletek erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?
TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

Cinkelt lapok

Aquanox

A játékot „aqua.exe -redrum -stendek” parancssorral indítsd el, és így játék közben, a következő billentyűket használd:

[F7]
Sérthetlenség ki/be
[F8]
Láthatóság ki/be
[F10]
Automatikus küldetés befejeződés
[F11]
Kézi küldetés befejezés
[F12]
Küldetés elvesztése

Etherlords

A [-] gomb megnyomására előjön a konzol, ahová írd be “EtherRevelation”, majd nyomd meg az [ENTER]-t, ezután a konzolba beírva a következő kódokat használhatod.

1. “Adventure-mode” kódok

open_fog
teljes térkép látható (fog of war kikapcsolása)
hide_fog
korlátozott térkép (fog of war bekapcsolása)
lose
küldetés elvesztése
win
küldetés megnyerése
save
gyors mentés
load
utolsó mentés betöltése
player
Információk a játékosról
give all
Minden gyártás alatt lévő termékből lesz 15 azonnal
view resources
Információ a fejlesztésekről

2. “Combat-mode” kódok

lose
Csata elvesztése
win
Csata megnyerése
view_hand
Az ellenség kezének megmutatása
hide_hand
Az ellenség kezének az elrejtése
swap
Váltás saját és az ellenség nézete között
view army
Információk a saját seregről
view players
Információ a játékosokról
view spells
Lista a varázslatokról, és a kreatúrákról
4 különböző módban

add spell <4 karakter>

A beírt varázslat azonnal. (Pl: add spell TIWR)

add creature <4-char code>

A beírt kreatúra azonnal. (Pl: add creature TIWR)

change health

Az életerő beállítása a hősnédnél. (Pl: change health 100)

change mana

A hősnéd mana értékének a beállítása. (Pl: change mana 100)

change links <links number>

A hősnéd “links” értékének a beállítása. (Pl: change links 100)

change enemy <health|mana|links> <number>

Az ellenség health, mana, vagy links értékének a beállítása. (Pl: change enemy health 1)

Europa Universalis 2

Játék közben nyomd meg az [F12] billentyűt, és a megjelenő konzol ablakba írhatod be a következő kódokat.

pappenheim

“Fog of war” kikapcsolása

columbus

Gindvan tartomány behódol

gustavus

Szárazföldi erők technológiai szintjének növelése

rake

Haditengerészet technológiai szintjének növelése

cromwell

Infrastruktúra növelése

polo

Kereskedelmi szint növelése

oranje

Stabilitás növelése +3-al

montezuma

50 000 pénzzel több a kincstárban

pocahontas

10 telepessel több

dagama

10 kereskedővel több

vatican

10 diplomatával több

swift

10 000-el nő a népesség

russianhordes

Több ágyúútöltelék

difrules

Isten mód

Evil Twin

A felsorolt gombok gyors egymás után történő megnyomásával lehet trükközni egy kicsit.

Végtelen élet:

[jump][action][first person view]
[jump][shoot]

Írányzék (célkereszt):

[shoot][shoot][jump][first person view][action]

Orvlövész:

[action][shoot][jump][first person view][shoot]

„Mega shoot”:

[shoot][first person view][first person view][action button][jump]

„Fast shoot”:

[action][first person view][jump][first person view][shoot]

„Boing shoot”:

[shoot][action][shoot][first person view][jump]

Gothic

“Blood” mód

Egy szövegszerkesztővel nyisd meg a “gothic.ini” fájlt, és a “bloodDetail 1” sort javítsd át “bloodDetail 3”-ra

Cheat kódok engedélyezése

A “gothic.ini” fájlt nyisd meg egy szövegszerkesztővel, és a “test mode 0” sort javítsd át “test mode 1”-re. Ezután a játék közben a következő billentyűkkel aktiválható, a cheat funkciókat.

[F2] - konzol

[F3] - ablak módra vált

[F4] - normál módra vált

[F5] - fix kamera állás

[F6] - mozgó kamera

[F7] - váltás a játék szekciók között

[F8] - “health” és “mana” feltöltés

H - A karakter saját magát sérti

Z - A karakter körbefordul

K - A karakter eltűnik a földben (több-ször megnyomva)

A konzol ablakba, a következő kódokat írhatod be:

cheat god - Isten mód

cheat full - Teljes életerő

harpie - “Hárpia”

lurker - “Lurker”

lichtbringer - “Artifakt”

goto vob - “Teleport”

goto pos - Teleport a kastélyhoz

goto waypoint - “Teleport”

print - “Screenshot” készítés

load position - Állás betöltése

load game - Játék betöltése

save - Játék mentése

version - A játék verziója

insert [item] - Egy tárgy megkapása

Tárgy nevek

torlofsaxt

roter_wind

ulumulu

artos_schwert

silax_axt
diegos_bogen
thorus_schwert
udshaman_rockefeller
icegolem
freemineorc
meatbug
bridgogolem
troll
youngtroll
yscavenger
ymolerat
xardasdemon
swampshark
btestmodell
ctestmodell
dtestmodell
ftestmodell
gtestmodell
htestmodell
jtestmodell
ababetestmodell
perception_testmodell
atestmodell
urizielrune
xp_map
neks_amulett
cord_spalter
prankenhie
namibskeule
dmb_armor_m
elementare_arcanei
astronomie
dungeonkey
fakescroll
zeitenklinge
victim

Moto Racer 3

A [Data\levels\barcelona]Script\level.ini] fájlt nyisd meg egy szövegszerkesztővel és a következő sorokat kijavíthatod

NbMaxMotos=12

Ellenfelek maximális száma (Pl:

NbMaxMotos=1)

GainSR_0_0_0=10

Nyeremény összege (Pl:

GainSR_0_0_0=100)

Rally Trophy

Új játékot kezdve, válaszd névnek „KALJAKOPPA”. Ezzel engedélyezed az “expert” módot, és minden pálya, minden autó használható lesz.

Star Trek: Armada 2

Az [ENTER] megnyomása után a kommunikációs képernyőn írd be a következő kódokat:

canofwhoopass

Hajó mesterséges intelligencia szintjének növelése

showmethemoney

Kapsz 2000 Dillithium-ot

screwyouguysimgoinghome
 Belépők listája, multiplayer módban
phonehome
 Csevegő lista multiplayer módban
kobayashimaru
 Küldetés átugrása
kobayashimaru_lost
 Küldetés elvesztése
nomoreships
 Az ellenség kutatóhajói eltűnnek
youstopmecold
 Gyorsabb hajó készítése
avoidance
 Gyorsabban lesz újabb legénység

A játék könyvtárában található
[rts_cfg.h] nevű fájlban közvetlenül
 tudsz, néhány tulajdonságot beállítani,
 amihez csak a megfelelő sorokban lévő
 szám értékeket kell kijavítani.
 Javítás előtt ne felejtés el, egy biztonsági
 másolatot készíteni a fájlról.

Sérülési fok beállítása

float EASY_DAMAGE = 0.5
float HARD_DAMAGE = 2.0;
 (Ha a számokat például átírod 0,0-ra,
 akkor nem sérülöz)

Tisztek számának növelése
float
SINGLE_PLAYER_OFFICER_LIMIT
= 600
 (Maximum 999 lehet)

Több szállító
float TRANSPORTER_MAX = 5
 (Tetszés szerint növelve a számot, több
 ember fog egyszerre szállítani)

Gyorsabb szállítás
float TRANSPORTER_DELAY=2
 (Például 0,0, vagy 0.1 beírásával kése-
 delem nélkül történik a szállítás)

Néhány alapbeállítás:

int cfgMaxDilithium
 (a maximálisan bányászható Dilithium
 mennyisége)
nt cfgMaxOfficers
 (A tisztek számának maximalizálása)
int cfgMaxCrew
 (A legénység maximális számának
 beállítása.)
int cfgStartingDilithium
 (A kezdő Dilithium mennyiség beállítá-
 tása)
int cfgStartingCrew
 (A kezdő legénységi létszám beállítása)

Return to Castle Wolfenstein

Az előző számban közölt kódok újab-
 bakkal egészültek ki:
 A játék indítása előtt, az asztalon lévő
 parancsikon tulajdonságainál, a "Cél"
 vagy "Target" sor legvégére szúrd be a

"+set sv_cheats 1" szöveget, és ezután
 indítsd el a játékot.
 A [-] gomb megnyomására előjön a kon-
 zol ablak, ahová beírhatod a kódokat.

Cheat kódok kliens módban:

/cmdlist
 Minden parancs megjelenítése
/reconnect
 Újra csatlakozik az utolsó szerverhez
/kill
 Öngyilkosság
/quit
 Kilépés a játékból
/serverinfo
 Az aktuális szervert beállításainak megje-
 lenítése
/toggle r_fullscreen
 Váltás ablakos és teljes képernyős mód
 között
/toggle cg_drawcompass
 „Compass display” váltása
/toggle cg_draw2d
 „HUD display” váltása
/toggle cg_drawfps
 „Frame rate display” váltása
/cg_FOV
 Látómező váltása
/toggle cg_drawtimer
 Hátralévő idő kiírása
/toggle cg_drawteamoverlay
 Csapat jelkép váltása

Cheat kódok szervert módban

/map restart
 Térkép újra indítása
/sv_maxclients
 A csatlakozható maximális játékosok
 számának beállítása
/timelimit
 Időlimit beállítása
/kick
 Egy játékos kidobása a szerverről
/g_friendlyFire (0 or 1)
 Barátra lövés engedélyezése/tiltása
 (0/1)
/g_forcebalance
 Csapatok erejének kiegyenlítése
/g_warmup
 Bemelegítési idő megadása másod-
 percben
/g_gravity #
 Gravitáció beállítása (nagyobb szám,
 nagyobb gravitáció)
/g_speed #
 Mozgási sebesség beállítása (nagyobb
 szám, gyorsabb mozgás)

Névcseré, és színek beállítása
 A konzolba beírhatod, a kívánt nevet,
 akár szavanként változó színezéssel,
 amihez a következő parancsokat hasz-
 nálhatod.

^1: Vörös
 ^2: Zöld
 ^3: Sárga

^4: Kék
 ^5: Világoskék
 ^6: Rózsaszín
 ^7: Fehér
 ^8: Fekete
 ^9: Piros

Például, azt a nevet választva, hogy
 „Akimeglátreszkessen” vörös, fehér,
 és kék színnel így lehet beírni:
 ^1Ak1^7meqlát^4reszkessen

A játékban szereplő pályák:
 Egyjátékos módban, a konzolon a
 pálya nevét beírva, közvetlenül beállít-
 hatjuk bármelyik térképet játéktérnek.
 (Pl. /spdevmap chruhc)

/spdevmap [név]

escape1
escape2
tram
village1
village2
crypt1
crypt2
church
boss1
forest
rocket
dam
chateau
dark
dig
castle
end
beach
village
boss2
rocket
baseout
assault
factory
trainyard
norway
xlabs
wine
wine2
wine3

Commanche 4

Minden küldetés elérhető:
 Válaszd pilóta névnek a „WolfBlitz”-et,
 és minden küldetés végrehajtható.

A Demó verzióban van lehetőség
 a beállítások megváltoztatására, és
 ehhez csak a [c4.cfg] fájlban kell átírni a
 következő sorokat.

Felbontások megváltoztatása

hw3d_res640x480 = 1
hw3d_res800x600 = 1
hw3d_res1024x768 = 1
hw3d_res1280X1024 = 0
hw3d_res1600X1200 = 0

A grafikai jellemzők finomítása

terrain_detail = 2
object_detail = 2
texture_res = 1
water_quality = 3
shadow_quality = 2

(1 alacsony 2 normál 3 magas)

Empire Earth

all you base are belong to us
 +100,000 mindenből

the quotable patella
 Minden egység erősebb lesz

i have the power
 Mágikus energia feltöltése

brainstorm
 Gyors építés

columbus
 Állatok és a halak megjelennek

friendly skies
 Légi egységek repülési ideje megnő

coffee train
 Minden játékban lévő egység életereje
 helyreáll

my name is methos
 Minden kutatás kész, és teljes térkép

atm
 +1000 arany

you said wood
 +1000 fa

rock & roll
 +1000 kő

creatine
 +1000 vas

asus drivers
 Teljes térkép

somebody set up us the bomb
 Játék megnyerése

ahhhcool
 Játék elvesztése

display cheat Print
 Minden cheat kód kilistázása

the big dig
 Minden termék elvesztése

boston rent
 Minden arany elvesztése

uh, smoke?
 Minden birodalom elvesztése

Rockfire botkormányok

A játékiparban már megszokhatjuk, hogy a régi jól bevált márkák mellett néha felüti a fejét egy-egy ismeretlenebb tajvani csoda-cég. A Rockfire nem új, de nem túl közismert márká. Nem kerülhette el a nyüzdípróbát.

A cég a legolcsóbbtól a legmagasabb igényekig bezárólag mindenféle irányítót forgalmaz, és ezeket kategóriákra is bontja, melyek közt nemcsak tudásbéli, de minőségbeli különbségek is vannak. A botkormányok közül hámat vettünk szemügyre, minden kategóriából egyet-egyét.

A legolcsóbb kategória (entry level) alkalmi játékosoknak tervezett képviselője a **Windstorm** kódnévre hallgató termék. Első benyomásra nem tűnik rossznak, de egy-két tekerés után inkább a kínai kacat jelzőt aggatnám rá - minőség szempontjából. A tervezés még nem lenne olyan rossz, de a kidolgozás elég gyengégre sikerült. Ha valamit utálok egy joystickban, vagy kormányban, akkor az az, ha a facsavarral rögzített műanyag alkatrészek játék közben nyekeregnek-nyikorognak egymáson. A holtjátéka is nagyobb mint a többi terméké.

További nyújtóles után arra jutottam, hogy végülis nem rossz darab, és a 3120 Ft-os árához képest egész sokat tud. Van rajta négy gomb, meg egy 4 irányú "körbenéző". A kalibrálás automatikusan történik, de a finom-

beállítást elvégezhetjük a joystick alján található két potméter segítségével. A talpazata elég széles és a rögzítésről négy tapadókorong gondoskodik. Ez néha elég idegesítő, mert a tapadókorongok nem elég szilárdak és az egész alapzat mozog egy-egy komolyabb manőver közben. Ez a típus csak gameportra csatlakoztatható változatban létezik.

Jóval kellemesebb darab az **Avant garde**, 6gombbal, és egy "körbenéző"-vel rendelkezik, és elég precíz, igényes kidolgozása van. Nyoma sincs nyekeregésnek, holtjátéknak. Széles talpa van és gumibakokon nyugszik, aminek hatására sokkal stabilabban viselkedik. Érdekesége, hogy van rajta egy négy állású üzemmód kapcsoló, amivel a gombok kiosztását variálhatjuk. Az ára 4000 Ft körül, és létezik belőle külön USB-re és Gameportra köthető változat.

A vérbeli szimulátor rajongóknak a már jóval magasabb kategóriát képviselő **Halbred Knight**-ot ajánlom. A rengeteg gomb és potméter kezeléséhez nem elég a gameportra kötni, hanem a billentyűzetünkkel is sorba kell csatlakoztatni a vezérlőt. Így a leírás szerint összesen 48 funkció vehető át a billentyűzetről a joystick gombjaira. Ebből ha a fele igaz már az is bőven elég, akár a MS Flight Simulatorhoz is. Négy gombja van, két "hat switch" (körbenéző). Mindegyik hat switch nyolc irányt tud megkülönböztetni. A gombok természetesen programozhatóak. A beállításokat a joystick a saját memóriájában tárolja. A jobb kéz

hüvelykujjánál a karon találunk még egy Throttle kontrollt, és van még egy a szokásos helyen az alapba építve.

Ha ez még nem lenne elég, akkor még a bal kezeddél elérhető az alap elejébe épített oldalkormányt is. Ehhez a joyhoz bizony két kéz kell, és majdnem az összes ujjadra találhatsz valami kapcsolót vagy tekerőt, de ezt könnyen meg lehet tanulni, és ha egyszer belejössz, nagyon élvezetes repkedésben lehet részed (mindezt persze legálisan, bármiféle vegyi anyag nélkül ☺)! Az ára (7500 Ft) is elég szolidnak mondható a tudásához és a minőségéhez képest.

Hot wheels

A kormányokat is háromféle kategóriában kínálják, sajnos csak a legkisebb kategóriát sikerült kézrekeríteni.

A **Daredevil** típus kicsomagolása után egy kissé leesett az állam. A legkevésbé sem hasonlít a mai PC-s kormányhoz, ugyanis nyoma sincs az apró sportkormány stílusnak: teljes autókormány méretű; 11,25 hüvelyk! Ettől olyan érzésem támadt használat közben, mintha egy 1200-es Zsiga kormánya mögött feszítenék, már csak a középső tükörről lógó Wunderbaum légrissítő hiányzott. Ez persze sokkal közelebb áll a

valósághoz. Elég kevés emberknek van Momo kormány a kocsi-jában. Hogy teljes legyen a 70-es évek filingje, még a teherautóknál illetve buszoknál használt, a forgatásnál segítő golyót is találunk kb. 10 óránál. Teher-



autószimulátor rajongóknak kötelező darab ☺! Felejtük el a kézreeseő Forma 1-es kormány mögötti sebválvót és gombokat (6 db), ez nem arról szól. A kormány mellett viszont található egy több állású, leginkább az automatához hasonló sebválvót, és plusz 4 gombot. A kidolgozás minősége tűrhető, a színe már nem annyira. Tetszett viszont, hogy ez az egyetlen típus, ahol a pedálok nemcsak műanyagból vannak, hanem fémlet és gumit is felhasználtak, emiatt nagyon tartósnak tűnik, és tuti nem mászkál el, már csak a súlya miatt sem. A kormány leosztásait is a jó öreg fémkampókkal oldották meg, így nem kell félni, hogy egy-egy erősebb kanyar-nál kitérnek az egész hőbelebanc.

Összességében egy igen kellemes darab, sajnos egy kicsit helyigényes, de nagyon jól használható, különösen a Driver, a Rally Trophy, vagy a Screamer 4X4 világához passzol.

Sajnos a Force Feedback csak a felsőbb kategóriáktól építik bele a kormányokba, de így viszont az ára is elfogadhatóbb: 13740 Ft.

atillia

**A Rockfire botkormányok
megvásárolhatók:
VISION COMPUTER ÚJPALOTA
1158 Budapest Neptun u.8.
Tel.: 416-01-66**

A LEGGYORSABB NOTEBOOK!

ZENITH

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

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



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

169.900 Ft

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

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- 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. 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
- 52x CD-ROM meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB

99.900 Ft

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

119.900 Ft



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

- Intel Celeron processzor 700MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

69.900 Ft

BASE

GERICOM
mobile world



- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON 32MB VGA
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitális 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 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával



- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 900MHz
- 6GB merevlemez
- 128MB SDRAM

299.900 Ft

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

359.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- 30GB merevlemez
- 256MB SDRAM

419.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- 40GB merevlemez
- 512MB SDRAM

459.900 Ft

SUPERSONIC 2

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

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

ACOMP

Vízűtés

Először 1998 elején kezdte el izgatni a fantáziámat a folyadékűtéses számítógép gondolata. A víz és a számítógép látszólag annyira kibékíthetetlen ellenségnek tűntek, hogy rögtön elhatároztam, hogy békét teremtek köztük, és egymás szolgálatába állítom őket.

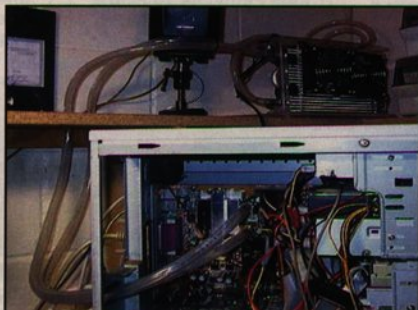
Ekkor még senki nem foglalkozott ilyesmivel, így nem is tudtam kitől tanácsot kérni, mert másnak sem volt több tapasztalata. Az első vízűtésem mai szemmel igencsak bizarr körülmények közt működött. Egy pentium 1-es csenevész hűtőbordáját alakítottam át hűtőblokknak, úgy, hogy CD-tokból kivágtott műanyag lapokat ragasztottam rá.

Lehet, hogy ez most viccnek hangzik, de a folyadék áramlásáról nem szivattyú gondoskodott. A blokkból két cső jött ki, a két cső egy-egy fazékba lógott. A magasabb fazékból mindig az alacsonyabban lévőbe folyt a víz a csöveken keresztül, így kábé 10 percenként, mikor már szörcsögő hangot hallatt, meg kellett cserélni a fazekakat. Ez persze nem volt alkalmas tartós használatra, de a lényeg, hogy működött, és egy 166 Mhz-es Pentium MMX-et működtetett 292 Mhz-en.

Az azóta eltelt viszonylag rövid idő alatt sokat változtak a dolgok. Egyre többen próbáltak vízűtést építeni, és egyre több okos ötletet építettek bele a rendszerekbe, így ma már viszonylag kitaposott ösvényen haladhatunk.

Miből áll egy vízűtéses rendszer?

A legfontosabb pontja a **hűtőblokk**, egy alumínium vagy réz tömb, ami a hűtőborda helyét a processzorra fekszik. Ebben áramlik a folyadék és így sokkal gyorsabban elviszi a hőt mint a levegő. Sokféle létezik és a különféle fajtáknak megvannak a maga előnyei. Ezt az alkatrészt a legnehezebb beszerezni, mivel a számítógépgyártók még nemigen barátok voltak meg vele, üzletben nem nagyon lehet



találkozni vízűtéshez való alkatrészekkel. Aki ilyet szeretne annak két lehetősége van. Elkészíti illetve elkészítteti a blokkot, vagy 3000-8000 Ft közötti áron vásárol egyet olyan emberektől akik ezzel foglalkoznak (elég kevés van az országban).

Ha arra adod a fejed, hogy készítesz egyet, akkor először azt kell eldöntened, hogy milyet szeretnél. Ez attól függ mennyi pénzed van rá és milyen szerszámaid vannak hozzá.

Az alumínium előnye, hogy olcsó, könnyű, és könnyen megmunkálható akár egy barkácsfűrőgéppel is. A hátránya viszont, hogy kétszer rosszabb hővezető mint a vörösréz, és a szigeteléseknél csak csavarozni és ragasztani lehet. A ragasztásnál legkevesebb, hogy kétkomponensű ragasztót használunk, vagy valamilyen fémragasztót, aminek az ára igencsak borsos. Nem szabad lebecsülni a hidrosztatikai nyomás erejét, ugyanis ha mélyebbre kerül a blokk mint a rendszer többi része, akkor a közlekedőedények elve miatt túlnyomás lesz a blokkban, ha viszont magasabbra kerül akkor vákuum, és egy átlagos ragasztót már egy egészen kicsike nyomáskülönbség is kikezd.

A réz kb. négyszer-ötször drágább mint az alumínium, és ennyszer nehezebb is. Nagyon jó hővezető és könnyen forrasztható, így sokkal megbízhatóbb. Viszont a megmunkálása embert próbáló feladat, még a tapasztalt marosok sem nagyon szeretnek vele dolgozni.



Swiftech
MCW372-B

Az anyagba kétféle módon lehet járátokat vágni. Fúrással és marással. Maratni sokkal nehezebb, de sokkal precízebb és jobb formákat lehet elérni, így általában jobb a hatásfok is.

A blokknál nem csak az anyag számít, hanem az is, hogy mekkora a csövek belső keresztmetszete, és hogy milyen nagy felületen érintkezik a víz az anyaggal.

A vízűtéshez a többi alkatrész beszerzése már nem olyan nehézkes. A második legfontosabb alkatrész a **hőleadó radiátor**. A felmelegedett vizet ezen átfolyva hűl le. A legegyszerűbb és a legolcsóbb megoldás ha felkeresünk a legközelebbi autóbontót és vásárolunk egy belső fűtőradiátort. Elég sokféle létezik, de hasonló formájuk van. A vásárlás előtt gondoljuk át, hogy a gépen belülre szeretnénk-e elhelyezni a hűtőt vagy kívülre. A belső rendszerekhez ajánlott egy nagytorony, és még ügyis nagyon meg kell gondolni, hogy mi hova kerül.

En nem ragaszkodnék első alkalommal a belső radiátorhoz, hiszen ügyis elfér az asztal alatt vagy bárhol a gép környékén és úgy még sokkal jobb is lesz a hatásfoka.

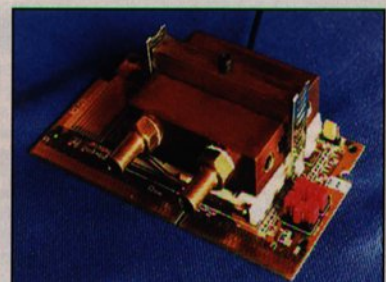
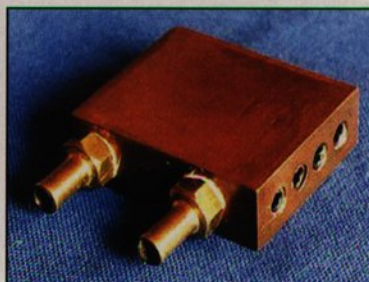
A radiátorok egy része a csőcsatlakozásoknál műanyagból készül. Inkább olyan típust válasszunk, ami teljesen fémából van lehetőleg rézből és mindenhol forrasztva legyen, mert úgy a legkisebb az esélye annak, hogy lyukas legyen. Az Opel

Corsae vagy az Astrae megfelel ezeknek a követelményeknek, bár nem a legkisebbek, ezért belső elrendezéshez nem nagyon ajánlom. Az autó fűtőradiátorának a felülete 2-3 négyzetméter is lehet, így sokkal nagyobb hőmennyiséget tud elszállítani mint a hagyományos hűtőbordák (még a legjobbak is maximum 7-800 négyzetcentiméter felületűek). A radiátor szellőzését meg lehet támogatni két sorba kötött tápventilátorral, így szinte semmi hangja nem lesz. Általában 20 mm-es csövekkel rendelkeznek a radiátorok, ezért ezt le kell szűkíteni a kívánt méretre. Általában 8-10 mm-es keresztmetszet elég a folyadék kelendő sebességű áramlásához, ez persze nem azt jelenti, hogy nem lehet nagyobb vagy kisebbet használni...

A folyadék áramlásáról a **szivattyú** gondoskodik. A vízűtéshez használható szivattyúk 3-10 watt körüliek. Nagyon megbízhatóak, csendesek és 250-1000 liter/óra vizet szivattyúznak. A legnépszerűbb, és az egyik legjobb típus a Nova 800-as. A nagyobb kisállat-kereskedésekben találhatunk ilyet, 10 wattos és 800 liter/órás. Kétféle üzemmódban használható, vagy belemertjük egy tartályba (ekkor teljesen hangtalan), vagy felszerelve a hozzájáró szivacsot keringtető szivattyúként. Az ára 4000-5000 Ft körül van. A belső elhelyezésnél figyelni kell arra, hogy a szivattyú erős mágneses teret generál



Danger Den



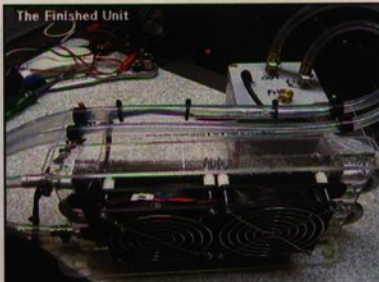


maga köré, emiatt a winchester(ek)től tartasuk legalább 20-30 cm-re.

Most hogy a fő alkatrészek megvanak, már csak néhány apróság hiányzik. Az országban elég korlátozott választék van gumicsövekből. A legjobb az átlátszó és hajlékony Nipolan cső. Egy méter csupán 100-200 Ft-ba kerül, és a célnak megfelel, bár hideg folyadék esetén megkeményedik. Sokféle méretben kapható, a Hermész üzletekben és a nagyobb autós-boltokban is árulják benzincsőként. Másik alternatívaként ajánlhatom a szilikonsövet (kizárólag vastag bukszájúaknak) ennek métere 600-1000 Ft körül mozog, de szinte lehetetlen kárt tenni benne. Vízálló, saválló, éltéphetetlen, bírja a hideget és legalább 500 fokig hőálló. Mondjuk ritkán vannak ilyen körülmények a gépben, de hát aki igényes akar lenni...

Szükség lesz még egy-két apróságra, például csőbilincsekre. Ha ráhúzzuk a csőcsonkra a nipolan csövet (célszerű egy-két számmal szűkebb nipolant venni mint a csonk mert egy kis öngyújtós puhítással rá lehet húzni és passzolni fog) ez megakadályozza, hogy egy rossz mozdulattal letépjük, eláztatva az egész gépet.

A hűtés lehet még nyitott vagy zárt rendszerű. **Nyitott** rendszernél (kez-



detnek inkább ezt ajánlanám) a legegyszerűbb ha egy tartályt megtöltünk vízzel, és belemértjük a szivattyút, melynek nyomóoldálára már felszereltük a csövet. A cső egyenesen a hűtőblokkba megy, majd az abból kijövő cső, a hűtőradiátorhoz és onnan vissza a tartályba. Fontos, hogy a gyengébb szivattyúk nem mindig tudják elég magasra nyomni a vizet, ha például a tartály a földön van a gép pedig az asztalon, akkor olyan erejű szivattyút vegyünk amin legalább 1,5 méter magasra fel tudja nyomni a vizet. Ez a paraméter a szivattyúk dobozán megtalálható.

Túl nagy magasságkülönbség esetén nagyon megnövekedik a hidrosztatikai nyomás, ezért különösen oda kell figyelni a csövek szigetelésére, ilyenkor feltétlenül használjunk bilincset, és polírozzuk fel a csőcsatlakozásokat. **A zárt rendszerek** előnye, hogy sokkal kevesebb folyadék elég hozzá, és gépen belül is elhelyezhető, ezért sokkal könnyebben mozgathatóak. Ezeket azonban nehezebb megtervezni, és feltölteni, bár ha egyszer már működik, akkor nem igényel sok karbantartást.

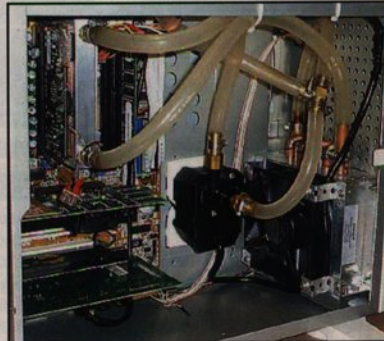
Ebben az esetben nincs szükség tartályra, csak egy T-elosztóra a csövek-nél, és persze olyan szivattyút is kell hozzá, ami nem csak merülő üzem-

módban megy, hanem szívni is tud.

A T-idom a feltöltéshez szükséges. Összeszerelés után inkább vidd ki az egész hűtőkört a fürdőszobába és ott töltsd fel, ha légmentes a dolog, és nem is csöpög akkor jársz még egy ideig, közben mozgasd a radiátort is mert vannak benne légbuborékok. Ha túl sok gyűlik össze belőlük akkor elérhetik a szivattyút és akkor megáll a víz körforgása. Nem kell ecsetelnem, hogy ekkor mi történik. A T-idom középső szárát hagyd hosszúra és addig töltsd, hogy maradjon még hely a hőtől kitérülő folyadékknak, és maradjon benne levegő is.

Ha minden klappol (elsőre nem fog ☺), akkor rakd be a gépbe.

A vízűtés további előnye, hogy akár ki is lehet vezetni a csöveket az ablakon kívülre, így ilyen hidegben elég jó hőmérsékleti eredményeket lehet elérni, ami tovább növeli a processzor tuningolhatóságát. Így a processzorból ki lehet hozni az abszolút maximumot. Jóval nagyobb feszültségeket és így jóval nagyobb órajeleket is el lehet érni vele, mert biztos, hogy nem fog túlhevülni. A kész rendszert ki lehet próbálni akár egy vasalóval is ☺



is a csőben lévő baktériumok hatására pár hét alatt megposhad, algás lesz, satöbbi. A blokkban lerakódott vékony algaréteg pedig nem igazán vezeti jól a hőt. A sós víz nem lenne rossz, de az meg erősen korrodál mindent amit ér. Az etilén-glikol, 'fagyálló' pontosan megfelel az ilyen célokra. Nincs az az élőlény, ami megélné benne, és pontosan hűtőfolyadékknak tervezték.

Ne használjuk nagy koncentrációban, mert egyrészt bűdös, másrészt mérgező. A vízzel kiválóan keveredik ezért elég 1:5-1:7 arányban hígítva használni.

További információkat a www.hwsw.hu tuning fórumában találhattok, vagy a www.overclockers.com-on.

Atilla

Hűtőfolyadék

Tiszta vizet nem szabad használni! Még az ioncserélt, desztillált víz



SZERVÍZÍ

MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYONTATÓK
GYORS JAVÍTÁSAI
BEVIZSGÁLÁS DÍJTALAMI

BP. 1083. SZIGONY U. 9-11.
TEL.: 323-0-323, 06-30-9-510-510

SZÖSSZE NET

MANGAMÁNIA

<http://animevilag.freeweeb.hu/>

Nem is olyan régen még tiltották, mert túl erőszakosnak titulálta a nagyközönség. Ennek ellenére a japán gyökerekre épülő manga mégis tért hódított kicsiny hazánkban. Ettől függetlenül nagyon kevés szó esik erről a milliók számára közkedvelt animációs témáról. Szerintem még ti is hallottatok a televízió berkeiben végbement vitáról, és az azt követő botrányról is, amit egy egyszerű rajzfilm váltott ki. A Dragon Ball kitudó példája a mindenki számára „fogyasztható” mangának. Nem túl erőszakos, inkább szórakoztató. Ennek ellenére némely rész közel állt a tizenhat éven felülieknek kategóriához. Magyarországon sem kivételes a manga imádata, aminek ékes bizonyítéka az Anime-Világ weboldala. Az összes híres és kevésbé ismert téma megtalálható az oldal lapjain. Aki először jár itt, komplett ismertetőt is olvashat a mangáról, annak fejlődéséről és kategóriáiról. A régebbi motorosok megtalálhatják az összes új megjelenésről szóló hírt, linkeket, bemutatókat. Nagyszerű képregények, és eredeti nyelvű videók tölthetők le vagy olvashatóak a linken. Az erőszakosabb, és a kifejezetten „hardcore” műfajtól a leglgyább Final Fantasy stílusig minden megtalálható. Érdemes átmászolnani a régebbi híreket is, mert ott is található igazi különlegességek. A téma kedvelőinek és új rajongóinak is egyaránt ajánlott a lap megtekintése. Küllemében és felépítésében talán a legjobb manga témájú oldal.



AKIA KÉPREGÉNYT SZERETI...

<http://www.extra.hu/adattar>



Saját példám alapul véve, szerelmes voltam egész gyermek és serdülőkoromban egyaránt. Nem csak a gyengébbik nemre gondolok, ugyanis volt, és van is egy örök szerelmem, a képregény. Emlékszem, milyen csaták folytak közöttünk a legújabb számok birtoklásának jogáért. Itt most nem a Magyarországon régen is kapható füzetekre gondolok, hiszen

azokat bárki megvehet. Viszont egy eredeti (külföldről belopott) pókember vagy Superman képregény igazi kincsnek számított. Az északi országokból nekem is volt néhány példányom, és meg kell mondjam, igen borsos árat fizettem némelyik darabért. Az újságárosoknál is hozzá lehetett jutni néhány francia nyelvű Pif magazinhoz, amihez még játékok is mellékeltek. Aztán később megjelentek a hivatalos források, és a téma máris elvesztette a különlegességét. Megjelentek a Pókember, és a jóval moderebb Alien Vs. Predator lapok is, amelyek eleddig elérhetetlen csúcst jelentettek számunkra. A Marvel Comics Amerika legnagyobb és egyik leghíresebb képregény kiadója. Az összes nagy név öhozzájuk kötődik. Például: Pókember, Superman, Hulk, Conan. Bizonyára más is szeretne felvilágosultabb lenni ebben a témában, ezért nem is ért egy kicsit szétnézni a Marvel hivatalos magyar weboldalán. Ami régen volt, de még tíz év múlva is lesz. Akár a szlogenje is lehetne ennek az oldalnak. Számomra egy szép gyerekkori emléket idéz fel, és remélem köztetek is van, akit érdekelhet a téma.



SHERLOCK HOLMES A XX.-IK SZÁZADBAN

<http://www.geocaching.hu/>

Kinek ismerős a Geocaching kifejezés? Nem ez nem valami szójáték, hanem a modern technika által elterjedt legújabb örület. Lényege nem más, mint a GPS-el (Global Positioning System) ellátott telefonokkal történő nyomkövetés és nyomozás. Az egészhez egy apró dobozka, egy GSM telefon (GPS-el), és sok-sok türelem szükséges. A játék kezdetén az egyik játékos elrejt egy apró dobozkat, valahol az országunk területén belül. Nem nagyobbat, mint egy tuca gyufa. Bárholva elrejtetheti, akár a föld alá is, csak az a lényeg hogy megközelíthető helyen legyen. Ezek után a telefonja segítségével felveszi a hely pontos földrajzi koordinátáit, és elküldi azt a Geocaching szövetség honlapjára. Az orbitális pályán keringő műholdak segítségével működő GPS méteres pontossággal megállapítja a helyet. Mindezek után a játszani vágyóknak nincs is más dolga, mint megkeresni a dobozka helyét. A telefon folyamatosan jelzi a pozíciót, ezért nem túl nehéz a nyomozás. Csak arra kell ügyelni, hogy a megadott irány felé tartjunk. Ez azért nem olyan egyszerű. Van, hogy hónapokig sem lelnék a dobozra a játékosok. A dobozban egyébként egy kis ajándék lapul, amit a megtaláló megtarthat, de cserébe neki is ott kell hagynia valamit. Ezután jogot szerez annak elrejtésére egy másik helyen. Nagy jutalmat senki sem kap, hiszen a cél a játék maga, és nem a jutalom. Ha valakinek van ilyen készüléke, és unja a hétköznapi életét, látogasson el az oldalra az infóért, és máris mehet nyomozni.



NETES KÁVÉHÁZ, A VILÁGHÁLÓN.

<http://www.net-cafe.hu>



A hírek tévében való megnézése kissé unalmas időtöltés a mai ifjúság számára. Ha jobban belegondolok, akkor még ez a kijelentés is sántít, ugyanis az idősebb „netfűrkészők” is a világhálón keresik a világ újdonságait. Nem csak a való világban léteznek Internetes kávéházak. A Net-Cafe egy virtuális netes szórakozóhely, ahol ugyanazokat találhatjuk meg,

mint egy valódi kávéházban. Először is napi frissítésű híroldalakat olvashatunk, miközben rögtön láthatjuk a legújabb pletykárvakat is. Kedvenc, vagy legalább ennyire unszimpatikus sztárok életének sikamos részvevői ismerkedhetünk meg. Szuper álhírek és humoros írások fogadják a kikapcsolódásra vágyó látogatókra, miközben direkt elérésű linkek várnak az egyéb témára éhes betelőrre. Chatszerverek, ICQ, gyönyörű lányok és modellek fényképei, karikatúrák, érdekes üdvözlőkártyák, ingyenes levelezőprogram, fórumok. Mindezzel az én számomra legérdekesebb dolog a SCENE címszó alatt található. Minden egyes hónapban rendeznek a világon valahol egy hatalmas demó party-t. Ezeket millió traccelt és pixelgrafikai kép, demók és intrók születnek, melyek sosem jutnak ki a nagyközönség felé. Hála a Net-Cafe-nak, mindez megváltoztató látszik. Itt az oldalon ezekből is kaphatunk egy hatalmas válogatást. Szerintem már csak ezért is érdemes ellátogatni ide.



GRAFFITI, DE NEM A MUSICAL...

http://www.h-graf.hu/wallz/index_noflash.html

Minden modernbb országban megtalálhatók a „fallirkászok”. Eme kifejezés igen sértő a számukra, ezért én is elnézést kérek érte, és inkább az utcai művész kifejezést használnám. Elsősorban a nagyvárosok kopárabb területein hódított a falfestészet, azaz a graffiti. Amióta flakonos festék létezik, azóta a graffiti is ismeretes az embereknek. Sajnos a hatóságok tiltják, sőt még károkozásnak is minősítik a tevékenységet. Pedig bármennyire is hihetetlen, valószínű mesterművek is találhatóak ezek között. Annnyira menő a dolog, hogy japánban már hivatalos versenyeket is rendeznek a hatóságok az önjelölt mestereknek. Ezzel is biztatva a fiatalokat, hogy inkább értelmes „versenyeken” kamatoztassák a tudásukat, és ne tiltottan végezzék a falfestést. Igen komoly szponzorai és díjai vannak az összejöveteleknek, ahol normális zsűri bírálja el a műveket. Az H-GRAF oldalán Magyarország legjobb graffitijeiből láthatunk válogatást. Tonaszámra nézgethetjük a jobbnál jobb festményeket, csoportokra leosztva. Külön kategóriákban szerepelnek a tűzfalakon díszelő képek, a vonatok oldalára festett alkotások, és az összevissza felskiccelt ábrák. Színes és fekete fehér, komolyabb és egyszerűbb nonfiguratív képek is szerepelnek a listákon. A számotokra legjobban tetszőkre még szavazni is lehet.



A LEGJOBBAK LEGJOBBJAI

<http://www.legjobblap.hu>



Már előfordult egy párszor, hogy olyan linkeket keresgettem, ahol egyszerre szerepel több érdekes és szórakoztató oldal linke. Ez főleg akkor lehet jó, amikor egy új felhasználtót ültetünk gép elé. Nekik általában a jót, szépet, és érdekeset kell megmutatni ahhoz, hogy leköszsük őket. Ennek az egyik legjobb módja, ha a számukra figyelemfelkeltő dolgokat próbálunk felvonultatni. Bármennyire is hihetetlen, de nagyon nehéz az ilyen oldalak keresése. Jó pár alkalommal juthatunk el egy olyan linkre, ahol a keresőkön szereplő feltételeknek még a nyomát sem látjuk. Azért van kivétel, ugyanis előfordul, hogy a lehető legunalmasabb, vagy legsivárabb témákkal foglalkozó oldalakon lehetünk rá

egy eldugott banner-ra. Ilyen eset vezetett el a legjobblap.hu-ra is. Egy teljesen érdektelen oldal alján díszelgett a link, az érdekes weboldalak címszó alatt. Rákattintva pedig maga a Kánaán. Egy oldal, ahol kategóriákba szedve találhatóak meg az ország legjobb linkjei. Minden oldal megkapja a maga csillagját, ezzel jelezve mennyire érdemes ellátogatni rá. Az is látható, milyen nyelveken érhető el az adott oldal, és mi a fő témája. Néhány külföldi linkre is rálehetünk, de a legjobbak a magyar oldalak. Nem is gondolnák az ember, mennyi jó téma érhető el úgy, hogy idegen nyelven sem kell érteni.

A LEGPLETYKÁSABB LEKVÁR

<http://www.jam.hu/SID0X465db01dda35051527f19e408d32150/index.cml>

Valahogy a Kacsá Magazin jut eszembe, miközben a Jam Lapjaira téved a szemem. Őszintén bevalom, számomra kissé szemétdolog, amikor közírtésleletben álló személyek életéből derítenek ki dolgokat, hogy azzal porig alázzák az illető tekintélyét. Aztán még ez sem elég: a végén, amikor már teljesen ellehetetlenítétek, csavarnak az egészen még egyet. Azzal természetesen én is egyelőre, hogy néhány millárdosra ráhúzzák a vizes lepedőt, de határa mindennek van. A sztárok világa nem éppen irigylésre méltó. Senkinek sem kívánám azt a hatalmas mennyiségű szopodást, amit naponta két kell élnünk a „hírmű üldözötteinek”. Minden reggel pontos ébresztő, torna, reggeli, fodrász és sminkes meg gyűrő, egésznapos kóts futás, aztán ágybabujás a hajnalok hajnalán (valami eszméletlen j növel... szegények... — VargaB.). Ja, a kacsára visszatérve. Mindenkinek vannak az életében botások, még akkor is, ha sztár az illető. A Jam jó példa arra, hogyan lehet poénosan, és sértegetések nélkül pletykálni a hírességekről. Az oldalon az összes híresebb magyar és külföldi sztárról olvashatunk némi érdekességet. A különlegesség az, hogy a lapon nem hivatalos hírek olvashatók. Itt a köznép mondhatja el a pletykáit. Minden személyhez tartozik valami hír (álhír), amiről aztán szabadon dumálgathatunk. Hozzáfűzhetjük a véleményünket, megvitathatjuk a dolgokat a fórumon. Emellett chat, hírkereső oldalak, szavazólapok, és érdekes játékok várnak a látogatókra.



NAGYON SZELLEMES.

<http://theshadowlands.net/home1.htm>, <http://www.sigr.org/video.htm>



„Éppen azt ígérte magának, hogy soha többé nem jön el be a kísértetjárta házba, csak egyszer kerüljön ki innét. Úgy tűnt egy pillanatra, hogy a tőle két-három méterre lebegő fénylabda észre sem vette. Ekkor Robert megpróbált elmozdulni a fal mellől, ahol eddig állt. A kezében tartott apró kamera akkuja, mintha valami rejtélyes erő járná körül, elkezdett hunyorgva halványulni. Idegei végképp felmondták a szolgálatot, amit tetézett a fénylabda közepében (mint valami szem) felvillanó két vörös fényugár halvány alakja. Eldobta az immár teljesen kimerült kamerát, és örült iramban szedve a lépcsőfokokat, kirohant a gázlámpákkal megvilágított jég hideg londoni tőbe. Másnap, a bemezőszekők szemétféle kamerát nem találtak a helyszínen.” Az alábbi idézet, a SHADOWLANDS oldalán olvasható, egy a közel-múltban végrehajtott szellemjárta ház felderítésének történetéből. Már régóta keresgettem hasonló kvalitású oldalt vagy oldalakat, ahol némi bizonyosság is fellelhető a szellemvilág kísértő lényeiről. Ez idáig csak hülye történetek voltak olvashatók, melyekhez még csak egy kép sem készült a helyszínről. A hatalmas tuti viszont itt már látható. Komplet video felvételek nézhetőek meg, vagy tölthetőek le a site-ról. Akartok igazi szellemeket látni? Akkor érdemes megnézni őket. Egy némely annyira érdekes, hogy haza is vittem tanulmányozni őket. Ha valaki profi fellelőváadás szeretne lenni, ugyancsak rálehet a legjobb tippekre, és még a felszerelésről is megkapható a legjobb tájékoztató.

-Uriel-

A HÓNAP DUMÁJA

A legnagyobb kincs

A Nagy Tüzeket csak a legszerecsébebbek éltek túl. A Tűz utáni Hosszú Telet pedig csak a legkeményebbek. A Földön éveken keresztül az alkony szürkés, borongós nappalai váltották a koromfekete éjszakákat, mérges eső szemerként vagy beteg por. Néha a változatlanság kedvéért feketés hó borította a földeket és mindig nagyon hideg volt. Az emberiség maradéka elfelejtette a színeket és ennél többet is. Elfelejtette mi volt a Nagy Tüzek előtt, ami eljövetelekor szinte mindent felémésztett, a gombafelhők a mennyország kapujáig értek. A túlélők már nem tudták miért tört ki a háború, legtöbbjük szerint ez számukra nem is fontos. Egyetlen dolog számít: életben maradni. Hogyan? Az nem számít...

A fiú egy domb takarásában kushadt. Az utat figyelte maga előtt, ahol a fosztogatók most éppen megindultak egymással. A vita egy krómzott fémdarab miatt robbant ki, az egyik szutykos képű a magáénak akarta, de az a tárgy sokkal nagyobb érték, semhogy csak úgy megkapja felfedezése jutalmaként. Pillanatok alatt elmérgesedett a vita és a fickók az erő jogán fogják eldönteni kié lesz a kincs — ezt a fiú biztosan tudta.

A konvoj a törzs előző nap támadta meg. Nem ütöttek rajtuk nyíltan, hanem csapdát állítottak egy kanyonban. A fiú távolról figyelte a törzs adáz igyekezetét, ahogy egy nagy és számos kisebb sziklát halmoznak fel az út fölötti egyik kiálló sziklaplanton. Tudták hogy jönni fognak a gépekkel haladók, — ahogy ők nevezték ezt a nagyon gazdag és hatalmas karavántörzset — régi elszámolnivalójuk volt már nekik velük. A munka végeztével aztán várak a bosszúra és zsákmányra ehesek türelmével. Így a fiú is várt.

A nap már lemenőben volt, amikor a gépekkel haladók a kanyonba értek. Nem tartottak csapdától, nem is gondoltak rá, sokkal nagyobb gondjuk volt ennél. A várakozók, a felhalmozott sziklák mögött lapuló törzs és egy másik rejtékelyen gubbasztó fiú látta a gépeken hogy sok alig vándorog, és a szokottnál is hangosabban dörögnek, de látta a sebessülteket és a halottakat is, akiket magukkal hoztak. A gépekkel haladókat nem sokkal ez előtt támadás érte és most menekülnek, ez nyilvánvaló. Ezért nem küldte előre

felderítőket kétkerekű gépeiken, és ezért követték el azt a hibát, hogy alkonyatkor hatolnak be a kanyonba, ahol... ahol a csapda várt rájuk.

A fiú egészen jól látott az alatta vonuló kocsisorra. Elámult a gépekkel haladók gazdagságán, amit a rengetek működő jármű jelentett. A járgányok igazi különlegességek voltak: mindegyikben egy — egy család lakott, de utazott, hurcolta a portékáit, és ha kellett harcolt is. Ezeknek a kívánalmaknak a járművek többekévesé meg is felelt. A csapdát állító törzs tagjai a konvoj utolsó tagját nézték ki maguknak, ha azt a gépet sikerül elszakítaniuk a többiét: nyert ügyük van.

A kocsi sor vége lassan közeledett, az utolsó járgány nem tartozott a legnagyobbak közé, de a fiú számítása szerint kerekerei így is akkorák voltak, mint ő maga. A teteje, vagyis ahol a géppuskaállványok sorakoztak pedig legalább hatszor-nyolcszor olyan magas volt, mint őnmaga feltartott kézzel.

Álmélkodásából fűlsüketítő robaj térítette magához még látta, ahogyan a lezuhanó hatalmas szikla az utolsó járgány elejét összezúzta, de aztán a felferődött finom por pillanatok alatt mindent eltakarta. Még ez is a csapdaállító malmára hajtotta a vizet. A porfelhőben a konvojnak nem volt kedve további veszteségeket szenvedni, dörög, harakoló gépeiket erősebb haladásra kényserítették. Még halált lövő botjaikból sem adtak le sok lövést, hiszen nem volt kire, nem követte őket senki. Pár perc múlva a konvoj végleg eltűnt a szem elől és a porfelhő is leülepedett.

A fiú alatt kibontakozó látvány egyszerre volt rémületes és lenyűgöző. A felülről lezuhanó soktonnás sziklaltomb a gépnonstrum pofáját belepasszította a kanyon földjébe. A járgány hátsó fele éppen ezért a legelőbe emelkedett, nem túl magasra, de ahhoz éppen eléggé, hogy a benne lévő tárgyak (emberrek?) az eleje felé sodródjanak, akár egy sülydődő hajón. Ez a lehetetlen állapot nem tartott sokáig, a hátsó fék a szakadó-hajló fém sikoltásával adta mindenki tudtára, hogy újra talajt fog: a járgány középen gusz-tustalan reccsenéssel kettétört. Ekkor a törzs tagjai már sokadik örömkkiáltással hallatták, igaz a gépezet közelébe csak órákkal később merészkedtek.

Pirkadatra az éjszaka folyamán

látott és hallott hangok végleg megszűntek. Eleinte a fények tartották izgalomban a támadókat — és ébren a fiút. A folyékony tűz vörös és narancssárga patakokban szivárgott a roncs réseiből, ami a leleskedők számára úgy tűnt, mintha egy haldokló szörny utolsó vércseppjei távoznának megsebzett testéből. Aztán néha kék fények keltek, amik szikráztak és sziszegtek, míg egy-egy felbőfentett kis füstpamacs után végleg el nem tűntek. A hang is a gép belsejéből jött és igaz, hogy csak egy haldokló segélykiáltásai voltak, mégis a legfélelmetesebb volt mind közül. Majd reggelig kitartott.

Ha ezek kinyírnák egymást, én is végre odamehetek a kincsekhez, gondolta a fiú. A törzsbéliek már jó ideje fosztogattak, pontosabban inkább részelték kifele a roncsból. Amit az útról állva elértek azt hátradobálták, hogy később válogathassanak közöttük, de a gép belsejébe belépni még egyiknek sem volt bátorsága. Még eddig. Az igazi értékek pedig biztosan ott rejtkeznek...

A törzsbéliek végül mégsem ütték agyon egymást, hanem kiegyeztek, majd pár órányi bogarászás után a lehető legtöbb "kincset" — a krómzott cső, porcelán babák, konzervek, cseresep növény, benzineskanna, CD-lemezek, töltőtollak és más valaha hasznos eszközök tömkelegét magukkal véve elslátogytak a táboruk felé. Mivel mindegyikükük részesülni akart a győzteseket megillető örömnepelésben otthon, nem hagyta törzs mellett a roncs mellett. Minek is, hiszen lehet, hogy a következő holtöltéig még vadállat se jár az úton, nem hogy olyasvalaki, akinek felkeltheti az érdeklődését a zsákmány — gondolták.

A fiú szülei emléként áldotta, hisz nem hitte, hogy ekkora szerencséje lesz rövid időn belül. Most övé az egész roncs, amit vissza nem térnek, az legalább egy fél nap, ha nem egy egész. Óvatosan leereszkedett a kanyonba és lassan megközelítette a járművet. A körülötte szanaszét heverő limlomot már megtaposták vagy tönkretették a törzsbéliek, ha valami igazán érdekeset akar, akkor be kell másznia a gép belsejébe.

Azon a részen, ahol kettétört, most óriási lyuk tátongott. Látta a pengeéles szakadt páncélzatot, a felső szintről kócos hajtonátként lelégo

kábelrengeteget... és a mögötte homályba burkolódzó belső részt. Nem tévővázott tovább, bemászott a roncs alsó szintjére, próbált nem hozzá érni az éjszaka még kéken sziszegő fémkigyókhöz és már ott is volt a gép nyomrában. Az égett szag szinte elviselhetetlen volt és a sötétség is nagyobb, mint gondolta. Óvatosan továbblépett a bejárattól éppen körbekémlent, amikor meghalotta a nyöszörgést, ide, ide, segítség, kérem — könyörgött valaki, hangjából ítélve öregember. A fiú megrettent, el akart menekülni, de újra hallotta a könyörgést és megésett a szíve. Pár lépés után felfedezett egy emberi alakot, ott feküdt egy ledől faliszekrény alatt. Már alig lélegzett, de a szemé a fiúra szegeződtek, a szája szinte hangtalanul formálta: segíts...

A szekrényt nem is volt olyan nehéz leszedni vénemberről, mint gondolta, az öreg talpra állítani viszont annál inkább: Azt mondta, nagyon fájt, ha lélegzik, de meghálálja, hogy megmentette az életét. A fiú megígérte, hogy elrejtje a törzsbéliek elől, az öreg pedig azt, hogy cserébe megkapja a lehető legértékesebb kincset, ami adni tud. Megtanítalak olvasni, mert ha el tudod olvasni a régies könyveit, mindet megtudhatsz belőlük, amire életed során szükséged lehet... - magyarázta.

Néhány nap múlva, amikor az öreg már jobban lett egy rejtékely mélyén, azt mondta beváltja az ígéretét. Maga mellé ültette a fiút és hátizsákjából elővett valami olyasmit, amit a fiú még soha sem látott. Az egész járművet kirabolhatják, nem számít, ha ez megmarad! Papírnak nevezik, mesélte az öreg, miközben óvatosan kicsomagolta a füzetet. Övni kell, mert könnyen tönkre megy, azért is ilyen értékes mára, mert csak nagyon kevés maradt fenn. A papíron vannak betűk, magyarázta, amiket ha el tudsz olvasni, olyan mintha beszélne hozzád más emberek. Látod, ennek az elején is számos betű van, benne pedig még sokkal több. Ebből fogsz megtanulni olvasni, az elejére az van írva, hogy...

Mi van írva annak a füzetnek az elejére, amiből a fiú megtanul olvasni? Ezt könnyű megtudni, elég ha becsukod azt, amit olvasol...

Balage

A hónap bukása

Holy Sword - The Ring

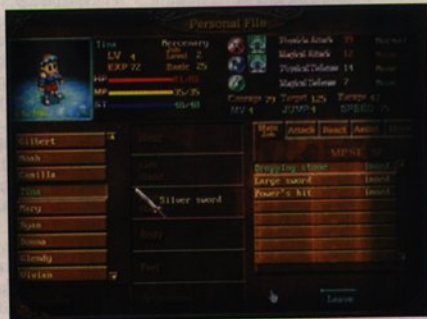
A lig pár napja csupán, hogy VargaB valami 3D-s manga remek szemléjére szánta el magát. Ha emlékeim nem csalnak, voltak abban házak, meg talaj, s rengeteg sprite karakter. Olyasféle karakterek, melyek részletessége révén azt sem lehetett egyértelműen kizárni, hogy valami jópofa darab lehez ez a — mint később megtudtam — Holy Sword című projekt. Egy váratlan pillanatban érkezik Balage, kit meglepetésszerűen ér a felismerés — pillanatokon belül kezébe nyomtatatik a Szentséges — khhhhmmmm — Holy Sword Korong, az arról való cikk megírásának célzából kifolyólag. Mondom is neki kétesnek szánt pófával, hogy nagyon legyen résen: sprite figurákat használ a mű, jókat lehet rajta alázni. Látom is a fején, hogy örül. Aztán pár nap múlva VargaB nem rest megzavarni legéde-sebb álmomat, s mielőbbi befáradásra buzdít — mint jelzi, megvan a Hónap Bukása. S lévén, minden munkahő legüdvözledebb történései közé tartozik ez, megyek is erősen. A korongon ismerős felirat: Holy Sword. „Hádedehátezemeaze...” VargaB ridegen felel, mint 100-ből 23673-szor általában: „— De igen. A Balage visszahozta mert ez olyan sz’r, hogy csak Hónap Bukása lehet belőle. Úgyhogy vidd, ne magyarázz!” Kérdem tőle, jön-e füstölni. VargaB igennel felel, mint ezen kérdésre 10-ből 10-szer általában. (Múltkor már pedzegettem neki a leszokás gondolatát, felhívván figyelmét a dohányzás érzékítő hatásaira, stb... ám van egy trükkje: esténként felhőrpint egy pohár borcskát, mely ugyebár ippeghogy értágító hatással bír. Így elvi síkon, ugyanott van az ember. Próbáltam.



Működök.) Immár láttam, hallottam, éreztem a Holy Swordöt. Emléke örökké velem marad. De azért titkom remélem, hogy talán mégsem.

Prezentáció

Immár kétség sem fér hozzá, hogy bizonyos fejlesztők tömeges mangagyalázat-előállításra alkalmas motorok megalkotását tűzték ki céljukul. A fejlemények pedig azt mutatják immár, hogy elhatározásaikat tettek, méghozzá rettentő tetek révén meg is valósítják. Érkezett a Battle of Youstrass, s most a Holy Sword. Sőt, bizonyos szempontok szerint a Dreamcast klasszikus Hundred Swords PC adaptációját sem tartanám túlzásnak egy kalap alá venni ezen Csodákkal. Legalábbis, amit a ma fejlesztéseitől elvárható jegyekhez képest mutatnak fel ezek a játékok. Honnan is lehet felismerni egy mangamoslékot? Nos, első s legfontosabb jellemzőjük a 640*480-as fix felbontás. Ha ilyenrel találkozunk, úgy már érdemes padló helyett gyanút fogunk. Aztán ha beindul — s ekkor már rendszerint beindul —



kört, aztán kétszer meglagy. Remek-ség. Szinte már válaszáért kiált a kérdés: mi is ez?

...hát... mittudomén...

Ez persze csak vicc, a rutinos szemlélő azért képes megállapítani hogy elmékedésünk tárgya egy, a Final Fantasy-re, Zeldákra hajazó manga RPG szeretne lenni, s meg kell hagyni: az ehhez szükséges követelmények birtokában óhajlja magát ezen poszton tudni. Mágiarendszer, formációk, temédek tulajdonság, stb. stb. Mégis, rezzenéstelenül állíthatjuk, hogy az egész nem ér semmit, de semmit, de „semmitse — nem.” 2002-ben jelentkezi egy efféle, mind stabilitás, kezelhetőség, valamint prezentáció szintjén is megbocsáthatatlan gyengeségekkel küzdő főmedvényel ugyanis, még a legnagyobb RPG szisztéma, avagy sztori esetleges voltát is megölné. No azért ne tessék sopánkodni — a kezdő dialógus főhősünk jó édes anyukájával azért nem vetit előre sosem látott-hallott minőségű történetet. Ám ezzel együtt is meg kell hagyni, hogy az alkotók dolgoztak a Holy Swords szisztémán s sztorin. Legközelebb csak programot kell írniuk mellé, s akkor újra foglalkozunk vele. Bizony!

by GyZ



CSEVEGŐ

Rendszerkataklizmával kezdeni egy új évet ugyan nem túl élvezetes, ám igen praktikus. Tudván tudva, hogy egy alapvetően kiegyensúlyozott lelkületű PC átlag évente egyszer, kedvezően konstelláció esetén kétszer, háromszor hajlamos összeomlani — célszerű lehet már az új szezon elején tülesni azon. A múlt havi számban debütált Alien™ s én már meg is tettk ez — így friss, üde, filatols rendszerrel nézünk az elkövetkező időszakokéba. (Megnyugtatóan közlöm: az itt rezidens PC-n futó Sonique már most illegál Operation üzenettel követ el harakirit minden startup alkalmával.) Hallgassuk először Alien™ történetét, kiemelt figyelmet szentelvé a hazánk PC szervizelt jellemző olajozottság magas fokának. Enyhítő körülményként jelezzük, az alanti történetben nem kis szerepe lehetett a karácsonyi hisztériának. Kapcsoljuk az LV426-ot.

Hi!
Karácsonyiról már lekéstem, ezért „csak” Boldog ésKByte főszerkesztésben sikeres Új Évet Kívánok.
(ez kedves — de kinek?)
Amúgy elég idegesítő amikor az ember péccéjének elszáll a tápja és vele együtt a többi alkatrész is. És milyen nehéz volt beszerezni mindent, így karácsony előtt. A cég akihez elvittem a gépem már régi ismerősök, gondoltam így kicsit gyorsabban fog menni az ügyintézés. Háááát, tévedni emberi dolog. Elvittem a szervizbe a gépet és mondtam a hibát, amit otthon is meg tudtam állapítani. Táp kampec, vinyó szintűg. Eltelik három nap. Megyek, hogy megkérdezzem van e nagyobb baj (bár a legnagyobb a wincsi, mert rajta volt az összes képem és emiatt már nagyon ideges voltam.) Mondja a srác nagy büszkén, hoigy neki is sikerült meállapítani, hogy a vinyó és a táp tényleg nem működik. Baró, de ezt eddig is tudtam. Kiderül a nagykerben nincs táp. Éljen, még három nap várakozás. Következő látogatásomkor már előrébb jutott. Megállapította az alaplap is jobb létre szenderül. Hát nincs mit tenni kell valami. Kérdezem miket nyenyélt tudnak szerezni. Ez se ment zökkenőmentessen. Még pár nap várakozás, mert „nagyon elfoglaltak”. Hát jó végre rendelnek egy bizonyos alaplapot, erre az már nem lessz idén, csak jövőre. OK. Akkor másikat. Megint várakozás. Bemegyek a boltba, mondják sikerült szerezni, de van egy kis bökkenő. Már kezdem volna örülni, de sikerül

lelombozniuk. A beszerző srácot kirabolták valamelyik nagykernél. Még pár nap várakozás, és ismét be. Megvan minden, már csak keveset kell várni, míg beszereli. ez szokás szerint pár nap. Megyek érte, nagy örömmel, erre kiderül a CD-ROM is már csak a másvilágban tud olvasni. Hát én nem mentem utána, akkor ez is cserére szorúl. 2 óra várakozás után boldogan vittem a gépem haza 23.-án. Már csak a kicsipuha ablakocskákat kellett kétszer telepíteni, és írhattam is ezt a mailt. Na csá
ALIEN™
Pfüúúú, borzasztó lehűzés lehet karácsony tájékán rohanganl egy atomjaira hullott kifiggal. A bizonytalanság, a megválaszolatlan kérdések — vajon elszállt-e a Madonna Home Video, vajon megvan-e még az a screenshot, ahol tizenhárom fickót zúzó le pajszerrel, vajon lsten-e a legjobb gitáros, stb-stb. Nekem még bohó ifjúkoromban szállt el az Amigám meghajtója, míg Bálint barátommal rá nem jöttünk, hogy csak oldalára kell állítani az egész cuccot. Korai PS2 koncepsón. S noha egy oldalára fordított Amiga az esetek többségében elég furcsa látványt nyújt — nem beszélve a gépéles körülményességéről — a modell még ma is üzemképes. Ez már valami, mi? Szóval, hogy kataklizma. Képzelték: ez a szegény kis PC, mely oly nagyfokú áhítattal túri a klímiprózást — bár a keyboardot már nem lehet összepattintani, hüpp — a közelmúltban gazdatest lett. Letámadta a W95CIVH névre hallgató vírus. Lévn első, s remélhetőleg jó ideig egyetlen őrussal való konfrontáció volt ez, ismertetném a diagnosztika, valamint a döggel történő csatározás egyes fázisait. Na most tudni kell, hogy jómagam nem használok virushergelőket. Megvan az a tulajdonságuk, hogy startup alkalmával mindent s mindenkit hosszasan méricskélnek egy esetleges parazita nyomait kutatóan, egy GyZ pedig többek között hallatlan tempójáról, valamint relativ lustaságáról nevezetes — így minden indításkor kívánni a virushergelő jóváhagyását, oáááá — nem jó, nagyon nem jó. Aztán egy szép napon az ember menne fel a netre, konzultálandó elektronikus postaládájával, avagy becsekkolni az Uriel féle oldalakat. S places: nem indul az Explorer. Valami „Internet provider not found or currently unavailable” féle műsort sugároz a stóc, ám a rutinos jüzer jól tudja:

a hiba nem itt van. S tudja azt is: a technikai ügyfélszolgálaton maximum egy kellemes hangú börrrel konzultálhatna, ki bármely időben kész elregélni az optimális körülmények között történő csatlakozás feltételeit. No para: ott a control panel, és a dial up networking — s lón: innen meghívható a háló. Nagyjó. Aztán mikor eltelik pár nap, s az emberfiát újra számítógépközelbe szólítaná a szükség, a Hypersnap — mely program srenshot készítésre használatos, sőt az itt publikált kritikák képi felhatalának 99%-a is azzal készül, bizony — közli, hogy ő most valószínűleg vírusgazda, úgyhogy hagyjam békibe. Majd kinyírja magát. Így: _gyzmutatja_. Ekkor az emberfia már hajlamos ajakszeglletei a lehető legtovább húzni egymástól, hogy aztán belefogjon kedvenc kis képlópójának pátyolgatásába. De az egész, „hász nó effekt:” a Hypersnap továbbra is igen ingerült, igen beteg, s igen elutasító: „Valószínűleg vírusgazda vagyok, szkenneld be a vinyódat, és haggyál békibe!” Fél órányi kísérletezés után az ember elregélni a „há' b' szd meg...” kezdetű varázsigt, majd újabb nyomok után kutat. Ahhh! Meg is leli azt az ellenállhatatlan, édeskicsi, ingyom-bingyom csurimadár Half-Life shortcutot a desktopon, s szinte tudatlanul nyom rajta egy kövérducclicket, gondolván: majd öök egy keveset, s közben tündöök a hiba lehetséges okozatán. Nem úgy 'a! Mert a Half-Life közli, hogy: „your HL executable has been modified. Please consult your...” Áááááá! Nem veheted el tőlem, nem veheted el! De bizony, a vírus elveheti. A használó kezdeti ataxia tükrében elvergődik az Explorerig, miközben csendesen mantráztat magában, a Nagyflú legyen már olyan jó, s engedje fel a netre — letöltő d minden virushergelőt szépen, jól, lelkiismeretesen, csak ne haladjon itt meg neki mindenki. Pfü, első objektiva kámpiltűd. Neten vagyok. A'nyád! Ez meleg volt. Izzított is a Kazaa Media Desktopot, majd három óra elmúltával zwei darab, ultrafránkonak mondott virushergelővel távozom a valónak hitt világba. Nagylaza, röffentsük be Egyesékt. Prrrrrr! Prrrr-rp-rp-rp-rp. Közli a csomag, majd buzgón installál. Pár perc múltán már lehet is szkennelni. Szkennel. És szkennel. És szkennel és szkennel és szkennel. Aztán valami kéz tűnik fel, mely

egy felettébb undorító lényt szorongat ujjai között. Atyavilág, itt a genyóputtony! W95CIVH, veszedelmes, éhes, irgalmatlan, s megfertőzte a Burger Time-ot! Pudingpróba, kísérletet tesz az említett zip állomány megnyitására. Nem működik. Nosza, felkérem a virushergelőt, nyúvassza ki a klasszikusban lappangó parazitát. Készséggel így tesz — a Burget Time működik! Dejó, nyomok is egy high score gyanús menetet. Szkennel tovább a hergelő, berregtetli a vinyó ügy, hogy az már nekem kellemetlen. S lón! Újabb gazdatest. Majd újabb s újabb s újabb. Egyeske tisztít, szkennel, tisztít, szkennel — aztán ilyet szól: „Te öreg, a helyzet az, hogy egy egészen nagy vödör sz'rban turkálunk két egészen kicsi bottal, úgyhogy érdemes lenne becsekkolni a Boot Recordot, hm?” Perszepsz! Csak tedd, amit jóának látsz, Egyeske! Restart. A Boot Record — phúúúú — érintetlen. Szkennelünk tovább. S micsooda jó hecc: Egyeskének csak a Hypersnap kedvetlenségéhez mérhető módon van arca közőlni, hogy: „ajajajajaj — engem is megfertőzött a vírus, sorryka.” Ezen ponton már nincs mit tenni, az ember vagy lerúgja pörgőből a monitort, vagy félrevonul kicsit kontemplálni, afféle Gondolkodó pózban. Én az utóbbit választottam, jóllehet 99-szer kellett elszámolnom tizig a döntés meghozatala előtt. A vírus eszerint nemcsakohgy terjeng, de már ott lappang minden második szektorban. Ötletserűen nyitogatok meg pár képet, csodálkozom, pár kedvenckém miért is kezdi babrálni a monitor hertzkalibrációját. 'Oppá, jobb lesz szépen nem-nyitogatni. A maradék virushergelőt már régen megcsocsáította a W95CIVH, irány hát a net — hátha alapon. Megkísérlek letölteni egy képet, mely le is jön. Megnyitnám, de nem lehet — legrosszabb félelmeim beigazolódtak. A vírus immár minden új keletű file-t instant jelleggel támad be. Hát ez elég rossz. Mp3-ak, dokumentumok, mozik, pár alkalmazás — ennyi tűnik épnek s makulátlannak. De ki tudja, meddig? Így az ember letarhája az öccsét egy vinyóra, hadd nyomjon már egy kövér backupot a nélkülözhetetlen, még egészséges fileokról, aztán az elkövetkező napot s az azutánit a szakszerkezet közvetlen közelségében kényserül tölteni.

A következő lépés ridegen, ám kényelmetlenül hangzik: Format C. Enter Volume Label 11 characters, Enter for none. Pity-pity-pity. Volume label is Saboteu.R.

And now... for the Óévnyagó Intermezzo!

Hahh... Megint itt van, a Karácsony. Mintha csak tavaly lett volna (lehet, hogy téleg tavaly volt...?). De Karácsonyból sose elég! Beüttemezett sablonunk: Hisz maga az Élet is egy naggyon hosszú Karácsony: életünk minden napja egy-egy ajándék! Na, de hamár itt van (a Kajácsony), álljunk meg egy percere és csodáljuk különlegességét! Mindenki parázik („Mia ***-t vegyek annak a ###-nak?”); a plázákban, cicicenterekben egymást öli a vásárlótömeg egy-egy ritkaság számba menő éneklő karácsonyfaért vagy pacalpörkölt készítő készülékért; a kereskedelmi adók hangulatosa karácsonyi műsorokkal árasztják el a nézőket, mikben télapóruhás bácsik gépkarabéllal teremtik meg a békés karácsonyt a büntölt hemzseggel metropoliszok ártatlan lakóinak; a forgalmi dugókban a főkeletítő szmog keveredik, a kiszűrődő karácsonyi dalok hangfoszlányaival és a sofőrök heves anyázásával... hiába a Szeretet Ünnepeinek milliója — hogy azt ne mondjam - filingje utánozhatatlan. De nincs is annál szebb, amikor a család összejön az ünnepekre, együtt vacsorázik, beszélget és egyáltalán: törődik egymással. Ebben áll a Karácsony lényege, ez a Karácsonyi Persze az sem utolsó érzés, amikor az ajándék díszes csomagolásból egy Geforsz4 UltraProMMX csusszan ki.) De mit is akartam mondani? Ya, persze! Hátr akaró kívánnék az 576 tímeke és lelkes olvasótórábanak nagyon kellemes Karácsonyi Ünnepeket, és sikereket, szuper gamekben, előfizetőkben gazdag, és bugokban, klónokban, „mintegyekben”: szegény Újévet kívánok! Tök vótam, vagyok, leszek Nokedi is hasonló jókat, Tök! Megnyugtatlak: a mintegykészletek elfogytak, utánnyomást nem tervezünk. Mindazonáltal, be nem kalkulált mintegykészletek meglepetésszerű beérkezése esetén, említett mintegyek ugyancsak meglepetésszerű használatának jogát fenntartom, mintegy.

Hey Yo B. + 576 Team :) Aminap olvasom a Chewy-t, erre miket látok... Gyézé meg vmi Peti gyerkőc Keményen emuzgatnak...) mielőtt még vki szépen felírna a beutalót a szanatóriumba, elmesélem, hogy Emulátorokról van szó... Gondoltam megosztom a nagyérdeművel néhány gondolatot a témával kapcsolatban... (újítások rulz) Még valamikor tavalyelőtt kezdődött, mikor komolyabban, az FPS szóra az ezredmásodperc törtresze alatt reagáló fejünket a témára irányítottuk... most azt kellene mondanom, hogy igen, természetesen minden 1es game testing művelete után toroltuk a cuccost, de asszem felesleges lenne, mert minek...) Nah, a lényeg, hogy anyi, de anyi sok új cuccos leledzik manapság, s közben anyi új régi game közül válogathat az ember, hogy a végén azt sem tudja, mivel játszik éppen... mint rajtam kívül még olyan sokan, végigéltük a Spectrum/Commodore párostól kezdődően az amigán át a pc-s, konzolos korszakot, eljutunk egy olyan pontra, hogy eh, nosztalgiazni kellene egy kicsit... de hol is, merre is keressem? Ekkor jött az Emu mánia, a Romvadász korszak, melynek aztán meg is lett az eredménye. Olyan játékokkal kezdünk játszani, amelyek Európaiban még csak képernyő sem jártható a lelkes „gémer”, aztán ez később magával rántotta a többi hasonló „hozzáférhető elméletileg, de nem tudom hazacipelni a játékgépet a teremből, hogy ne vegyék észre” Game-kat is. Így aztán elkezdődött... Emlékeztünk rájuk, de címeiket nem tudtuk és jött a : te figy, emléxel, volt valami cucc, ahol valami Szamurajok ütlegelték egymást, stb.. Eleinte még csak ömlesztve, aztán nem sokkal később már nem csak arcade gépek, hanem otthoni konzolok Rom másolataira is vadásztunk...SNK,MAME,Sega-N konzolok mindennemű változatai, Arcadeból a Segások, Capcomos rendszerek Rom illetve HDD imagejei, és stb...stb.. Ezekről csak annyit, hogy az eltérő rendszerekhez mind más és más Emu tartozik (1-2 multi kivételével Isd: MAME, vagy Kawaks, stb..) ,persze vannak rosszabbak és jobb is..(GyZ-nek üzenem, hogy N64-bol jelenleg a TRWIn a legjobb: Még a zelda-2 is viszi:) Természetesen vannak olyanok is, amiket csak non-publicosan lehetett megszerezni, pl. a Killer Instinct 1-2 HD imagejeit kemény 430 Mega:) saját Ultra 64 Arcade gép emulátorral, vagy említhetném a Street Fighter istentudja hanyadik, Ex3P-val vagy III, Zero - Alpha 2 változatát, amely Kemely CP2/S / S3 /

ZN-1 Generációs masina.. Nagyjából ennyit szerettem volna megosztani a T. nagyérdeművel, persze cikkek 10-oldalait lehetne írni a dologról... Még talán anyi, hogy ezt külföldön már régóta ismerik, vannak országok, melyek keményen nyomulnak a témával... pl. franciák, csak picike országunkban nem tud a Gamer társadalom róla..T. a kivételnek :) Az 576 Fórumában is van 1 topic, ami ezzel foglalkozik, így ha érdekel vkit, ott nyugodtan kérdezhet... + van pár esetleges link, amin el lehet indulni...:) Így levelem végén szerintem minden 576 Fan és olvasó, valamint a magam nevében Boldog Karácsonyt kívánok az 576 Stábjának, s reméljük, hogy még nagyon sok évig tehetjük az 576 Kbyte decemberi számait a Karácsonyfa alá :) és PUEK :) (emlékeztetek? Programgazdag....) ... ugyan uff, én voltam: Stinger Mint az Stinger írásából is kitudnik, az emulátorok révén egy egész korszak legteljesebb kifejeződésébe nyerhetünk bepillantást, míg a téma külön aktualitást élvez e-havi figháttekinetünk okán is. Aligha kérdéses, hogy az emulátor, romvadász kultúra mára már valóban külön műfajja, ha úgy tetszik: szakterülette nőtte ki magát. Ember legyen a talpán, ki képes hatékony módon, szisztemától sem mentes alapon eligazodni a hatalmas kínálat kebelén. Gondolok itt olyan dolgokra, mint pl: létezik egy Callus nevű emulátor is, mely javarészt a Capcom féle anyagokat futtatja — ám megjelenését követően nem sokkal betiltották. Be lehet persze szerzeni, ám program-ellátottsága a MAME-hoz képest igen soványka. A MAME viszont mindent emulál, amit a Callus emulál. S akkor még nem beszélünk a csak ezen platformon fellelhető arcade klasszikusokról. Különbözőben az sem kizárt, hogy a Callus s MAME romok kompatibilitást élveznek, hiszen

ha jól tudom — nem kisebb szaktekintélytől hallottam, mint Martin — úgy ezen romok az eredeti arcade gépek által használt tárcák 100%-os kópiájának foghatóak fel. Így bátran buzdítunk mindenkit, vesse bele magát az emulátorok világába — a csalódás esete eleve kizárt. Ezeket a romokat ugyanis irányított játéka terveztek. Semmi műspira, ráhangolóadási kényszerűség. Csak a játék. Lebilincselő birodalom. Kérdéseitekkel, felfedezéseitekkel látogassátok a Stinger által is említett topicot, ez a genre örökérvényű figyelmet s törődést érdemel. Jól hallok? TRWIn?! Kösz az infót, Stinger! Már izittom is a War Gods romot. Első szabály: a vérbeli Emu szakember SOHA nem töröl le egyetlen, működésképtelenné vélelmezett romot sem, lévén nem tudni mikor érkezik egy emulátor, mely ugyan leporgatt az. Hajrá, emberek!

Irodalmi Alrovat

Kegyetlen rémálomkózikoznak téged. Képzeltben rendőrök jönnek érte. De ez már nem álom, hiszen előttd állnak: Nem egy téves bejelentés, csak rád várnak. Homályos minden, úgy érzed: véged. A családtagok könnybe lábadt szeméit nézed. Kutató bennük a szerzőfeszlett bizalmat, De nem látsz mást, csupán kételyt, és



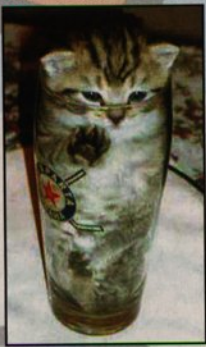
576(8765757554456)KByte
Teamnak, fannak, meg nem fannak
is(Nem fanok, kérem jelenjenek meg
nyilvános közezsünkre, köveket ne
felejtsek elhozni)

Na lenyeg: TÓRIÁSI nagy
problemával fordulnék feléd...
még hozzá azzal, hogy túl jóra sikerült
a KByte... és mielőtt wan barátom
a suliban(ha ez wan megcsalom a
KByte-t:) és mielőtt az órákon inkább
a 576-ból művelődik inkább az
ember, minthogysem odafigyelne az
Egyséjű prokariotak szaporodásáról
szóló kiselőadásra...

Naszóval olvasgatom a KBytet a
padban, mire csajom foglya és
kiwiesz a kezemből, hogy: „milyen
szemetet olvasok én óráni?!?”
Beleolvasott és ... és megtörtént!
AZOTA NEM KAPTAM WISSZA
TÖLE!!!Nem tudok wele beszélni
mert: „Várj ezt a cikket meg
előlvásom”
Úgyhogy ezúton kernek tőled
tanácsot, HOGY WEGYEM RÁ
HOGY NE A 576-OT
OLWASSA????

Kerlek segíts NAON nagy
problemam!
Peace:--HUF--felszemu indian
Add meg a cicának a számomat—
garanciális megoldás.

Itt jön ehavi Meghökkenítő Fotóknk,
reményeim szerint az azt szemlélő
egyedek — nem kis — örömére.



Meggfites: maszka, söröspohárban.

Tsövi VargaB.!
Szerintem óriásit cumtam amikor
számítógépet vettem.
Korábban Playstationom volt.
Imádtam. Amiat a szerkezet miatt
lettem játékfüggő. Igen ám, de
a PS piac lassan meghal, ideje
volt váltani. Vettünk számítógépet
(véleményem szerint egész jól). De
mégis pófára estem. Szerintem a PS2
sokkal jobb befektetés lett volna.
Így kifiztettem 300 000 Ft-t. És
nagyjából ugyanazt kaptam, amit
most (1 évvel később) 90-100 000-ért
is megkaphatnám. Megvettem az 576

Konzolt (csak hogy tudjam mi újság)
És milyen játékokat nyomnak ki a
PS2-re? Extermination, The Bouncer,
Onimusha (vagy vmi ilyesmi). És
számítógépre? Semmi ilyesmit. De
nem ám! Igaza van az egyik
olvasónak: a számítógépes címek
megjelennek PS2-re, de a PS2-s
címek nem jelennek meg szám.gépre.
És ez KIBABRÁLÁS A KÖBÖN.
Persze rá lehet fogni (mint ahogy rá
is fogtad), hogy eljön majd az idő,
amikor PS3-ra kell lecsereálni. Igen, de
ez legfőképpen 4-5 év múlva következik
be.

Ezzel szemben a számítógépet szinte
felvényként fejleszteni kell, hogy
versenybe (vagy legalább látótávolságra)
maradhass, és tud élvezhető szinten
tolni a gémet. Szóval az az igazság,
hogy én is elég pesszimista vagyok
a számítógépes játékok terén. Sokkal,
de sokkal jobban megéri egy PS2.
Namindegy. Kiváncsi vagyok meddig
bírná még a számítógépes piac.
Szerintem nem sokáig.

Cső:Chester
No, újra előkerült egy örökzöld,
ráadásul meglehetősen komoly,
borús hangvételben. Érdekes egy
téma lehetne ez, ha nem lenne
érdektelen téma. Mint azt Chester
is kifejti, a PC legfőbb sajátossága
s különlegessége éppen „nem-
állandó” jellegében áll. A konzol
egy abszolút praktikus, sőt a ma
vezető gépeit szemlélvén, abszolút
erős platform, ám ne feledjük:
minden egyes felkelő nap révén
gyengül az ezen játékgépek lelkeül
szolgáló, s esetükben: fix hardver.
Így rendelkeznek egy olyan
tulajdonsággal, melyet a PC még
hírből sem ismer — ezen
tulajdonság pedig, a konzol
hardvere által képviselt „összerő”
lehetőséges kifutási ideje. Azaz,
mekkora idő távlatából is fogjuk
szemberőhőgni az egyszeri
kereskedőt azért, mert rák akarja
szóznai az időközben elavult
masinériát. A relatív közelmúlt
konzolkirálya, a PS1 ugyan mind
szoftverellátottsága, sőt némi
jótudallattal, mind képességei révén
megelégedésére válhat a ma
játékosának is, mégis jobban
érezni magát egy PS2 mellett.
Ez garantált. S ahogy VargaB
mondta, bizony eljő az idő, mikor
PS3-at kell vásárolnunk, s a most
futó csúcskonzol váltja fel a ma
PS1-ét, s avanszáll középkeletgóriás
platformmá. Itt szokás érvelni a PC
időről-időre rohamosabb ütemű
fejlesztéséről, illetve az ezen
hozadékkal járó anyagi
vonzatokról. Hogy ugyebár: „Minek
vegyek GeForce3-at, ha annak ára
egy PS2-ével vetekszik?!” Nos,
semmi sem kötelező — mint
mindig, ezen kérdés tükrében is
a vásárló belátására van bízva,

mire költi a dellát. Egyáltalán
nem mindegy azonban, miről is
beszélünk: gazdaságosságról,
avagy minőségről. Mert tetszik,
nem tetszik: a ma még
csúcsteljesítményű
konzolplatformok feje felett kivétel
nélkül, kérelhetetlenül ketyeg az
óra, míg ez idő alatt a PC piac mind
durvább s durvább termékekkel
jelentkezik. A fejlődés valóban
követheletlen. Mindez akkor
okoz(hat) gondot, ha a vásárlónak
aktuálisan nincs módja egy
csúcsteljesítményű PC
megvételére, melynek árából
egyébként cakkumpakk alapon
alighanem két konzolra is szert
tehetne. Ám a lehetőségek, a
perspektívák pici PC-nk
tekintetében határtalanok.
Emlékezzünk, hányszor énekeltek
már meg a PC halálát, ennek
ellenére máig is vezető szerepet
tölt be a szórakoztató informatika
berkeiben. Ha engem kérdeztek,
ez így is marad. Nem látom
különösebben nagy gáznak az „a
kedvenc stufom csak konzolra
jelenik meg, affene...” kérdéskört
sem. Sőt, azt mondhatnám rá:
mégjohog! Nem kell hozzá nagy
marketing-készség hogy az ember
bele merjen gondolni, mekkora
pénzek is cserélnék gazdát
licenztulajdonosok, fejlesztők,
valamint az egyes
konzolplatformok közvetlen
érdekeltelei között annak érdekében,
hogy csak s kizárólag PS2-re,
avagy X-Boxra jelenjen meg egy
cím. Ez tartja ugyanis életben a
konzolokat, emberek! Hát hülye
leszek PS2-t venni, ha otthon is
tolhatom az Ecco the Dolphin.
Ha viszont Martin beizítja azt a
HQ-n, úgy az én elmémben
is megfogalmazódhat egy VargaB
féle alapvetés: „Nézzedmán” ezt
a graffikát — ezért, és a Grand
Turismo 3-ért lehet, hogy veszek
egy PS2-t.”(Az a Grand Theft Auto 3
volt. Te okos!) S ahogy elnéztem
azt a deflines cuccot, bizony
melységesen megértettem az
álláspontját. S noha nem vagyok
konzolszakember, mégsem tartom
tűzhasznát azt állítani, hogy addig
virágzik egy platform, míg havi, de
legalábbis kéthavi
rendszerességgel képes
felmutatni egy kizárólagos címet.
Aztán egyszer csak valaminek
vége — s az Activison bejelenti,
hogy hamarosan megjeleneti
Spiderman című PS1 játékát PC-re
is. Vajon miért? Kérném: mert
akkor már sz*rnak a PS1-re:
Spiderman megvolt, hímáldozdott,
ennyit kaszált, nagyjó, kifutott,
csináljunk újat PS2-re,
licenyszerződés lejár, úbranyagjó,
elsütjük PC-n is, Spiderman

megvan, hímáldozdik, kaszált,
dejókvoltunk. S így, mint ahogy
a PS1 virágzásáért többek között
Spiderman kezekedett a
közelmúlt során, úgy most a
Tony Hawk III kezekedik a PS2
virágzásáért. Így egy darabig
szinte biztos, hogy annak PC
változatához hozzá sem
szagolhatunk. Hiba is van
ellenben a konzolpiac nyakán
a Tony Hawk III, az alkotók
már meg is kezdték a negyedik
epizód munkálatait. S ha majd
megjelenik a Tony Hawk IV, úgy
nem lepne meg különösebben, ha
röviddel bemutatkozását követően
a sorozat harmadik tagjának PC
változatát is CD olvasónkba
tömökdhethetnk. Maradt még
Chester azon felvetése, mely
szerint számos nagy név debütál
egyidőben a konzol s PC piacon,
ám számos cím csak s kizárólag
konzolokon hozzáférhető. Ja, most
látom, ennek lehetséges okait
boncolgattuk mostanáig — apróbb
kiegészítés jön. Szóval, a helyzet
azért korántsem olyan egyértelmű
ezen szempontból sem, hogy
komoly alapunk lehetne
kategorikusnak kijelenteni ezt. A
hálózati játék fogalma tegnapi, ma,
s feltehetően holnap is egyet fog
jelenteni a PC-vel, mely játékokat
emberek millió és millió játszáknak
nap mint nap (Nana, azért ez nem
teljesen helytálló, ha tekintetünk
egy kicsit az ikszboksra fordítjuk!!!)
. Elég csak rájuk gondolnunk,
hogy megállapíthatassuk: már ezen
tömegek pusztá léte is élteti a PC-s
játékpiacon. S igaz ugyan hogy
a korszerű konzolok java része
képes kezelni a világhálót, ám
az ezen kapcsolat által képviselt
rugalmasság, testreszabhatóság,
sőt általános hatékonyság a PC
nyomába sem ér. Nincs is ezen
mit csodálkozni — a konzolokat
nem erre találták ki. Így, a jövő
tekintetében szerintem minden
marad a régiében — még durvább
konzolokat, még durvább PC
perifériákat s kiegészítőket
várhatunk a jövő éveitől, míg egy
napon eljő a pillanat, hogy valami
ragacos kis cuccot helyezünk
fel az asztalra, melyen az Intel
BioPro V222 felirat szerepel, s
egyetlen tizedmásodperc alatt
98765432123456789 műveletet
hajt végre. Akkor majd
visszatérünk a konzolháborúra.
Addig is javallom, szegezzük
tekintetüket azon óóó... dolgokra,
melyek ebből az egész
produkciónál igazán érdekelhetnek
minket. Úgy hívják őket: játékok.

VISZLÁT!

GyZ

FEBRUÁRI SZÁMUNKBÓL



Grandia 2

Ha minden jól megy, jövő hónaptól végre egyszer s mindenkorra elfelejtkezhetünk a Battle of Youstrass, Holy Swords féle mangarémekről — érkezik ugyanis a PS2-n hatalmas sikereket aratott Grandia 2 PC átírata. Csak a Final Fantasy sorozathoz mérhető igényesség s összetettség jellemzi az érkező művet, mely remélhetőleg képes lesz végre a manga esszencia játék-alapú megcsillogtatására. Várju. Várju. (Várjuk. Étted, Bévisz?) Bocs.

Destroyer Command

A fellegetek követően módunk lesz figyelemmel kísérni a Második Világháború eseményeit a tengereken is. Az Egyesült Államok hadintégerészetének korabeli Romboló — Navy Destroyer — a Német U Hajókkal folytatnak szinte már epikus csatasorozatokat a Csendes Óceán északi területeinek megszerzéséért. Nem Tetris, nem videópóker — szimulátor a javából!



Darkened Sky

Nem mindennapi ötlettel érkezik a Darkened Sky — fajtájára nézve puzzle alapú kalandjáték. A jövő hónapban várható mű öt, egymástól gyakorlatilag független világot kínál, melyek mindegyike négy-négy további nos — alvilággal rendelkezik. Kézrel rajzolt, nagy felbontású hátterek, rugalmas kezelhetőség, s remélhetőleg: minőségi történetzövés teszi a darabot a jövő hónap ígéretebb jövevényévé.

Car Tycoon

Új hónap, új tycoon játék. Ezúttal az autótérvezés/gyártás/értékesítés mélységeiben mártózkodhatunk meg, s tehetjük ezt a korkövetelményeknek megfelelő prezentációs jegyek tükrében. Állítják az alkotók. Hogy mit állítunk mi? Jövő hónapban kiderül.



TOPLISTÁK

ANGOL TOP 5

1. Return to Castle of Wolfenstein (Activision)
2. Harry Potter (EA)
3. The Sims (EA)
4. Empire Earth (Sierra)
5. Pool of Radiance (UBI Soft)

USA TOP 5

1. Harry Potter (EA)
2. The Sims: Hot Date (EA)
3. The Sims (EA)
4. Roller Coaster Tycoon (Infogrames)
5. Civilization 3 (Infogrames)

DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. Medal of Honor (EA)
2. Return to Castle of Wolfenstein (Activision)
3. Trainz (Strategy First)
4. MechWarrior 4 exp. (Microsoft)
5. Comanche 4 (Novalogic)

2001 legjobb játéka a GAMESPY értékelése alapján:

Legjobb Akció játék:

OPERATION FLASHPOINT (Codemasters)

Legjobb Szerepjáték:

DARK AGE OF CAMELOT - MMORPG (Sierra)

Legjobb Szimulátor:

IL-2 STURMOVIK (UBI Soft)

Legjobb Sport játék:

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02 (Eidos)

Legjobb Kiegészítő:

BALDUR'S GATE 2: Throne of Baal (Interplay)

Legjobb Stratégia:

CIVILIZATION III (Infogrames)

MATRIX

AKCIÓFIGURÁK

Keresd az
576 Shopokban!



~~3999,-~~

1999,-/db



576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK!
2002 MÁRCIUS 20.-ÁN
AZ ÖRS VEZÉR TÉREN AZ
ÁRKÁD ÜZLETKÖZPONTBAN



West End City
Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Mammut 2 Bev.
Központ
Széna tér
3. emelet
Tel.: 345-80-76



Nagyker
Budapest XIII. Gergely
Győző u. 17
Tel.: 329-53-03

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



WWW.576.HU

I SSN 0865-8226



9 770865 822000