

Internetes szerepjáték... – a milliomosok játéka?! NEM IGAZI!

# 576

KBYTE

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

TESZTELTÜK:



*C&C Renegade  
Cossacks: Art of War*



*Disciples II  
Destroyer Command*




*Nascar 2002  
Heli Heroes*

DUNGEON SIEGE WAR CRAFT

*Már láttuk!*

**Ára: 796,- Ft**  
ISSN 0865-8226



9 770865 822000  
2002. MÁRCIUS #131



**NYIT**

**2002. MÁJ**

**REGGE**



**TÁSA:**

**RCIUS 20.**

**EL 8:00**

**576** KByte

**ÁRKÁD BEVÁSÁRLÓKÖZPONT**  
**ŐRS VEZÉR TERE ALULJÁRÓ SZINT**

**TEL.: 434-80-76**





**ÚJDONSÁGOK:**



**1999 FT**



**1999 FT**

HAMAROSAN MEGJELENIK: CAESAR 3 GREEN BERETS (+MYTH II) HOMEWORLD RAGE OF MAGES II RED BARON 3D SWAT 2



VISZONTELADÓK: IFJ. FENTKÉZÉSÉT VÁRJUK: 249-46-47

kínálatunk folyamatosan bővül  
www.evm.hu



Üdvözlendők!

Megjelent hát a megújult 576 második száma. Sajna pont az időközbenosan halvány februári szezon újdonságából kellett zede válogatnunk, de remélem ennek ellenére tetszenek Nektek.

Ezúttal témának az interneten játszható szerepjátékokat választottuk. Ezekről magyar lapban még nem jelent meg írásunk, pedig az egyik legélvezetesebb játéktípusról van szó. Sokakat visszatart tőlük az a hiedelem, hogy hatalmas összegeket kell lepengetni értük havidíj formájában. Nos, az internetezés költségeivel összehasonlítva ezek azért annyira nem komoly összegek, emellett több program ingyenes kipróbálási időszakot tartalmaz. Összeállításunkban természetesen ezekről is nyújtunk információkat.

Miért is témánk a retro. Megpróbáltuk megkeresni a mostani számban szereplő játékok "őseit", és bemutatni Nektek ezeket. A visszatekintők mellett természetesen más témák is előkerülnek a régi jó ismerősök...

Egy-idejűleg kísérletbe kezdtünk a mostani számban, szerencsén, ha megintátok, Nektek mennyire jött be a dolog, ugyanis a "Görméretünk (ahol a szöveg van) meg-  
növeztük, a betűtípusunkat megváltoztattuk és méretét lecsökkentettük, az oldaló képszoftopot pedig sokkal kevesebb szöveggel alkalmazzuk. Így lehetőségünk nyílt rá, hogy a korábbi szám mellett a képekre szánt helyet is növeljük, és sokkal nagyobb (így vélhetően használhatóbb) illusztrációkat alkalmazzunk. Kíváncsi vagyok, hogy mennyire tetszik Nektek ez a megoldás. Írjátok meg a véleményeteket!

Miért a szerkesztőség tagjainak 100%-a Star Dudes rajongó, ezért a mostani számtól egy-egy megnyilatkozás esetén minden kedves újságíró a kedvenc Star Dudes karakterre fog reprezentálni (Rich Cando, a készítő szíves hozzájárulásával). A részleteket lásd beljebb...

Nem nyílt a süket dumából, kezdődjön a márciusi 576...!

ender  
vfulop@576.hu

Kiadja a COMGAME '576' Kft.  
1137 Budapest, Gergely Gy.u.17.

Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.

576@576.hu

www.576.hu

Létszámok:

Balogh Zsolt

Felvezető:

Fülöp Viktor vfulop@576.hu

Létszámok:

Varga Balázs vargab@576.hu

Teljesít:

Soltész Tamás bwc@576.hu

LéviLághás: Recent Kft.

Munka: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest  
Terjesztő: a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

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

egyévi: 6999,- Ft, félévi: 3999,- Ft, negyed évi: 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

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

## AKTUALITÁSOK

<b>Hírek</b>	<b>6</b>
<b>Dungeon Siege</b>	<b>12</b>
<b>Warcraft III</b>	<b>14</b>
<b>Virtua Tennis</b>	<b>14</b>

## NAGYÍTÓ

<b>Játékok a hálón</b>	<b>18</b>
<b>Visszatekintő (I.)</b>	<b>27</b>
<b>Visszatekintő (II.)</b>	<b>39</b>
<b>Visszatekintő (III.)</b>	<b>59</b>

## ISMERTETŐK

<b>C&amp;C: Renegade</b>	<b>28</b>
<b>Red Hammer</b>	<b>34</b>
<b>Shadow Force</b>	<b>36</b>
<b>Disciples II</b>	<b>40</b>
<b>Cossacks: Art of War</b>	<b>46</b>
<b>Mall Tycoon</b>	<b>54</b>
<b>Nascar 2002</b>	<b>60</b>
<b>Sim Golf</b>	<b>64</b>
<b>Heli Heroes</b>	<b>66</b>
<b>Tux Racer</b>	<b>68</b>
<b>Destroyer Commander</b>	<b>70</b>
<b>Warbirds Extreme</b>	<b>74</b>
<b>A hónap bukása</b>	<b>80</b>
<b>Visszatekintő</b>	<b>82</b>
<b>Budget játékok</b>	<b>84</b>

## MÁS

<b>Internet</b>	<b>88</b>
<b>Cheatek</b>	<b>92</b>
<b>A hónap dumája</b>	<b>94</b>
<b>Csevegő</b>	<b>96</b>





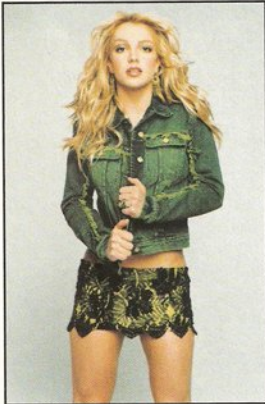


## KASPAROV, A VIRTUÁLIS SAKK-MESTER

A Titus Interactive került ki győztesen abból a versengésből, amely a PC-játékok gyártói közt az utóbbi időben folyt a többszörös sakkvilágbajnok, Gary Kasparov kegyeiért. Ők dobhatják ugyanis piacra a népszerű sakkozó nevével fémjelzett, Game Boy Advance formátumra íródott játékot. Ez a program a legelső sakkszimulátor erre a formátumra szabva, amellyel harmincegy különböző virtuális ellenféllel vívhatunk intellektuális küzdelmet, három különböző nehézségi fokozat közül kiválasztva a nekünk legmegfelelőbbet. Mindegyik virtuális ellenfelünk sajátos játéktílussal rendelkezik, s ez teszi ezt a programot a jelenleg kapható legmagasabb szintű játékszimulátorrá.

## BRITNEY, A THQ LEGÚJABB ÜDVÖSKÉJE

A THQ jó évnek néz elébe, legalábbis a minap tartott sajtótájékoztatójukon igen csak pozitívan tekintettek a közeljövő felé. Az elkövetkezendő hónapokban a cég eddigi legsikeresebb licenceibe lehel majd új életet, miközben újabbnál újabb tartományokat is megpróbál majd leigáznai a PC-játékok piacán. Az egyik



legnagyobb durranásnak Britney Spears legelső játékprogramját, a Britney's Dance Beat-et szánják, persze kápisból GameCube, PC, na meg PS2-platformra egyaránt meghangszerezve, hogy senki se maradhasson ki Spears kisasszony szórásából. Persze a régebbi, legendás programok sem merülnek el a múltban teljesen - a PS2 RPG Summoner kalandjai is folytatódnak, a Red Faction család is újabb taggal, a dark Summitűtal gazdagodik majd, míg a Hot Wheels sorozat programok egész garmadáját ontja majd magából az év közepe felé.

## A NIKE PERLI A SEGA-T

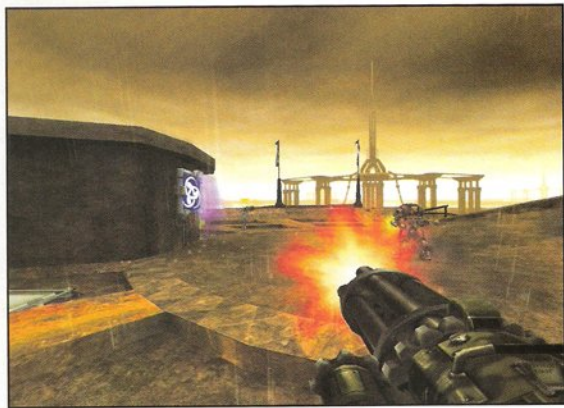
Most, hogy kezdtek jól alakulni az egykori vezető szoftvergyártó, a Sega dolgai, eléggé kellemetlenül érintheti a céget a sportszergyártó megakonzern, a Nike

# FORTYOGÓ DÜH MEGINT KÉSIK AZ UNREAL 2

Annak ellenére, hogy tavaly a velős hírvérés bőszen ígerte, hogy idén már kora tavasszal (azaz március első felében) a boltok polcain lesz az Epic Games legújabb FPS-e, az Unreal Tournament 2. Minden rajongó feszülten vészelte át a telet, reszkető kezekkel várta a halvány reménysugarat, bár a Return to Castle Wolfenstein, a Command & Conquer: Renegade és a Medal of Honor: Allied Assault azért segítette a túlélésben, de azért az Unreal az mégis csak Unreal. A szomorú hír az, hogy néhány hete az alkotók bejelentették, hogy az új grafikai motor és a tökéletes 3D-s megvalósítás bizony több időt igényel, ezért a megjelenést nyárra csúsztatták. Ekkor persze fellángolt a közhangulat, az Epic Games pedig sunnyogott, és kezét tördelve ígérgette, hogy júliusban már biztosan kipróbálhatjuk a legendás FPS-t. Ezzel szemben most megint újabb rossz hír látott napvilágot, rég volt példa ilyen mértékű késedelemre, de szomorú szívvel kell bejelentenünk, hogy a várva várt játék sajnos megint csúszni fog. Vélhetően csak karácsony tájékán vehetjük meg, de kérdés, hogy akkor egyáltalán lesz-e még kedvünk hozzá. Külön felháborító, hogy céges berkekben szintén

rebesgetik a hasonlóképpen favorizált és agyonreklámozott Grand Prix 4 elhalasztását is, habár annak megjelenése csak egy héttel csúszik majd, így - bár erre már nem meménk mérget venni - május 24-én kerül a boltokba, az Xbox verzió pedig június 14-én. Mindeközben jön a Duke Nukem: Manhattan Project, és a Hitman 2 is benyomul a piacra, de az Unreal rossz hírért most már az sem mentheti meg, hogy az Unreal

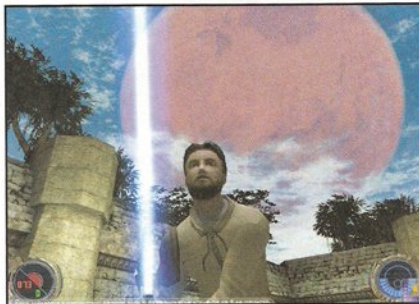
Fortress multiplayer sikerekre pályázhat. Erre mondják, hogy bizony a jó szándék nem elég a sikerhez. Nem kellene olyan ígéretek tenni, amik felcsigázzák a szerencsétlen közönséget, majd közel egy évet csúsztatni a dolgot, hogy mindenki beleőrüljön. Pedig az indítás jó volt, csak hát megint közbeszólt az üzlet és a piaci verseny. Na mindegy, majd megjátjuk karácsonykor, hogy volt-e értelme ennyit várni.



# AZ ERŐ A MARKETINGGEL VAN A JEDI KNIGHT ARANYLEMEZEN

Mennyi bőrt húzhatunk le még a Star Wars világról? Költői kérdés csupán, mindannyian jól tudjuk, hogy a játékmesterek szerint soha nem apadhat el a Lucas féle álomvilág varázsa. Ezt az is bizonyítja, hogy a jediknight.com információi szerint (lehet, hogy a srácok kicsit hazabeszélnék?) a Lucas Arts és a Raven Software első közös gyermeke hatalmas sikernek örvend, olyannyira, hogy akár aranylemez is lehet, bár erről még lapzártánkig nem érkezett hivatalos sajtóközlemény. Ez a hatalmas felhajtás nem csoda, hiszen elég komoly marketing munka előzte meg a piaca dobást, várhatóan az Unreal 2-vel ellentétben ez a játék időben kerül a bol-

tok polcaira. Anyit előzetesen sikerült megtudnunk, hogy a Jedi Outcast névre hallgató folytatás Kyle Katarn kalandjait vezeti végig, aki a birodalmi akadémia elvégzeztével a hivatal kötelekébe áll, de hamarosan szembekerül a korrupcióval, gyűlölettel és magával a sötét oldallal. Így hát elhagyja a Birodalmat, hogy megkeresse igazi szövetségeseit, mielőtt túl késő lenne. A Jedi Outcast-ben nagy teret kap majd a multiplayer játékmód, amely szintén nem meglepő, hiszen elég sokan nyomultak on-line annak idején, és az előzetesek alapján a cég igyekszik a folytatásban is erős hangsúlyt fe-



tetni erre az opcióra. Bár a történet már kissé elcsépelte, de az Interneten kidobott előzetesek, képek, és demók alapján nem csoda, hogy már a megjelenés pillanatában aranylemezen kerül hozzánk a Lucas Arts legújabb gyöngyszeme. Az alkotók valóban nem bíztak semmit a véletlenre, még a Quake III Arena módosított engine-jét is licenzelték a játék motorjához, tavasszal pedig végre mi is megtudhatjuk, hogy az első rész kicsit halovány fogadtatása után mennyit reszelt az új brigád a kérdésem pontokon. Reméljük az erő velük volt, a többi pedig kizárólag rajtunk múlik majd.









## TÁMADNAK A SEGGRONDA MARSLAKÓK

A VU Publishing megszerezte az Angliában egyre nagyobb népszerűségnek örvendő Butt Ugly Martians, azaz a Seggronda Marslakók franchise jogait, így aztán a Balázs Pali-hasonmás szörnyecské ez év őszétől globális támadást indíthatnak a földi PC-játékosok ellen, s várhatólag megsemmisítő támadást mérnek majd a konkurenciára. A hihetetlenül gonosz, ugyanakkor irtó mulatságos idegenek földi invázióját PC-n és Mac-en, konzolokon, kézi készülékeken, na és interneten egyaránt figyelemmel kísérhetjük, sőt, mivel egy játékprogramról van szó, valószínűleg az a legjobb, ha aktívan részt is veszünk benne. Amíg a programok megérkeznek, ízelítőül tapadjunk a televízióképernyőkre, hiszen a Nickelodeon hamrosan nálunk is bemutatja a Seggronda Marslakók eszemelt kávéárját.

## ÚJ BUDGET SZOFTVEREK A DICE MULTIMEDIATÓL

A budget-szoftverekre szakosodott Dice Multimedia ismét hallat magáról. Olcsó, ám színvonalas programjainak listája ismét bővül néhány címmel, köztük a Wipeout 1097, a Warhammer: Dark Omen, a Shockwave Assault, valamint a Deconstruction Derby, a Sim Life, vagy a Road Rash. A programok márciusban kerülnek az angliai üzletek polcaira, s onnan csak idő kérdése, hogy az említett programok hozzánk is begyűrűzzenek.

## SMS-JÁTÉK, NEM CSAK KAPCSOLTAM-MÓDRA

Az iPhone, az egyik legnevesebb vezeték nélküli szoftver-fejlesztő cég, valamint a Vodafone a jövőben közösen gondoskodnak arról, hogy a Vodafone ügyfeleinek mindig legyen választható SMS-játékuk, a Vitray Tamástól megörökölt Kapcsolatmon kívül is. Időről-időre változó kínálatot ígér a két cég, hogy garantáltan egyetlen Vodafone-előfizető se maradjon szórákos nélkül, s hogy a mobilfüggőség garantáltan eluralkodjon rajtuk. Anglia legnagyobb szolgáltatója mellett az iPhone sikerült megcsinálnia az európai szolgáltatókat tömörítő szervezetet, a T-Motion Internationalt is, hogy a Vodafone-hoz hasonlóan más európai szolgáltatók klienseinek játékos szórákosatátásáról is az iPhone gondoskodhasson.

## KONZOLBÓL PC

Reméljük nem egyedülálló hírt közlünk végre ebben a témában, de örömmel jelenthetjük, hogy várhatóan a GTA 3 PC-re is megjelenik végre. Ez ma már azért is kuriózum, mert számos játékgyártó vállalat dönt amellett, hogy először csak konzolon teszti le új fejlesztését, majd ha kedve tartja, akkor egy PC-s verziót is kidob. Szerencsére – mivel azért a GTA sorozat ezen

# EGY JÁTÉK MIND FELETT WARCRAFT III COLLECTOR'S EDITION – A RAJONGÓKNAK

A Blizzard soha nem feledkezik meg igazi rajongóiról, gondoljunk csak a Diablo II tökéletességére. Most már persze minden vérbeli játékos a Warcraft III megjelenését várja, s már a világhálón is nyomják ezerral az információkat az újításokról, többek közt a [MacWarcraftIII.com](http://MacWarcraftIII.com) címen a nagyközönség Bill Roper és Rob Pardo urakkal cseveggetett a jövő egyik legizgalmasabb real-time stratégiai játékáról. A tesztelések még ebben a pillanatban is folynak, de a cég máris elárulta az év legnagyobb meglepetését, miszerint júniusban a Warcraft III Collector's Edition is napvilágot lát majd, szinte egy időben az új program hivatalos megjelenésével. Az biztos, hogy nem piskóta árat kérnek majd el érte, de gondoljunk csak bele, hogy mit meg nem adnánk egy olyan díszdobozos verzióért, amelyben az eredeti játékon kívül egy The Art of Warcraft című képes könyvet, artworkökkel és soha nem látott képekkel, valamint az alkotók kommentárjaival telepakolt CD-t, egy Warcraft III Cinematic DVD-t (az összes eddigi filmrészlet a játékából szélesvásznú változatban), sőt, még egy Warcraft III Soundtrack korongot is meg-

kaparinthatunk. Talán nem kell nagyon részletekbe bocsátkozni, hogy egy vérbeli rajongó így is vérszemet, valamint rángógörcsöt kapjon, de ha még fájdatani akarjuk a szíveket, akkor suttogva azt is elárulhatjuk, hogy a dobozban lesz még egy Collector's Edition kézikönyv is, melyet a Warcraft III team tagjai dedikál-

tak, valamint nyomtatott képek töménytelen mennyiségben. Ha valaki ezek után kételkedik a sikerben, annak kétféleképpen, hogy valaha bármi is megsúrolja az ingerküszöbét. Reméljük, hogy a fényes pompa mellé azért a játék minősége is fel nő, nehogy ilyen csodálatos beharangozó után csalatkoznunk kelljen.



## RÚGD A BŐRT, NE SIRÁNKOZZ BEJELENTETTÉK A CLUB FUTBALL-T

Nagy fába vágta a fejszét a Codemasters. Legújabb, fejlesztés alatt álló sportszimulátorukkal nem kisebb dologra vállalkoztak, mint, hogy minden idők legrealisztikusabb futball játékprogramját hozzák létre. Ezzel olyan konkurenciával kerültek szembe, mint az EA Sports, amely a műfaj abszolút nagy örege, rengeteg tapasztalattal és alighanem a kategóriáján belül a legelvezetesebb, leglátványosabb játékokkal.

Erre ígért rá a Codemasters, amikor azt állították, hogy a Club Football című játék vadonatúj fejlesztésű 3D motorja teljesen fotorealistikus ábrázolást tesz majd lehetővé. Ez már csak olyan szempontból is merész állításnak bizonyul, hogy a jönevű cég a múltban nem szentelt különösebb figyelmet a virtuális labdarúgás fejlesztésének, így tehát megkérdőjelezhető a tapasztalattal rendelkeznek ezen a téren. Ahogy az már lenni

szokott, minden játékosról kazalnyi statisztikát és adatot mellékelnek, a különös gondnal kimunkált grafika mellé. Lehetőség van arra is, hogy a sportos vénával megáldott felhasználó saját fényképét bevigye a játékba, ahol hip-hop virtuális futballistát várszólak belőle, hogy Beckham, vagy Djorkaeff oldalán rúghassa a bőrt. A játékon a tizenöt legrangosabb európai klubcsapattal próbálkozhatnak meg bajnokságot nyerni a rajongók. Picit szomorúan tapasztaltuk, hogy ebbe a tizenötbe az olyan nevek mellé, mint a Manchester United, a Glasgow Rangers, az Arsenal, illetve a Bayern mellé egyetlen magyar alakulat sem fért be, pedig milyen jól nézett volna ki egy Barcelona-Felcsút mérkőzés :-). A Club Football specialitása, hogy minden csapat rajongóinak külön kiadással kedveskednek a Codemasters programozói, ahol a „kedvenc” csapatra nagyobb hangsúly helyeződik, mint az ellenfelekre. A játék idén ősszel várható, ekkor jelenik meg a PS2, illetve az X-Box változat. Egyelőre még nincs információ arról, vajon a Codemasters marketingesei gondoltak-e a PC-közönségre, azonban reménykedünk, hiszen azt hiszem a sportjátékok kedvelői szívesen vetnének egy pillantást „minden idő”





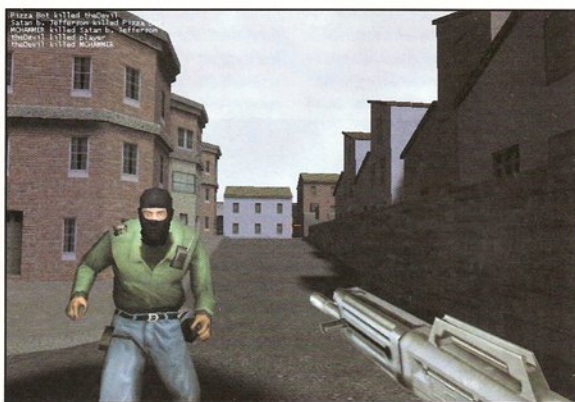


## MÁR MEGINT EGY TERRORISTA GLOBAL OPERATIONS BÉTATESZT

Napjainkban sajnos egyre gyakrabban hallunk híradásokban a terrorizmus-antiterrorizmus párkapcsolatról, s világ-szerte egyre több terroristaelhárító szervezet dolgozik megfeszített erővel, hogy a szomorú szeptemberi események ne ismétlődhessenek meg. Az ötletet nem hagynak túl sokáig parlagon heverni és a Barking Dog nevű fejlesztőcéggel (továbbá a napokban vált elérhetővé a Global Operations című játék tesztelhető alfa-verziója, amelyet hamarosan a kész formák fog követni). Hasonló témát feszegetett a SWAT 3, amelyben egy, a filmvilágból ismert, amerikai „bedobjuk a lövedékgátrátot betörjük az ajtót, mekkaján ki merre lát” típusú kommandóegység vezetőiként kergethetjük a veszélyes pszichopátákat. A Global Operations-ben ennél valamivel kifinomultabb feladat vár ránk, specializált egységekkel – nehéztűzér, mesterlövész, lövész, stb., mindegyik egyéni fegyverrel és felszereléssel – különféle missziókat kell végrehajtjunk, – bérnyitóság, testőrség, robbanószerkezet elhelyezése, stb. – illetve a jó szövegíró híven. Quake mintára összecsapásokat a terítainkkal is, akár helyi

hálózatban, akár az Internet segítségével. A játék a képeket elnézve meglehetősen jónak ígéretek, ezt a várakozást pedig csak tovább fokozza a fejlesztők ígérete, mely szerint a vállalkozó kedvű kommandósok 32 féle fegyver és egyéb speciális felszerelés – éjjellátó készülék, thermokamera, C4-es robbanószer, stb. – segítségével indulhatnak a harcba. A Global Operations-t a napokban írták fel aranylemezre, ez pedig azt jelenti, hogy

hamarosan – a Barking Dog illetékesei szerint március 26-án – megérkeznek a boltok polcaira a dobozok, amelyek a játék CD-t rejtik. A műfaj rajongói már nagyon várják ezt a napot, hiszen ha a képeknek, és az ilyenkor szokásos ismeretető szövegeknek hinni lehet, – valós fegyverek alapján lemodellezett puskák, hiperrealisztikus környezet, stb. – a Global Operations valóságos csemege lesz majd a csapatalapú, FPS játékok között.

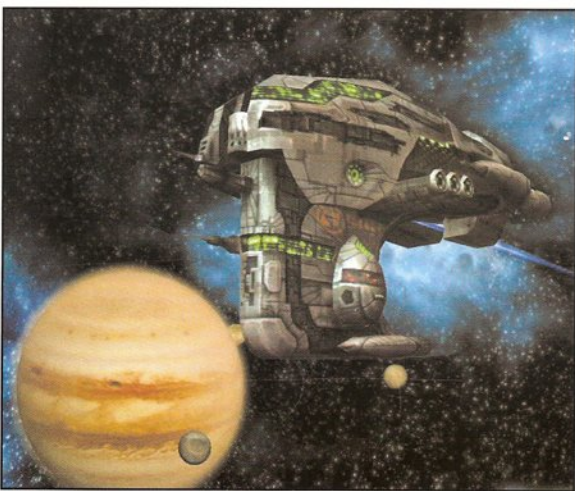


## HAJRÁ, MAGYAROK! HAEGEMONIA - LEGIONS OF IRON

Strategiarajongók figyelem! A magyar nyelvű Digital Reality – amelynek részlete Imperium Galactica 1-2 fémjelzi – újabb korszakú stratégiai játék fejlesztésén dolgozik. Egyre várhatóan ez év második felében lát majd napvilágot a Cryo egység. Az előzetes jelentések szerint a Haegemonia valami egészen különleges újult majd a műfaj kedvelőinek. Erősíti mint garancia az Imperium Galactica első és második része, amelyek történetén ugyan a Legions of Iron kisebb szerepet kap majd a game-on terjesztés és az erőforrások menedzselése, azonban sokkal több időt vehetünk majd részt, kezdetben csak mint egy csillaghajó ifjú kapitányára szorjázó kapitány, a későbbiekben azonban már kisebb-nagyobb flottákat is győzelemre vezethetünk, amelyben előmenetelünk ezt lehetővé teszi. A történet szerint a következő évszázadban a Földön maradt emberiség háborúzó, Marsra települt társakat erős egységekre kényszeríti egy nagy életforma, amelyik támadást mutat az emberiség ellen. A játék készítői ígérték a lehető legelőnyösebben lemodellezni a világűrben található objektumokat – bolygók, illetve a Holdból is – és átjárók a freggyu-

kak – amelyek mind, mind szerepet kapnak majd az űrháború során. A képek önmagukért beszélnek, a grafikus szekció kitett magáért. – 40 féle űrhajó, több mint 20 perc kiváló minőségű animáció és videó – amelyet mi sem bizonyít jobban, mint az, hogy a Haegemonia grafikus motorja egyszerre akár 100.000 poligon megjelenítésére is képes, természetesen csak akkor, ha a megfelelő

hardveres támogatás megvan – értsd: a NASA számítókapacitásának jelentős hányada áll rendelkezésünkre. Mindezek ellenére nagyon várjuk a májusi premi-ert, hiszen egyrészt egy kiváló program megjelenésére van kilátás, másrészt drukkolunk, hogy kis hazánk programozó agytrósztaik sikerüljön az Imperium Galactica-hoz hasonló minőségű játékot készíteni. Hajrá!



### NYILVÁNOS PETÍCIÓ AZ EPIC GAMES – NEK

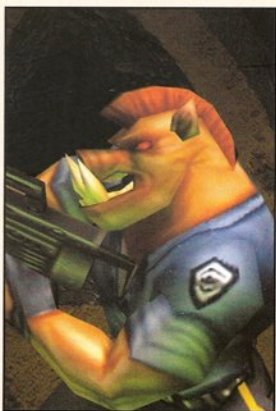
Közfelháborodást keltett az a hír, amelyet egy külföldi lap közölt le a napokban, miszerint az Unreal2-ben egyáltalán nem lesz többjátékos mód. Egyesek szerint a készítő a várhatóan nyáron megjelenő Unreal Tournament 2-re fektették a hangsúlyt, így a decemberre csúsztatott folytatás marad olyan, amilyen, már ami a multiplayer opcióit illeti. Sokaknak persze



ez egyáltalán nem nyerte el tetszését, így – bár nem hivatalosan – már petíció is indult, melyben a felbőszült rajongósegreg követeli ősi jussát. Ha esetleg a kérdés téged is felkavar, akkor hangot adhatsz véleményednek a <http://clanfe.eclis.net/?page=petition> oldalon.

### DUKE NUKEM MANHATTAN KAPUITZÓRGETI

Elkészült az új Duke Nukem játék hivatalos weboldala, amelyet a <http://www.dukenukemmp.com/> címen ajánlott megtekinteni. Máris rengeteg hasznos infó, kép, érdekesség, interjú és persze a jól bevált fórum is segít abban,



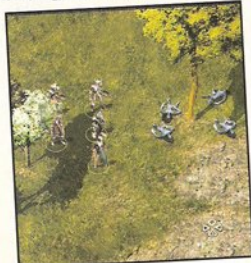




hogy felturbózzuk kis agyunkat egy újabb véres mérszárlásra. Bár a készítőik még elég szűkszavúak a részleteket illetően, azért a beharangozó már így is lélekemelő, a filmelőzetes impozáns, a wallpaperek kedvesek, a többit persze meg majd úgyis megjátjuk.

## MACINTOSH – VALAKI ERRE IS FIGYEL

A mai világban a PC-n és az újgenerációs konzolokon kívül szinte nem is találkozunk mással, ez persze nem azt jelenti, hogy nincs is más. Gondoljunk csak arra, hogy a Macintosh felhasználói kerkekben is egyre nagyobb teret hódít magának, s bár ezt eddig igen kevesen óhajták észrevenni, azért akadt már egy-két jelentkező. Szerencsére az Icewind Dale is megélhet, hogy egy új platformon bocsássák



közszemlére. Az egyik legismertebb (s talán legnépszerűbb is?) szerepjáték, ami egyébként a Baldur's Gate továbbbővítése, itt is nagy sikerre számíthat, bár még nem lehet tudni, hogy a készítőik gondolnak-e valami kedves extrával a Macintosh rajongókra, de ha nem, hát akkor sem hiszem, hogy lincshangulat uralkodik majd ezen körökben.

## KASPAROV, A VIRTUÁLIS SAKKMESTER

A Titus Interactive került ki győztesen abból a versengésből, amely a PC-játékok gyártói közt az utóbbi időben folyt a többszörös sakkvilágbajnok, Gary Kasparov kegyeiért. Ők dobhatják ugyanis piacra a népszerű sakkzoo nevével fémjelzett, Game Boy Advance formátumra íródott játékot. Ez a program a legelső sakkvizuális erre a formátumra szabva, amellyel harmincegy különböző virtuális ellenféllel vívhatunk intellektuális küzdelmet, három különböző nehézségi fokozat közül kiválasztva a nekünk legmegfelelőbbet. Mindegyik virtuális ellenfelünk sajátos játéksziluszal rendelkezik, s ez teszi ezt a programot a jelenleg kapható legmagasabb szintű játékszimulátorrá.

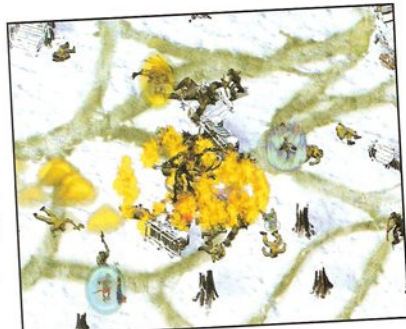
## A DISNEY ÉS AZ UBORKASZEZON

Nos, ez a két fogalom nem igazán említhető egy lapon, hiszen az egyes cég interaktív részlegénél abszolút nagyüzem van. A felfokozott tempóban a cég segítőtársa az UBI Soft, amely három újabb játékot fejleszt ki a Disney újabb filmjeihez

# JEGES MEGLEPETÉS ICEWIND DALE 2

Nagy örömet fog szerezni a Forgotten Realms rajongók számára az Icewind Dale folytatása, amely valamivel kevesebb, mint 90 nap múlva érkezik a boltokba. A Black Isle Studios 2000-es fantasy játéknak újabb részében a második kiadású AD&D alapján megalkotott játékrendszerrel és a Diabloból megismert nézettél és játékmennettel találkozunk a kalandozók. Fájdalmas hiányosság, hogy nem konvertálhatóak a játék első részében nagy műgonddal megalkotott karakterek, ám a készítőik számos új fajt és alfajt ígérnek, valamint a kasztok és a fajok hihetetlen kombinációs lehetőségét. Az R. A. Salvatore által

is megéneelt sötét Forgotten Realms világából számos ismerős lény és varázslat köszönti majd a műfaj rajongót, találkozhatnak többek között Lloth pókistennő szörnyével, sárkányokkal is, természetesen számos új varázslattal, fegyverrel, felszerelési tárggyal kísérlehetjük meg felvenni velük a



harcot. Lényegesen fontosabb azonban hogy belebújhatunk a sötét efek bőrébe, megtudhatjuk milyen érzés a Mélysötét lakójának lenni. Bár a programozók nem erőltették meg magukat túlságosan, a játék grafikus motorján nem végeztek túl sok változtatást, az Icewind Dale 2 még így is elég jónak

mondható a maga nemében. A hangeffektek ígéreteesebbnek tűnnek, a karakterek hangját hírességektől kívánják kölcsönözni, a játék zenéjét pedig egy fantasy körökben igen jó névnek örvendő zeneszerző fogja majd jegyezni. A játékrendszert profi igényességgel konvertálták és odafigyeltek arra is, hogy ne lehessen gátátalanul „tápolni”, több-kasztúság például csak szigorú korlátozásokkal lehetséges. A játék várhatóan május 28-án kerül majd a boltokba, nagy gondot okozva ezzel a tanév végére készülő, illetve a vizsgafőszakot megkezdő fiatalok számára.

# A MUTÁNS ÓRIÁSROVAROK VISSZAVÁGNAK 4 Y PROJECT

A néhány évvel ezelőtt bemutatott Starship Troopers című sci-fi film legálább akkora bukás volt, mint a Westka Interactive 1998-as Arcater a nevű programja. A programozók azonban nem adták fel a reményt, beszerettek pár új arcot az Infogamestől és hasonló jó név cégektől, majd egy nagyobb tőkeinjekció után belevágtak a Y Project fejlesztésébe. A Starship Trooperst azért említtük, ugyanis a Westka készülő programjában egy hasonló bolygóra kell ellátogatnunk, ahol mutáns óriásrovarok tervezgetik az emberiség szisztematikus kiirtását. Eddig ez nem hangzik túl meggyőzően, azonban a német fejlesztőcég a kissé röhejes történetet egy FPS keretbe ültette, ahol nem csupán menni és hantelni kell, hanem különböző feladatokat, rejtvényeket kell megoldani. A grafikai kivitelezésre különös hangsúlyt fektettek, noha a rovarok dizájnya némileg az Alienre hajaz, de ez legyen a legkisebb gondunk - a játékban látható filmjeleket sebészi pontossággal modellezték le, hogy tökéletesen realisztikus legyen a gonosz rovarok világa. Minden egyes rosszindulatú izelt-

lábú testét 6500 poligon épített fel, az emberek mozgását pedig a legprofibb motion capture technológia segítségével ültették át a virtuális világba. Ezek után tehát ki lehet találni, hogy nagyságrendileg milyen hardver szükségeltetik majd a Y Project futtatásához. A programot az Unreal motorja hajtja, azonban a Westka agytrösztjei kicsit felpiszkálták a rovarokat irányító mesterséges intel-

ligenciát, így komoly kihívást jelent azok legyőzése. Ezen kívül számos technikai újdonsággal találkozhatunk, mint például a beszédet a megjelenített figurák szájmogásához igazító LipSync0 alkalmazás,







## REDMONDI TERVEK

„Microsoft február 27-én Las Vegasban jelentette be, hogy 2002-03-as évre szülő játékokat, amelyekben olyan játékelemek kaptak helyet, mint a várva várt Age of Mythology, illetve a Dungeon Siege. A Microsoft szoftverfejlesztés szeretné rávilágítani, hogy milyen lehetőségek jelennek a 3D-an, mint játékelemekben – mondta

dennapi eseménynek számított, mint egy igazoltatás a körütn. A stratégiai játékokban a hadsereg fejlesztésén és a civilizáció fejlesztésén kívül a pénzügyekre is oda kell figyelni. Ez utóbbi történhet kereskedelem, illetve kitermelés során. Az Age of Mythology-ban az igyekvő uralkodóknak lehetősége van külső segítséget

igénybe venni az istenek formájában, akik a lehetőségekhez mérten áldást osztanak a harcban induló csapatok, illetve az aratást végző parasztok között. Az ókori görög, norvég, illetve egyiptomi világokban játszódo stratégiai vadonatúj

3-D grafikus motor teszi szemfénydítőn széppé. Már nagyon várjuk.

Szintén az év során várható a népszerű fantasy játék az Asheron's Call második része, amely interneten keresztül lesz majd játszható. Itt is feljuttatták a grafikai meg-hajtokat, valamint számos új opció, felsze-relési tárgy, illetve kaszt és karakter válik elérhetővé a lelkes kalandozók számára.

A sokat dicséret repülőgép szimulátorairól is jól ismert cég ósre tervezi a Combat Flight Simulator harmadik részének meg-jelentését. A program a Flight Simulator 2002 fizikai jellemzőit használja, azonban a fejlesztők további módosításokat végez-tek, hogy még realisztikusabbak legyenek a nagy sebességgel végrehajtott földközeli manőverek. Az előző részhez képest 18 fényképszerűen lemodellezett második világháborús repülőgép típussal bővült az arzenál, valamint fejlődött a háborús kam-pányok kezelési módja is. Bátor pilótaként a brit RAF, a U.S. Air Force, illetve a Luftwaffe hőseként indulhatunk harcba 1943-tól egészen a háború végéig.



„Microsoft a Microsoft Game Studios

„Az év várható Rise of Nations, amelyet nem kisebb név, mint az idős Peter Dinklage jegyz, akinek cége a Civilization IV, illetve az Alpha Centauri is fejleszt. A városideji stratégiai játékokban a városoknak lehetősége nyílik a világ tel-lesítésére, bármely történelmi korban. Kérdéses, hogy az emberek feletti uralomra akár katonai erő alkalmaz-ásai – amelyek eszközei a paritástól kezdve a katasztrófáig terjednek – akár a tudomány, illetve a tudomány feletti uralom megvalósításával érhető el.

„Microsoft Age of... sorozatának követ-kezői ismét ígrik a fejlesztők. Az Age of Mythology-ban a játékosok visszatérhet-nek a kőkorszakba, amikor a legyőzhetetlen óriások ellenük származtak, és a kőkorszakban a kőkorszakban pedig olyan min-



© 2001 ENSEMBLE STUDIOS



Érdekes fantasy játéknak ígérkezik az áprilisa várható Dungeon Siege, amelyben egyszemélyes partiként indulva kalandoz-hatunk a lélegzetelállítóan megrajolt 3-D világban. Vándorlásunk során hét további szövetségest szerezhetünk magunk mellé, akik végül egységes csapatként harcolva győzik le az eléjük tornyosuló akadályokat. A csatákkal teletűzdelt izgalmas kaland során egy előre megírt történet szálain kell végighaladnunk, hogy végül elnyerhessük méltó jutalmunkat.

A Tycoon játékok rajongói sem maradnak újdonság nélkül, májusban itt van a Zoo Tycoon Dinosaur Digs nevű kiegészítője, amelynek segítségével több mint húszféle őshüllővel gazdagíthatjuk állatker-tőt. „Kinálatát”, továbbá őskori dizájnu épületeket, újabb alkalmazottakat és látvá-nyosságokat telelthetünk. Sim közönség-ünk legnagyobb öröme.

### TAROLNAK A SZÖRNYEK

Amint az várható volt, a számítógépes játékok piacán, csakúgy, mint a mozipénztáraknál, a Szörny Rt. munkatár-sai kaszálják a legtöbbet. A valamennyi játék-formátum összesített listáján rögtön az élre kerülő program a Game Boy Colour, az Advance, valamint a PSOne programok közt is abszolút listavezető lett, míg a PS2 listán az ötödik, a PC akció-játékok közt a tizennyolcadik, a mini-játé-kok közt pedig a négy különböző program mindegyike a legjobb húsz program megjelölt helyen végzett. S ez még csak az első roham volt; várhatóan a szeptem-beri videopremier idején is szörnyen játé-kos kedvében lesz majd mindenki, aki most esetleg nem vásárolta volna meg a játékszoftvereket.

### ÚJ BUDGET SZOFTVEREK A DICE MULTIMEDIÁTÓL

A budget-szoftverekre szakosodott Dice Multimedia ismét hallat magáról. Olcsó, ám színvonalas programjainak listája ismét bővül néhány címmel, köztük a Wipeout 1097, a Warhammer: Dark Omen, a Shockwave Assault, valamint a Deconstruction Derby, a Sim Life, vagy a Road Rash. A programok márciusban kerülnek az angliai üzletek polcaira, s onnan csak idő kérdése, hogy az említett programok hozzánk is begyűrözzenek.

### A CAPCOM ÉS A PAL-NORMA

Elégé banális dolgokon csúszhatnak el a gyártók, ha nem figyelnek a szoftver-piac megosztására, nem utolsósorban földrajzilag érve a megosztást. A Capcom például azzal bőszítette fel legutóbb az európai felhasználókat, hogy PS2-re író-dott programjaiból kifelejtették a PAL rendszerre történő optimalizálást, így aztán panaszos levelekkel és csaldótt vásárlók ezreivel találték szemben magu-kat pillanatok alatt. Most aztán igye-keznek kijavítani a hirtelükön esett csorbát, hiszen a márciusban bemuta-tandó Maximo című program immáron a legmodernebb PAL-konvertálással is fel lesz szerelve. Kérdés, hogy nem az „eső után köpönyeg”-effektussal van-e dolgunk jelen esetben, s a potenciális vásárlók vajon visszatérnek-e a Capcom egyszerű már pörül járt szoftvereire.



# DUNGEON SIEGE

**A**talyai szezon első negyedévében már hírt adtunk ezen fejlesztésről, mely immár egy előzetes tesztverzió révén szignózza elkészültségének 99%-os voltát. A Gas Powered Games által fejlesztett, s a Microsoft által publikált szerepjáték már munkálatai közben is komoly érdeklődés tárgyát képezte – két okot fogok megnevezni. Jó lesz? Mr. Gates-t, és az általa életre hívott szoftveróriást ugyan lehet gyűlölni, ám józan körülmények között még a legelkötelezettebb „antimicrosofisták” is kénytelenek elismerni, hogy a cég O, azaz nulla darab rossz játékot fejlesztett avagy publikált, avagy egy nagy dózis vanília shake-re. Mindegyik remek. Másik ok, amiért az RPG piacra is betörni hivatott Microsoft darab már a munkálatok közben komoly figyelem tárgyát képezhette, a Chris Taylor projectvezető által adott interjúban hangzottak irányvonalak s ígéretek. Taylor Úr egy hosszabb kinyilatkoztatásának vágott változata következik: „Nem hiszek a mellékküldetéseknél. Kevés unalmasabb dolog van, mint felkutatni a jóságos papnő elkóborolt macskáját, hogy aztán az erdő mélyén ráelve a cicára, visszabattyogjak ugyanazon úton, ugyanazon személyhez,

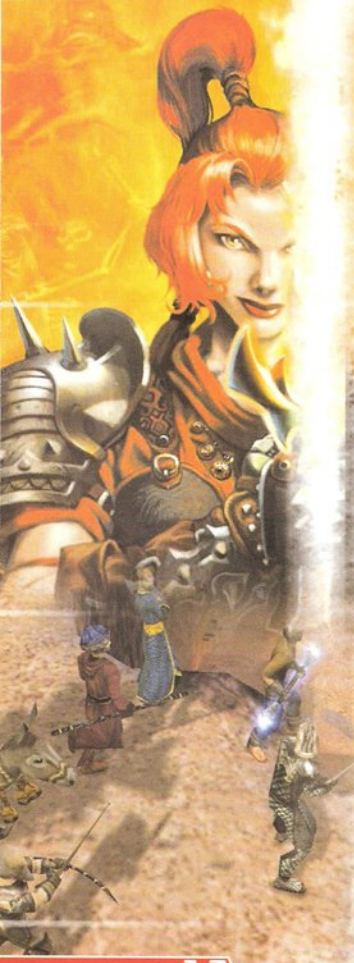
s rendszerint ugyanazon díjazásokért. Mi olyan játékot s világot készítünk, melyben egyetlen karakter sem kényszerül visszafordulni, újra s újra bejárni egy már unalomig ismert területet. A teljes szabadságra koncentrálunk, nem kérünk, s nem várunk el kompromisszumot a játékosoktól – megy, amerre akar. Nem hiszek a szűkre szabott inventoryban sem. „Óh, a csudába! Pont rossz kardot hoztam fel – a másiknak nem volt hely. Nna, mehetek vissza a poklok mélyére az otthagyt Dragonlayerért.” Ha kell valami a játékosnak, hadd vegye fel. Hadd menjen, s harcoljon vele. Ne forszírozzuk azt, hogy ezt megelőzően kereskedőkkel, avagy hátizsákja tárcapacitásával egyezkedjen. Mint ahogy arra sem, hogy egyedül, avagy csapatostul vágjon neki a kalandoknak. A maximális létszám valószínűsíthetően nyolc lesz, ám ez nem jelenti, hogy ne boldogulhatna a játékos mindössze egyetlen karakterrel is. Itt egy szabad világ készül, ahol mindenki saját belátása szerint cselekedhet, dönthet, szövetkezhet, avagy harcolhat.”

## Felépítés

Szabad világról s szabad szisztemáról lévén szó, a Dungeon Siege-t illető első, egyszersmind legalapvetőbb elvárásom a kasztrendszerek teljes körű mellőzése volt. „Én Nekromanta leszek, én

meg hős Lovaaag, én pedig Tony Hawk ígéjét hirdető Pap”, ésátöbbi. Noha mind az asztali, mind a számítógépes szerepjáték klasszikus hozadékának, méginkább: beidegződésének tekinthetjük a kasztrendszereket, napjainkban már igen merész vállalkozás lenne az unalomig ismert, sőt nyomokban immár érdektelen szisztemára alapozni egy új játékot. Hiszen a dolog működött, s máig is működik a klasszikus asztali szerepjátékok, s a számítógépes alapművelekben is. Mégis, az „és te mi akarsz lenni?” kérdésre adandó válasz egy bizonyos kaszt megjelölése helyett sokkal rugalmasabban hangzik, ha azt mondhatjuk: „minden, ami lehetek.” S a Dungeon Siege-ben végre, valóban az lehetsz, aki akarsz. Nem kötnék, terhelnek a választott kaszt okán kényszerű módon fellépő büntetések, hátrányok – karakterünk aszerint fejlődik, miképpen is kezeljük őt. Nincsenek XP pontthátárok, melyek átlépését követően magad határozhatod meg, miszerint intelligensebb, ügyesebb, avagy erősebb óhajtasz-e lenni. Nincsen pillanatonkénti quick save-kényszerűség sem, miután egy, azaz egy darab megmaradt HP-nk tükrében vissza kellene kommandíroznunk magunkat az első healing potion áruhoz.

Első körben célszerű lesz megalkotni karakterünket – ez itt gyakorlatilag nem







...mint hősünk kinézetének személyesítését. A kezdetekkor lehetőségeink annyiban ki is merülnek, s ugyanekkor rejlik a szisztéma nagyszínege: már az első pillanattól rajtunk múlik majd, hogyan s miképpen alakulnak karakterünk főbb jellemzői. Nézzük az alapokat: karakterünk mindössze három főbb alaptulajdonsággal bír, melyek az: ügyesség, intelligencia. Minden dologhoz tartozik egy, az adott tulajdonság fejlesztését lehetővé tevő, valamint önműn jogán is fejleszthető eszközök. Hogy érthető legyen: Melee Csak az, azaz közelharc értékünk akkor fejlődik, ha szorgalmasan aprítjuk az ellenfeleinket, karddal, csülökcsonttal. Mivel ez - egy rántó ütődés után - azonnal lecsapódását követően valóban lehetővé teszi, hogy felmarkoljuk egy ellenfelet, mely ugyan 1-2 HP-nyi sebzést eredményezett csupán, viszont nemcsak a főcsont ütemű izomtömeg-terhelését könnyíthetett el a természetellenes hosszabb akciók során. Nemhogy, itt ön a java: a hatékony, azaz csülökforgatás izomerőt igénylő - mely kifejezése révén

karakterünk mind erősebb s erősebb lesz. Egy-egy jellemzőnk hatékonyságát a tulajdonság balról-jobbra haladó telítettsége hivatott jelezni, mely, ha eléri a jobb oldali határvonalakat - úgy ugrik egy szintet. Ily módon, kardforgatás útján egyre erősebbek s gy-

korlítottabbak leszünk, míg ügyességünk mértékéért a távolsági hadviselés használatá felel. Maradt még az intelligencia: ezen jellemző varázslataink használatakor tápolódik - ám csak abban az esetben, ha cselekedetünk képes volt érdemi hatást gyakorolni a világra. Magyarán, hiába is perzseljük a luftot csinos kis tűzlabdákkal, ennek hatására még semmi sem történik. (Hm. Elvileg, De nem rossz ötlet, ki is próbálom, hátha alapon.)

Előjában ennyit a szisztémáról, a - reményeim szerint - már a közeljövőben esedékes ismertető alkalmával minden főbb tulajdonságot, s az ezekkel kapcsolatos tudnivalókat részletes elemzés tárgyává tesszük.

### Kamera

Most még nem folyunk bele a történeti vonalvezetés mélységeibe - pedig van neki - annál inkább az itt életre hívott világok által képviselt s tolmácsolított esztétikum minőségének vizsgálatába. Már, ha van neki. Nyugirugó: van neki. Mi több, a Dungeon Siege látványvilága korunk leg-erőteljesebb ábrázolásai közé sorolandó. Első pillantásra 3rd Personnak tűnik a

szint, ám csakhamar felismerjük majd, hogy sokkal inkább az Evil Island-re hajazó kamerakezelés képezi a motor alapjait. Fontos leszögeznünk, hogy csupán hasonló a modell. Karakterünket/ karaktereinket nekünk tetsző pozícióból követhetjük nyomon, ám szemben az Evil Island nyomokban még kiforratlan kamerakezelésével, itt kérmén, nem sok dologba lehet belekötöni.

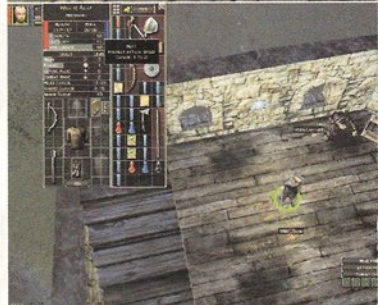
Lassan itt a lap alja, így a már az ajtón kopogtató Dungeon Siege eszméiségéről szóljanak helyettem a mellékelt screenshotok. Előjában annyit, hogy a Gas Powered Games s a Microsoft üdvöskéje minden szinten rászolgál a Diablo Killer titulusra, így a Terror Urát maximum az otthonnál szolgáló, valószínűtlenül komor, zseniális fantasy világ mielőbbi újraértelmezése menti majd meg az enyészettől. Mint mindig, őt is a neki kijáró tisztelet s rettegés jegyében köszöntjük majd, de azért szívesen készítenék egy fotót karmazsinszín ábrázatáról, midőn először ül le Dungeon Siege-elni. Mert Dungeon Siegelni ez idő szerint már egyértelműen izgalmasabb móka, mint Diablo Kettőzni. S hogy nem kevesebb mint négy évet kellett várunk hogy megtehesünk ezen kinyilatkoztatást, a lehető legnagyobb fokú áhítat jegyében várjuk s óhajtjuk a Dungeon Siege kereskedelmi verziójának megjelenését. Diablo, lassan ideje új létre bledned! Ha eddig nem hitted el, most el fogod!

by GyZ

**kiadó:** Microsoft

**fejlesztő:** Gas Powered Games

**megjelenés:** 2002. május





# WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

- Olyan ajánlatom van számodra, amit nem utasíthatshatsz vissza – nézett a szemembe ender, a keresztpapa. Hideg veríték csorgott végig a hátamon és reménykedtem, hogy kevéscsacsó fejét továbbra is a nyakán marad: nem kerül az ágyam végébe.

- Te leszel a család szemé, a család füle – még mindig remegtem, mint a nyárfalevél.  
- Letesztelek nekünk a Warcraft harmadik részének félkész verzióját és leírod, amit megtudsz róla, ide bele – mutatott ezekre a lapokra.

- Persze, persze főnök – motyogtam. Nem akartam úgy végezni, mint azok a szerencsétlenek, akik csak csupa kisbetűvel írhatják alá a cikkeiket. – Kívánságod számomra parancs.

- Légy itt a megbeszélési időben, mert mindketten elmegyünk arra a helyre, ahol a program kipróbálható. Egy ilyen built én sem hagyhatok ki – dörzsölte össze tenyerét vigyorogva...

Ha nem is pontosan így történt a fentebb vázolt beszélgetés, a lényeg hogy felkerestük a Blizzard magyarországi forgalmazóját, ahol már majdnem mindenki a függőség egyértelmű jeleit mutatta, persze, ők már napok óta küzdöttek a Warcraft világában...

Lassan három éve, hogy az első hírek felreppentek a folytatásról, akkoriban a legnagyobb Warcraft láz közepén jómagam is éjszakákon keresztül (és előadások helyett) éppen a zerg inváziót próbáltam megállítani néhány hősies tengerészgyalogossal. Rendszerint száználmas eredménnyel, de legalább sikerült fogalmat alkotnom arról, hogy egy valós idejű stratégiai játék-

ból mi lehet kihozni.

A Warcraft mindmáig etalon, a harcorientált

RTS-ek példaképe. Már

akkor, évekkal ezelőtt sejteni lehetett, hogyha a fejlesztőcsapat kiad egy hasonló képességekkel bíró játékot, az erősen ütni fog. Hátha,

hasba,

fejbe, a

sorrend

fel-

cse-

rélhető.

Aztán eltelt egy év, majd

még egy, véget ért egy egész

évezred és még mindig...

semmi azért nem, mert a

Blizzard mindig köztudatba

dobott némi infót arról mi

is készül náluk, melyeket a

rajongók úgy fogadtak, mint a

viszágban pihengő egy-egy

kortynyi vizet. Majd tavaly

kiütöttek mindenkit az első hangulateltető videók, melyek minden kételyt eloszlattak: valami olyasmi van készülöben, ami még a csillagokat is lerángatja az égről. De mikor? Sajna csak nagy sokára. Ma már itt a kezünkben egy jól játszható bétaverzió, de hogy tovább borzoljam a kedélyeket, a jelenlegi megjelenési dátum nyár közepére helyezi kilátásba a harmadik Warcraftot.

## Szüntelen színmélység

Jómagam szinte szántsándékosan kerültem az érintkezést a Blizzardtól kikérülő infókkal, úgy akartam találkozni a játékkal, hogy az a lehető legtöbb meglepetést okozza. Okozta is. Boncolásunkat kezdjük a grafika terén. Sok esetben a játékosoknak fel sem tűnik rengeteg alapvető apróság, csak akkor, ha az valamiért nem stimmel. Csak egy órányi játék után tanulmányoztam jobban én is a menüket. Azt a részt, ahol lavírozgatunk a játék előtt. Ez itt a szépség, a kezelhetőség és a gyorsaság triászának gyermeke, vagyis egyértelműen és mindenki számára érthetően felépített ablakokban állíthatjuk, mondjuk a felbontást, netán vadászhatunk ellenfélre a hálózaton keresztül. A háttérben pedig olyan mesebeli tájakon szaladgál a kamera, hogy azok is, akik a legcsekélyebb fantáziával vannak megáldva, lelkendezve fogják megállapítani: egy pillanatra azért beleborzongott a hátuk... De térjünk a lényegre, pillantsunk bele a Warcraft világába. Csakúgy, mint eddig, a továbbiakban is szigorúan a saját véleményemet olvashatjátok, a kritikai megjegyzések csakis ez én lelketem fektetik. Szóval első pillantásra is furcsa. A könnyebb elképzelhetőség érdekében álljon itt egy hasonlat, ami nem fedi a valóságot, de közel jár hozzá. Képzéljünk el egy Warcraft 2 és egy Dungeon Keeper 2 hibridet.

A béta verzió alig néhány pályával rendelkezik, azok is mind úgymond a „nyári erdős-mezős” kategóriába tartoznak, a színvilág tehát kötött. A háttér, ahol a csapatok mozognak, teljes mértékben a játéksorozat második részét idézi, sajnos elsősorban kidolgozottságukban, értsd: egyszerűségükben. A jó pár évvel ezelőtti Warcraft terepei szerintem még szebbek, mint ezek itt. A színek még csak nem is súrolják a valósághűséget, a fű például zavaróan vegyszerzöld. Az objektumok lekerekítettek, és a rajzfilmek világát idézik. A fák kivágásán kívül más lehetőség nincs a megváltoztatásukra, netán rombolásukra.

Ezzel szemben az egységek mintha egy egészen más világból csöppentek volna ide: a háromdimenziós univerzum katonái első (és sokadszor) pillantásra a „kőből faragott” jelzőt kívánják. Ezt viszont nem egyszerűsüdjük, csak formájukra kell érteni, a részletgazdagság igényes mennyiségben szerepel, de ezt a pozitívumot – alant kifejttem – nem mindig fogjuk élvezni. Tehát még egyszer: a táj és a benneit mozgó figurák csak távoli rokonságban állnak egymással.

Korábban a sok csúszást azzal indokolták a fejlesztők, hogy a rajongók kérésének eleget téve megcsönkítják a játék motorját: nem lesz teljesen háromdimenziós, slendriánul: forgatható. Ez a kérés jogos abból a szempontból, hogy ez sok más játékban csak mint többlet, extra jelent meg. Az első néhány élménykielegítő nézelődés után a játékosok visszaálltak a jól megszokott izometrikus – felülről-oldalról – nézetre. Ennek a nem létfonosságú többletnek a sokkal nagyobb gépigény az ára, ami hálózati játék alatt többszörösen meg szokta bosszulni magát. Tehát a Blizzard lett a teljes 3D-s nézetre, de mivel mégiscsak a kétezer kettes meztelenlő naptár lóg







az eseményeket, bámészködásra pedig ugye nem mindig van idő. Ha itt nem változtatnak sürgösen, akkor ebből a játéknak leggyömb hibája kerekedhet.

Még egy, de ígérem utolsó fricska a grafika felé: az egyszégek képe „hagyományosan” megjelenik kiválasztásuk során és egy-egy örökbecsű beszólással örvendeztet meg minket. A Starcraft naturalista részletességgel ábrázolt szörnyei és kemény aróelű hősiei helyett jóval finomabb, rajzfilmfigurás ábrázolatokat kapunk, még az élőhottak vezerei is csak annyira ijesztöek, mint a pokemonok.

A hangokról és a zenéről jóval kevesebbet tudok mondani, a muzsikák közül még csak kettő hallható, melyek korrektnek találtattak. A hangok terén szintén nem lesz hiba, minden faj messzemenően eltérő stílussal, vérmérséklettel és orgánummal hozza tudunkra akciót – az élőhottak szövegeitől rögtön padlót fogtam.

### Jelentem: öregbitettük himevünkét

A korlátozott játéklehetőség miatt nem sok idő volt az egyszégek tanulmányozására, meg ha az embernek lehetősége van ellenfelet választani az Internetről, akkor inkább a gyilkos harc hevében próbálgatja a game-et, nem csak úgy építkezik bele a világban. Így esett, hogy enderrel felváltva küzdöttünk, kipróbálva mind a négy fajt, kiket hol mi irányítottunk, hol valamelyik ellenfél kívánságára bocsátkoztak harcba teremtményeinkkel. A játékmenet rettenetesen gyors, amo-

lyan Quake az RTS-ek világában, hála a rajongók tanácsainak már a meccs harmadik percében heves csata dúlhat, – nem bírtam kihagyni az emberekkel egy gyors támadást a legelején – csak egyszerű szoldosokat képezve pillanatok alatt ütőképes sereget toboroztam, melyek hős csetepatékban küzdötték magukat az ellenfél faluja felé. Rövid boldogságomnak egy mágus jégvihara vetett véget... De az élőhottak oldalán egy elvetemült démonúr vámpírikus képességeit fejlesztvén a kannibalizmusra is hajlamos zombik, kétféjű óriások és egy, a csatában elesett ellenfelek feltámasztásában önként segédkező nekromanta – hogy az elképesztően vérengző húsdaráló nevezetű szerkezetéről ne is beszéljék – hathatós segítségével percek alatt a túlvilági lét örömeivel ismertetem meg ellenfeletem. Mindezek alatt ender heves csatában bonyolódott a kétféjű, bíborszínben pompázó hatalmas repülő kimérák vezetésével az ádáz emberhordák muskétásai és vízözön ellen...

Ennyi fért két oldalra és még nem is meséltem a fajokról, a hősök nagyszerűen kiaknázható képességeiről, mely újdonság megváltoztatja az összes eddigi játékatrágiát – még összetettebb és érdekesebbé téve azt. Összességében tehát látvány tekintetében nem mindennel vagyok megelégedve, de egy nagyon jól játszható és izgalmas játék már most is a Warcraft III.

Balage

kiadó: Blizzard

fejlesztő: Blizzard

megjelenés: 2002. június 26.





# VIRTUA TENNIS

A tenisz roppant kellemes és szórakoztató, bár meglehetősen fászasító elfoglaltság, így nem csoda, ha sokan inkább a monitor előtti „sportolást” preferálják az izzasztó, valódi labdaütögetéssel szemben. Mi, szegény, hátrányos helyzetű pécés játékosok eleddig nem voltunk túlságosan elkényeztetve tenisz-játék ügyileg: az utóbbi évek gyengécske próbálkozásai (elég csak a tavalyi év finoman szólva is közepes Roland Gaross-át megemléteni) inkább riasztották, mint vonzották a gépükön virtuálisan teniszezni vágyókat.

A felmentő sereg ezúttal egészen váratlan helyről érkezik: a Sega sajnálatosan fiatalon kimúlt konzoljáról, a Dreamcast-ról. A DC számtalan kitűnő játéka közül is kiemelkedett ugyanis egy Virtua Tennis címen futó csoda, ami egyszerű irányításával, változatos játékmenetével és megkapó grafikájával nyugtázta le a kis fehér masina tulajdonosait. Most, hogy az eredeti platform (játékfejlesztés szempontjából) megszűnt létezni, a Sega – nagyon dicséretesen – úgy döntött, hogy itt az ideje a pécés játékos-társadalom nyakába zúdítni a Dreamcast sikeresebb címeit. A Virtua Tennis pécés kiadását az Empire karolta fel, a konvertálás felelősségteljes feladatát az eddig inkább repégépszimulátorairól ismert, angol illetőségű Rowan kezébe adva.

A Virtua Tennis számítógépes inkarnáci-

ója sokat ígérő játék. A konzolos eredeti részletes grafikai (és még részletesebb animációs) kidolgozottsága megmaradt, csak a Dreamcast fix felbontásával szemben most már addig tolhatjuk feléle a kép részletességét meghatározó csikocskát, amíg a videokártyánk bírja. Az általunk látott (még erősen béta állapotban leledző) preview verzió egy az egyben hozta a Dreamcasten tapasztalt vizuális szintet – bár tanult konzolos kollegáim kissé húzták a szájukat a (szerintük) kidolgozatlan árnyékok miatt.

Árnyékok ide vagy oda, a játék látvány szempontjából gond nélkül veri bármelyik eddigi pécés vetélytársát, és gyaníthatóan új grafikai standardot fog felállítani a maga műfajában. A pályán mindenki ott van, akinek ott kell lennie, a labdaszedő fiúktól a bíró sporttársig bezárólag. A képeket nézegetve szembevetűn a teniszezők átlagon felüli, a legapróbb részletekre is kiterjedő kidolgozottsága – még a ruhájuk életszerű megvalósítására is odafigyeltek! Olyan apróságokról már nem is beszéllek, mint hogy a labda nyomot hagy a talajon, (még hozzá a négy különböző talajtípus keménységének megfelelően) vagy hogy a közönség hullámzása milyen frankón néz ki, mert ezeket az effekteteket igazán mozgás közben érdemes látni, és a KByte lapjait egyelőre még nem készítettek fel animációk lejátszására...

Úgy tűnik, hogy a bombasztikus grafikán kívül az élvezetes játékmenetet és a kézre álló irányítást is sikerült átköltöztetni a pécé-masínákra, és egy sportjáték esetében ez már fél siker. A Sega sportrészlegénél valószínűleg zsenik dolgozhatnak, mert a Virtua Tennis-el sikerült elérniük azt, ami nagyon kevés játéknak: a kezelés olyan egyszerű, mintha a gép volna, és a játék mégis komplex tud maradni. Ennek köszönhetően még azok is érdemes lesz nekiülnie egy jó kis meccsnek, akik eddig riasztottak az ilyen jellegű játékok túlbonyolított, csak hosszas szenvedés (és még hosszabb káromkodások) árán elsajátítható kezelésére. A Virtua Tennis másik nagy erőnye pedig az, hogy meglepően addiktív játék, első pillantásra ki se néznéd belőle, hogy mennyire. Elég egy fél óra leülni mellé, és a csendes, esti játszadozásból kipirosodott szemű, kávészag hajnalig tartó teniszpartit lesz, amit kizárólag a kényszerű munka/suli erejéig vagyunk hajlandóak megszakítani, hogy hazaérve ismét a billentyűket vagy a gamepadet nyomkodhassuk késő éjszaka nyúlóan.

A fentebb emlegetett siker másik fele általában a jó pénzért összevásárolgató licenzzel szokott származni, nem mindegy ugyanis, hogy a jó öreg Pete Sampras-al, vagy Kovács Karcsi bácsival, a részeges házmesterrel kergetjük









# VIRTUA TENNIS

**A**tenisz roppant kellemes és szórakoztató, bár meglehetősen fárasztó elfoglaltság, így nem csoda, ha sokan inkább a monitor előtti „sportolást” preferálják az izzasztó, valódi labdaütögetéssel szemben. Mi, szegény, hátrányos helyzetű pécés játékosok eleddig nem voltunk túlságosan elkényeztetve tenisz-játék ügyileg: az utóbbi évek gyengécske próbálkozásai (elégg csak a tavalyi év finoman szólva is közepes Roland Gaross-át megemlíteni) inkább riasztották, mint vonzották a gépkőn virtuálisan teniszezni vágyókat.

A felmentő sereg ezúttal egészen váratlan helyről érkezik: a Sega sajnálatosan fiatalon kimúlt konzoljáról, a Dreamcast-ról. A DC számtalan kitűnő játéka közül is kiemelkedett ugyanis egy Virtua Tennis címen futó csoda, ami egyszerű irányításával, változatos játékmenetével és megkapó grafikájával nyűgözte le a kis fehér masina tulajdonosait. Most, hogy az eredeti platform (játékfejlesztés szempontjából) megszűnt létezni, a Sega – nagyon dicsőregetően – úgy döntött, hogy itt az ideje a pécés játékos-társadalom nyakába zúdíttani a Dreamcast sikeresebb címeit. A Virtua Tennis pécés kiadását az Empire karolta fel, a konvertálás felelősségteljes feladatát az eddig inkább repgép-szimulátorairól ismert, angol illetőségű Rowan kezébe adva.

A Virtua Tennis számítógépes inkarnáci-

ója sokat ígérő játék. A konzolos eredeti részletes grafikái (és még részletesebb animációi) kidolgozottsága megmaradt, csak a Dreamcast fix felbontásával szemben most már addig tolhatjuk feléle a kép részletességét meghatározó csikocskát, amíg a videokártyánk bírja. Az általunk látott (még erősen béta állapotban leledző) preview verzió egy az egyben hozta a Dreamcasten tapasztalt vizuális szintet – bár tanult konzolos kollégáim kissé húzták a szájukat a (szerintük) kidolgozatlan árnyékok miatt.

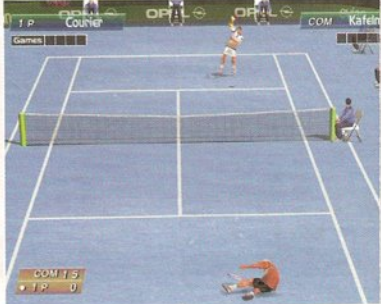
Árnyékok ide vagy oda, a játék látvány szempontjából gond nélkül veri bármelyik eddigi pécés vetélytársát, és gyaníthatóan új grafikai standardot fog felállítani a maga műfajában. A pályán mindenki ott van, akinek ott kell lennie, a labdaszedő fiúktól a bíró sporttársig bezárólag. A képeket nézve szembeütő a teniszezők átlagon felüli, a legapróbb részletekre is kiterjedő kidolgozottsága – még a ruhájuk életszerű megvalósítására is odafigyeltek! Olyan apróságokról már nem is beszélünk, mint hogy a labda nyomot hagy a talajon, (még hozzá a négy különböző talajtípus keménységének megfelelő) vagy hogy a közönség hullámmása milyen frankón néz ki, mert ezeket az effekteket igazán mozgás közben érdemes látni, és a KByte lapjait egyelőre még nem készítettük fel animációk lejátszására...

Úgy tűnik, hogy a bombasztikus grafikán kívül az élvezetes játékmenetet és a kézre álló irányítást is sikerült átköltöztetni a pécé-masínákra, és egy sportjáték esetében ez már fél siker. A Sega sportrészlegénél valószínűleg zsenik dolgozhatnak, mert a Virtua Tennis-el sikerült elérniük azt, ami nagyon kevés játéknak: a kezelés olyan egyszerű, mint a pofon, és a játék mégis komplex tud maradni. Ennek köszönhetően még annak is érdemes lesz nekiülnie egy jó kis meccsnek, akit eddig riasztott az ilyen jellegű játékok túlbonyolított, csak hosszas szenvedés (és még hosszabb káromkodások) árán elsajátható kezelése. A Virtua Tennis másik nagy erénye pedig az, hogy meglepően addiktív játék, első pillantásra ki se nézned belőle, hogy mennyire. Elég egy fél órára leülni mellé, és a csendes, esti játszadozásból kipirosodott szemű, kávészagú, hajnalig tartó teniszparti lesz, amit kizárólag a kényszerű munka/suli erejéig vagyunk hajlandóak megszakítani, hogy hazaérve ismét a billentyűket vagy a gamepadet nyomkodhassuk késő éjszaka nyúlóan.

A fentebb emlegetett siker másik fele általában a jó pénzért összevásárolgott licenszekből szokott származni, nem mindegy ugyanis, hogy a jó öreg Pete Sampras-al, vagy Kovács Karcsi bácsi-val, a részeges házmesterrel kergetjük







...szélesülhetünk az eddig kizárólag a konzolos játékos-társadalom számára elérhető élvezetekből. Azt már csak remélni tudom, hogy a játék PC-n is hozza majd a formáját, és ugyanolyan átitott sikert art, mint a Dreamcast-es eredetije, ebben az esetben talán a Virtua Tennis 2K2 kódnevű második részhez is lesz szerencsenk valamikor – és a folytatásban rengeteg gyönyörű néni szerepel ám!

Álmodzós befejezve, koncentráljunk a jelenre, és a mi kis saját bejáratú pécés konverzióinkra. A virtuális sportok rajongói akár vehetik is elő a piros filcet, meg a naptárt (és kezdehik szétverni a malacperselyt), mert a kiadó ígéretei szerint hamarosan, valamikor március-április magasságában már a kezeink is közé kaparinthatjuk a kis aranyost.

rünk építgetésének: a megnyert mérkőzések után szépen lassan fejleszhetjük majd emberünk különféle értékeit, a javuló statisztikákkal párhuzamosan teremtmé meg a lehetőségét az egyre profibb ellenfelek legyűrésére. A pécés változtatási újjdonsága a LAN-os hálózati játékok, melyben egyszerre maximum négyen eshetünk majd egymásnak egy kellemes vasárnap délutáni multiplayer tenisz-parti okán. Az Empire-nál sütögtak valamit egy netes multiplayer-mód esetleges implementálásáról, sőt a közeljövőben megrendezésre kerülő online teniszturnáról is, de ezzel kapcsolatban még nem született végleges döntés. A konzolos eredeti egyetlen bosszantó hiányosságát is öröklí a pécés verzió: csak a randa, szőrös teniszező urak virtuális bőrébe bújhatunk bele, a kecses hölgyemények szerepeltetését teljességgel mellőzték. Kár, mert nincs megkapóbb látvány az apró szoknya alól kivillanó gömbölyded... nem ragozom tovább, azt hiszem, tudjátok, hogy mire gondolok.

Egy szó, mint száz: nagyon kellemes kis játéknak ígérkezik a Virtua Tennis. Szerénytelen véleményem szerint nagyon itt volt már az ideje, hogy valaki egy normális, a széles közönséget megcélzó

**kiadó:** Empire Interactive  
**fejlesztő:** Rovam Software  
**megjelenés:** 2002.március vége

Liquid



# JÁTÉKOK A HÁLÓN

Unod már, hogy a legultrahardabb fokozaton is rommá vered kedvenc játékodat? Lusta vagy elhurcol-ni a gépedet a haverokhoz egy hétvégi LAN-partira? Ha igen a válasz, akkor nincs más hátra, irány az Internet, ahol gombamód szaporodnak az egyre szebb grafikával rendelkező játékok.

**P**ersze ha az ember meghallja a „játék” és az „internet” szavakat, már látni is véli a kis dollárjeleket, ahogy csorognak ki a tárcájából, esetleg le a hitelkártyájáról. Meg kell hagyni, az online játékoknak egy nagy hátulütője van a „hagyományos” programokkal szemben. Nevezetesen az, hogy itt nem lehet zugmósolt cédekkel kalózkodni, hanem az alapprogramot szépen meg kell rendelni kemény valutáért, vagy pedig hitelkártyánk számának szíves közlése után le kell tölteni a

hivatalos honlapról. A szoftverek ára körülbelül harminc dollár (kb. 8000 forint), míg az online játék egyhavi előfizetési díja átlagosan tíz dollár (kb. 2700 forint) körül mozog. Persze minél hosszabb időre vásárol valaki előfizetést, annál nagyobb kedvezményekben részesül. Aki azonban mélyen a zsebébe nyúl, nem akármilyen élménnyel ajándékozhatja meg magát, hiszen egészen leírhatatlan érzést tud nyújtani, amikor az online kalandor vándorútja során betéved egy városba, ahol az összes élő

és mozgó lényt nem gépek, hanem hozzá hasonló játékosok irányítják, akikkel szabadon lehet kommunikálni, nem csak az előre meghatározott szöveg lista alapján. Műfajokból sincs hiány, a klasszikus fantasytól a science-fictionig tart a lista.

Az alábbiakban a legismertebb online játékokat szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani, a játékelmény, a kezelés és persze a költségek tükrében. Aztán a jövő várható nagy reményeiből szemezgetünk egy párat.

## EVERQUEST

**Stílus:** fantasy  
**Ár:** \$9.90 egy havi előfizetés  
**Játékosok száma:** 410.000

Az EverQuest 1999 március 16-án kezdte meg pályafutását, s azóta, saját elmondásuk szerint többszáz ezer játékosra tett szert. A tapasztalat látszik az EQ honlapján, nagyon könnyen kezelhető, esztétikus és egyértelmű website-ru-ja az ember. A hasonló igényességgel kidolgozott játék készítői lemodelleztek egy teljes világot, ahol a gazdasági viszonyoktól a politikai helyzetet át a kereskedelem alakulásáig minden teljesen valóságú. A játékosok tizenhárom féle faj, és tizennygy féle kaszt közül választhatnak, ezután pedig 40 féle tulajdonság és képzettség meghatározásával tehetik karakterüket teljesen egyedivé. Több ezer felszerelési tárgy és varázsszékő is rendelkezésükre áll, amelyekkel elláthatják bajnokukat, mielőtt nekivágnának a felfedezésnek. Legyen szó dicsőséges lovagról, velejég romlott sötét elfről vagy kapzsi törpe kereskedőről, mindenkit várnak a meghódításra váró labirintusok, toronyok, kripták és kastélyok. A kalandorok öt részletesen kimunkált kontinensen bolyonghatnak és imádhathják a tizenkét istenséget, akiknek aktív cselekedetei jelentősen befolyá-

solják a történelmet. Az indulása óta folyamatosan fejlesztett EverQuest napjainkban már a legmodernebb grafikai követelményeknek is megfelel, és nagy teljesítményű szerverei lehetővé teszik a zökkenőmentes játékmenetet is. Az alapjáték mellett számos új kiegészítő is forgalomba került, amelyek segítségével a játékosok új világokat, új kontinenseket fedezhetnek fel, játszhatnak új fajokkal és új fegyvereket valamint új varázstárgyakat szerezhetnek meg. Az EverQuest alapprogramot az érdeklődők a Station Store honlapjáról ([store.station.sony.com/game\\_index.jsp?gamecode=EQ](http://store.station.sony.com/game_index.jsp?gamecode=EQ)) rendelhetik meg, itt kaphatók a különböző kiegészítőket, például a Ruins of

Kunark vagy a Shadows of Luclin című CD-k is, amelyek egy-egy új kontinens teljes dokumentációját, új fajokat és varázstárgyak leírását tartalmazzák. Az EverQuest 2001 március 16-án fergeteges buli keretében ünnepelte második születésnapját, a honlapon erről is találhattok információkat, videón megnézhetitek, hogy nézett ki az ős-játék, és elolvashatjátok a készítőik nyilatkozatait is. Mindezt csak azért említem meg, mert március 16 már nagyon közel van, ezért lehet számítani egy újabb nagy ünneplésre EverQuestek részéről. Akkor pedig ki tudja, talán olcsóbban is hozzá lehet majd jutni a klasszikusnak számító online játékhoz.





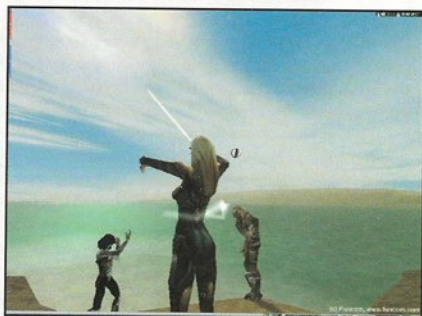
# ANARCHY ONLINE - NEM ZSÁKBAMACSKA

**Típus:** sci-fi  
**Játékosok száma:** 196.000 eladott példány  
**Nemzetei kerül:** egy havi játékidő  
 1999, egy hónapos ingyenes játék

Bevezetjük az orkok, ogrék, sárkányok és goblinok hentesébe, üdítő lehet ehhez egy online Sci-Fi szerepjáték. Kémi is inkább, mert a műfajában megérdemelték a címet. Anarchy Online nem zsákbamacskát árul. Ha valakinek nem lenne kellően meggyőző a szépen megcsinált website, illetve a benne elhelyezhető fotók és videók, bárki egy hétig ingyenesen kipróbálhatja az online sci-fi történetet. Az Anarchy Online nem akármilyen háttértörténettel kapcsolatos, hanem az érdeklődőket, amelyet több

mint hét fejezetben tárgyalnak a honlapon. Mézesmadzag gyanánt annyit, hogy a történet 29475-ben kezdődik a galaxis külső szektorainak egyikében, ahol a nagy gazdasági és politikai hatalommal rendelkező megakorporáció harcba bocsátja a Rubi-Ka nevű bolygó öntudatos lázadó lakóival, akik népük függetlenségéért harcolnak (hmm...mintha ezt a történetet már hallottam volna valahol). Az Omni-Tek nevű vállalat azonban mindent el akar követni, hogy a bolygón található értékes Nortum nevű fémeket kibányászassa, mert az a nanotechnológia gyártásához elengedhetetlen (mintha már egy ehhez hasonló sztori is lejátszódott volna, csak ott fremeneknek hívták a „bentlakókat”). A választható fajok érdekessége, hogy mindegyik az emberi faj egyik

mutációja, az erős de buta, illetve gyenge de okos minták alapján. A tizenkét féle képzettség már sokkal megszokottabb, némi cyberpunk beütéssel fűszerezve. A játék során dinamikus, az eseményektől függően változik a zene, a karakterek mozgását pedig a legfejlettebb motion capture technológia teszi élethűvé. Ami a pénzt illeti, Anarchy-ék kiváló üzleti érzéssel tapintottak rá az Internet által kínált lehetőségeket, mivel kedvezményeket biztosítanak hirdetősi felületekért cserébe. Így hiába kicsit



drágább a részvétel a játékban, ha a szemfüleesebb felhasználók ezt a plusz összeget könnyedén megkereshetik, ugyanis az Anarchy Online ajánlata szerint azok a játékosok, akik saját honlapjukon hirdetik a játékot, részesülhet-



# ASHERON'S CALL - 80.000 JÜZER NEM TÉVEDHET

**Típus:** fantasy  
**Játékosok száma:** 78697  
**Nemzetei kerül:** a havi előfizetés

hatalmas számú versenyzőnk az Asheron's Call a Microsoft Network jövöltáblából. A játék után kissé elbizonytalanodtam, amikor a játék honlapján jártam, mert a játékosok saját kommentárjai önmagukban nem voltak elég meggyőzőek. Szabályosan az egekig magasztalják az AC-t és noha ezen vélemények jelentős hányadát vélhetően Mr. Asheron's Call híveinek írták, a képek láttán

azért nincs ok aggodalomra, a játék szép, és használható is. Erre alighanem több mint megfelelő garanciát jelent az a majdnem 80.000 felhasználó, akik az AC univerzumát népesítik be. A játék itt is az úgynevezett hagyományos „fantasy” stílusban zajlik (varázstárgyak, sárkányok, kardok, lándzsák, stb. – az újszülöttek kedvéért). A fejlesztők itt is kitétek magukért, több mint 500 négyzetmérföldnyi terület várja, hogy a vakmerő kalandorok felfedezzék. Természetesen itt is testreszabható karakterk várják a játékosokat, amelyeknek minden tulajdonságát, képességét és felszerelési tárgyát egy hosszú listáról

Ezek az átalakulások legalább olyan kihívások elé állítják a játékosokat, mint a küldetések, amelyeket végrehajthatnak az AC világában, Dereth földjén. A leghíresebbek, legügyesebbek nevét pedig a Dereth-i Krónika fogja megőrizni az örökkévalóság számára, amelynek példányait kontinensszerte fellelhetik a

kalandozók. Ami az anyagjait illeti az Asheron's Call egy hónapi előfizetése 9.90 dollárba kerül, az alapszoftver árát azonban sajnos nem találtuk meg, mert a Microsoft Gaming Zone szervező „az oldal nem megjeleníthető” üzenettel várt minket. Lehet, hogy mégiscsak igaz, hogy „nomen est omen”?



választhatják ki a kalandra vállalkozók. Az Asheron's Call legnagyobb érdeme társaival, pl. az EverQuesttel szemben, a bejárható világ dinamizmusa, ahol globális lehűlés és jégkorszak köszönt be, a környezet pedig ehhez alkalmazkodik, új lények jönnek létre, és a grafikus megjelenítés is hűen követi a természeti változásokat.





# ULTIMA ONLINE – A BÉKE SZIGETE

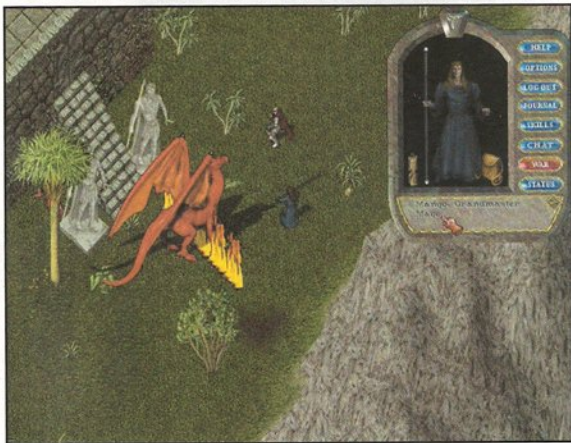
**Környezet:** fantasy  
**Hányan játsszák:** 225.000  
**Mennyibe kerül:** 90 napos csomagokban \$29.90

Következő virtuális világunk az Ultima Online világa, amely Britannia középkori „színfalait” használja fel. Akik arra adják a fejüket, hogy itt tegyenek próbát, számtalan olyan lehetőséggel fognak találkozni, amelyekre az eddigiekben még nem volt példa. Kezdjük rögtön az elején, az Ultima Online lehetőséget nyújt a

szelidebb lelkű játékosoknak is, akiknek nem célja, hogy kardjára hányjanak minden szembejövőt és irtózatos vérvivatart zúdítsanak a saját és mások képernyőire. Ezek a pacifista vénéval megáldott emberkéek számos „békebeli” foglalkozásból választhatnak. Felcsaphatnak kalmárnak, fegyverkovácsnak (ugyebár a kereslet-kínálat elmélete alapján gondoltak a harciasabb felhasználókra is), állatokat szelídíthetnek, vagy egyszerűen csak beülhetnek a tavernába elbeszélgetni egy korsó sör társaságában. A készítőik ezeknek a játé-

kosoknak egy külön földrészt hoztak létre, ahol háborítatlanul tengethetik nyugodt, Pleasantville-i életüket. A temperamentumosabbak pedig sokadmagukkal belefoghatnak Britannia történelmének formálásába, akár nagyszabású háborúkat is levezényelhetnek, sárkányokat mérszólhatnak, a már ismert módokon. Az Ultima Online világán az EverQuesthez hasonlóan többszázeken játszanak, a honlap tanulsága szerint 114 ország lakói alkotják ezt a méretes közösséget. A kapcsolattartást az UO saját online „újságja” segíti, amelyek minden

nagyobb földrajzi egységet megkülönböztetnek, tulajdonképpen minden nagyobb településnek saját hírmondója van. Szerény személyes véleményem szerint az Ultima Online weblapja a leginkább felhasználóbarát, ennek a legegyszerűbb a kezelése és itt kapják a felhasználók a legérzelmesebb tájékoztatást a játék természetéről. Az eddigiektől eltérően a játékidőt itt nem havi bontásban vásárolhatjuk meg, hanem 90 napos csomagokban (Gametime Pack), amelyek szintén további harminc dollárunkba kerülnek majd.

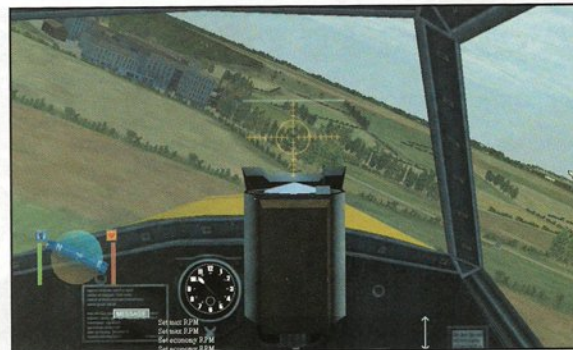


# WORLD WAR II ONLINE – RYAN KÖZLEGÉNY A HÁLÓN

**Stílus:** második világháború  
**Játékosok száma:** 48.000  
**Mennyibe kerül:** havidíj \$9.90

Egy újabb üdítő színfolt a varázslók és barbárok hordái között. A World War II. Online segítségével a második világháború csatározásaiban vehetünk részt, akár a szövetséges, akár a tengelyhatalmak oldalán, akár parancsnokként, stratégaként – földi-, légi-, vagy tengeri

egységeket irányítva – vagy egyszerű katonaként ember-ember elleni küzdelemben. Irányíthatunk tankot, lehetőleg matrózok, illetve pilóták, részletesen kidolgozott – és a történelemkönyvekből, na meg a hollywoodi filmekből jól ismert – fegyverzettel és felszereléssel tárgyakal. A történet az 1940-es franciaországi hadműveletek idején játszódik, a felhasználóknak módjában áll a sikeresen végrehajtott missziók után a ranglétrán is előrehaladni, ezzel növelve a vállukra



nehézedező felelősség súlyát. Örömmel vettem tudomásul, hogy a World War II Online esetében is van lehetőség ingyenes kipróbálásra, ráadásul a fejlesztők nagylelkűebbek voltak, mint az Anarchy esetében, mivel itt nem egy hét, hanem mindjárt egy hónap az az idő, amely alatt eldönthetjük, hajlandóak vagyunk-e megnyitni a pénztárcánkat annak érdekében, hogy megváltoztathassuk a történelmet. A honlapon a játék saját újságjában elolvashatjuk a legfrissebb haditudósításokat, értesülhetünk a legújabb csapatmozdulatokról. A meglepően szép grafikával megáldott játékban olyan ismerős események köszönnek

majd vissza, mint az ardenneki tankcsata, vagy az Mk-2 jelzésű Matilda névre hallgató brit tankok hadbalépése a szövetségesek oldalán. Az ígéretek szerint a közeljövőben további résztvevő országokkal bővítik majd a jelenleg talán picit szűk kínálatot, sőt lehetőség lesz majd újabb hadszíntereken is csatába indulni. Bár a World War II Online esetében az alapszoftver ára valamivel drágább, mint az átlagár, azonban talán érdemes a kicsivel magasabb alapárat kifizetni, mert egyrészt a játék valóban egyedülálló az online szerepjátékok között a második világháborús ihletésű RPG.





## Atriarch

Különböző, organikus világban játszódó szerepjáték. Ez azt jelenti, hogy több-kevesebb minden objektum valamilyen szinten élőlény is. Ezen kívül különféle organikus technológiával állítanak elő számos használati tárgyat legyen szó fegyverekről, vagy ruhákról. Ha a weboldalon olvasható hihetetlen számoknak hinné az Atriarchot többszázraen fogják játszani, ez azonban még semmi, de a játékos befelé lépésére váró terület több millió, ismétlem millió négyzetkilométert foglalt el. A fejlesztésnek még meglehetősen a korai fázisában vannak a programozók, valószínűleg egy nagyon ütőképes és eredeti játék lesz majd az eredmény, amennyiben az organikus világ hangulatát megfelelően sikerül majd megadni és nemcsak egy újabb sci-fi klónt csinálnak a játékból.



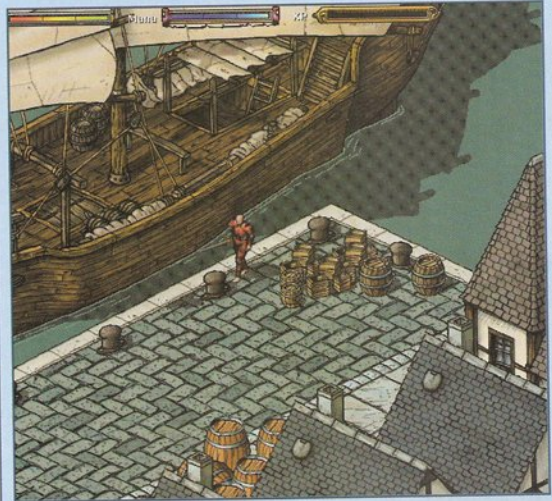
## Citizen Zero

Egy izgalmas sci-fi, amelyben egy egykori börtönkolóniából civilizált társadalommá alakult település egyik lakójával játszunk, akinek emlékezete és személyisége ki van törölve, így szokat nekünk áll módunkban újra meghatározni. Három faj közül lehet választani, az emberek, a gépi implantokkal rendelkező Cybridek, illetve az emberek tökéletes kép a Beziel-ek. A különböző küldetések során a hangsúly elsősorban a szűkebb akcióra helyeződik, azonban a programnak erőteljes szerepjátékos elemek is van. Számos, esetenként akár szokatlanul is nevezhető képzettség közül választhatunk, legyen az muzikus, hacker, zsoldos, vagy vadász. A küldetések nemcsak legalább ilyen változatos. Mehetünk csempészárúért, lenyomozhatunk kábítószerüzemet vagy egyszerűen száguldozhatunk egyet kis léggépmás géppel a város szűk utcáin. A Citizen Zero nagyon igényes kidolgozású játék lesz nagyon szép grafikával. A hírek szerint mintegy 500 000 felhasználónak lesz majd lehetősége együtt játszania, amely minden eddigi számot magasan felülmúl. Számos még nem tudni, mikor lesz készen.



## Back Moon Chronicles

A bajlós című Black Moon Chronicles valójában Francois Marcela Froideval és Oliver LeDroit rajzos regényén alapuló online fantasy szerepjáték. Újító színtörfoltja az eddigiekkel szemben képregény szerű grafikája, amely valóban frissítőleg hat a szemre a 3D-s polygonok esetselensége után. A készítőket szerint több mint 1500 órányi tisztá játékidő várja a kalandorokat, akiknek akár 50 szinten is keresztül kell verekedniük magukat, hogy a végső győzelmet besöpörhessék. Ezen kívül persze az is számít, hogy kalandozásaik során a Szövetség, vagy a Fekete Hold tanításait követik-e, hiszen ettől is függ, hogy a történetük hogyan fog alakulni. Reménykedésre ad okot, hogy nagyon szépen kidolgozott városok készülnek éppen a programozók boszorkánykonyháiban, így, ha a Black Moon Chronicles elkészül, jó esélyünk van rá, hogy egy igényesen kidolgozott, élvezhető és változatos online szerepjátékkal lesz majd dolgunk.



## City of Heroes

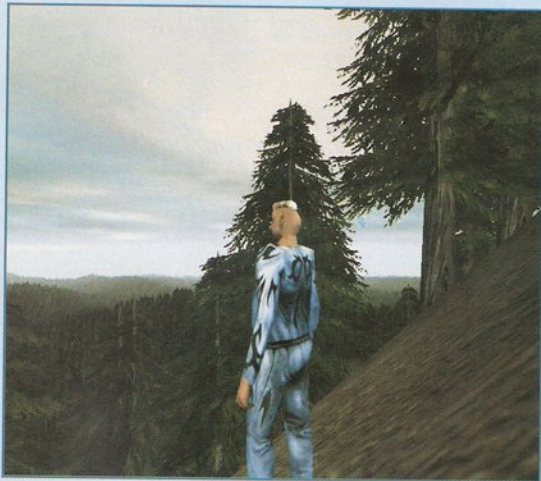
A sok komolyság után jöjjön egy kis felszabadult móka, ez pedig nem más, mint a City of Heroes. A játék helyszíne Paragon City, a leírás szerint Amerika legnagyobb városa. Paragon City szépen el van látva szuperhősökből, minden üres telefonfülkére jut egy-egy szupermen. A világmegváltó tevékenységet az emberfeletti lények a hatóságok tudtával és beleegyezésével végzik, az úri közönség legnagyobb megleggedésére. Mindaddig, amíg az adott szuperhős megőrzi pozitív imázsát a közönséggel szemben, addig háborítatlanul hódolhat szenvedélyének, nevesen, hogy megmentse a bajbajutottakat. Többféle hőstípusból választhatnak majd a játékosok, a mutánsoktól kezdve a biológiai, illetve elektronikus úton módosított embereken keresztül egészen a varázserővel rendelkezőkig. Minél több küldetést hajt végre a játékos annál több Hírnév pontra tesz szert, és annál nagyobb megbecsülésnek örvend majd a város lakói között. A játék első hallásra vicces és vidám lesz, remélhetőleg a készítőket is erről a végéről próbálják majd megfogni a dolgot és egy percig sem akarják majd komolyan venni magukat.





## Project Entropia

A hangzatos címet viselő játékról nem sokat tud meg a látogató, aki felkeresi a weboldalukat, azon kívül, hogy egy új időszak köszöntött be, amely átértelmezi a közösség, valamint a 3D grafika fogalmát. Ez utóbbira találtunk némi megerősítést néhány pofás fotó képében, azonban, hogy az előbbi állítás mit takarhat, arról csak találgatni tudunk, ugyanis a legtöbb helyen csak azt a feliratot találtuk, melynek tanulsága szerint nem áll rendelkezésre adat. Ha a névből, és a honlap dizájnából következtetni lehet, azt mondanánk, hogy egy új online sci-fi szerepjáték van születőben, erőteljes cyberpunk beütéssel. Bizonyára hamarosan további lehetőségekkel bővül majd a Project Entropia weboldala, addig is marad a csendes spekuláció. Azonban jó lenne, ha az online szerepjátékok kínálata egy újabb sci-fivel bővülne, mert így már az Anarchy Online-nak is lehetne konkurenciája.



## Shadowbane

Egy újabb nagy reményiség, lévén, hogy a Wolfpack Studios már 1999 áprilisa óta ül a terveken, azonban még mindig nem készültek el. A honlapon a betérőket „köszöntő” minotaurusz láttán azonban joggal remélheti az ember, hogy a türelem mint annyiszor, most is meghozza a maga rózsáit és magas színvonalon kidolgozott, igényes játékot kapunk majd. Előrelátóan már szót ejtettek a harmink dolláros CD és a tízdolláros havi előfizetési díjakról is. Az egyetlen aggasztó tényező talán az lehet, hogy látszólag semmi újdonságot nem nyújt a játék. Bár a készítőik hangsúlyozzák, hogy itt lesz igazán lehetősége a játékosoknak arra, hogy együtt befolyásolják a világ sorsát, erre már láthatunk példát, nem is egyet a fentebb felsorolt játékok esetében. Nagyon valószínű, hogy csupán egy nagyon igényesen megcsinált klónt fogunk kapni, azonban ez még nem feltétlenül jelent rosszat. Csak egy számszerű adat a Wolfpack Studios elhivatottságát szemléltető: több mint 5000 évrnyi történelmet írtak meg a Shadowbane világának a kedvéért. Ez azért már elég magas fokú fanatizmusra vall, nem? Sajnos itt sem találtunk dátumot arra nézve, hogy mikor indul az érdemi játék.



## The Sims Online

Kezdjük talán mindenki kedvenc (?) Simjeivel. Izgága virtuális barátaink továbbra sem bírnak nyugton maradni, a házépítés, a házbüli, majd a golfpályák után a világháló is be akarják kebelezni. Az előzetes hírek szerint a játék már idén elkészül, akkor pedig jaj a Sim-rajongóknak! Hiszen kevés szebb dolog lehet annál, mint amikor kedvenc Simünk bőrébe bújva megpróbáljuk simsomszédunk feleségét elcsábítani, amíg apjuk a munkahelyen robotol a családjáért. Persze ez az alantasabbik énünk, a játék készítőit pedig tisztességes szándékok vezérelték. Saját elmondásuk szerint olyan világot akartak léteztetni, ahol mindenki az lehet aki akar, és azt tehet amit csak akar. Erről tanúskodik a politikailag hiperkorrekt, hatalmas peace szimbólummal ellátott weboldal is. Ami pedig a játékot illeti, noha izgalommal telve várjuk, hogy a webre adaptált Sims hogyan is fog majd kinézni, nem hinnénk, hogy nagyobb kihívást jelentene, hogy a mosógépet most nem a számítógéptől, hanem a sarki boltos Joe-től kell beszerezni, akit mellelleg a haverom irányít a másik szobából. Egy szó mint száz, nagyon valószínű, hogy újra csak a sokadik rókabőr lehúzását fogjuk majd megtapasztalni, ha a The Sims Online beindul.



## Star Wars Galaxies

Egy elrettentő példa: hogyan ne csináljunk online szerepjátékok? A jobb szóra érdemes Lucasarts-ék ezt egészen nyilvánvalóan nem gondolták végig. Amikor kuszabón áll a legújabb, speciális effektekkel teletűzdelt Star Wars mozi premierje, amikor a gombamód szaporodó DVD-kkel együtt a halhatatlan filmtrilógia egyre-másra beköltözik az otthonokba, akkor miért kellett előhozakodni egy ilyennel? A Star Wars Galaxies grafikája ugyanis finoman szólva is röhejes és hosszas gondolkodást igényel, mire rájövünk, hogy az az ormótlan barna folt a képernyő jobb oldalán valójában egy szerencsétlen Ewok. A játék során nyolc különböző fajból választhatjuk majd ki az ízlésünknek megfelelőt, amellyel aztán felsaphatunk csempészeknek, fejedáksznak, Jedi lovagnak és még sok minden másnak, hogy szó szerint idézzem a weboldalt. Sajnos arról nem tesznek említést, hogy az Erő sötét oldalával lehet-e majd cimborálni a készülő játékban, de azt hiszem ez nem is különösebben érdekes, mert erről a kezdeményezésről messzire leri, hogy csak azért kezdtek rajta dolgozni, hogy minél több pénzt csaljanak ki a játékosoktól. Fanatikus Star Wars rajongókon kívül másnak nem ajánlott.





# DARK AGE OF CAMELOT

Stílus: lovagi fantasy

Játékosok száma: körülbelül

100000

Mennyibe kerül: ingyenesen kipróbálható

Online játszható szerepjátékok leg-  
nagyobb gyöngyszeme, a Dark Age of  
Camelot, amely tavaly októberben jelent  
meg, a játék különlegessége, hogy tény-  
legesen a Földön játszódik. A játékosok  
nem különböző világban próbálhatják

ki szerencsésük, a vikingek uralta Skan-  
dináviában, Midgardon, az ősi Írország-  
ban, Hiberniában, vagy az Arthur király  
halála utáni Angliában, Albionban. A valo-  
sághoz közeledni próbáló szerepjátékba  
picit talán beleszúr, hogy a készítő  
pont a klasszikus fantasyk hangulatát  
is próbálták belesúrítani a játékba, így  
szörnyekkel is telehintették bolygónk  
felszínét. Ebben a kicsit kaotikus világ-  
ban kell boldogulnia a kalandozóknak,  
akiknek hangsúlyozottan egymás ellen  
kell küzdeniük, hogy a három világ

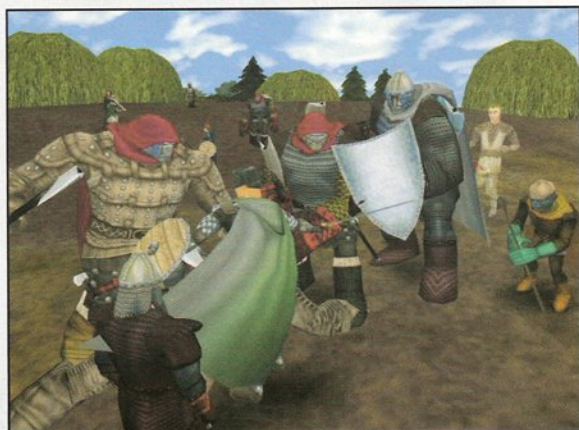
egyike végül meg-  
szerezhesse az ural-  
mat a másik kettő  
felett. A mitológia  
jelentős szerephez  
jut a Camelot világá-  
ban, hiszen a viking  
regékben ismert Odin  
és Thor, na meg  
az Arthur mondakör-  
ből ismert Lancelot  
és Galahad nevével  
egyaránt találkozhat  
a játékos. Bármelyik  
világot is választjuk,  
más és más elő-

nyökkel (varázstárgyak, varázsigék, stb.)  
rendelkezünk majd a játék során. Ter-  
mészetesen más varázstárgyakat is  
megszerezhetünk, ha le tudjuk győzni  
ellenfeleinket. A készítőök szerint minden  
eddiginél erősebb közösségi szellemet  
fognak tudni kovácsolni az úgynevezett  
PvP szisztema alkalmazásával. A PvP  
lényege, hogy csak az azonos „világokba”  
tartozó játékosok beszélhetnek egymás-  
sal, és csak az ellenségeket támadhatják  
meg. Véleményük szerint ezzel az is  
kiküszöbölhető, hogy valaki csak a gyl-  
kolás kedvéért jelentkezzen be, elrontva  
ezzel mások örömét. A kalandorok hatal-  
mas területeket járhatnak be, amelyeket  
valódi térképekről mintáztak (Skandi-  
návia, Wales, Írország). A küldetések  
végrehajtásánál a Camelot készítői sze-  
retrének szakítani a korábbi „fordulj két-  
szer nyugatra, vedd el a medált, vidd  
vissza a bölcs öregnek, aki további uta-  
sításokat fog adni” típusú lineáris model-  
lel, amely gyakran azt eredményezi,  
hogy több karakter is ugyanott „táboroz-  
zik” és csak a történetet továbblendítő  
eseményre várnak. A DAOC ban egy  
véletlenszerűen generált küldetést kell  
teljesítenie a játékosoknak, így nagyon  
valószínűtlen, hogy ketten is ugyan-  
azokat a lépéseket tegyék meg, ne  
adj’ isten ugyanabban a sorrendben. A  
hosszú távon unalmassá váló harcok

karatereket is feldobták egy kicsit a  
tanulható harci stílusok segítségével. A  
játékos különféle harci elemeket tanulhat  
meg, ugyanúgy, mint ahogy a varáz-  
használó karakter megtanulja a varáz-  
s-latait – hogy aztán később mindezt  
élesben alkalmazza. A többszintes harci  
technikák elsajátítása természetesen  
sok időbe és gyakorlásba kerül, valamint  
bizonyos ellenfelek ellen csak bizonyos  
fogások válnak be, a többi kevésbé lesz  
hatékony. A legmagasabb szintű úgy-  
nevezett lánccyakorlatok viszont megfe-  
lelően kivételezve iszonyatos pusztítást  
képesek véghezvinni. A legújabb online  
szerepjáték természetesen a legprofibb  
3D grafikával rendelkezik, szabadon moz-  
gatható kamerával és nagyon szépen  
ábrázolt hátterekkel. Sajnos szomorúan  
tapasztaltuk, hogy a hivatalos weboldal  
egyrészt picit logikátlanul és kényelmetle-  
nül van felépítve, ráadásul egy része hihe-  
tetlenül ócsmány fórumokból áll, ezen  
kívül semmi információt nem tartalmaz  
az anyag oldalra vonatkozólag. Nem  
derül ki, hogy az alapjáték, illetve a  
havi előfizetési díj mennyibe kerül, ezen  
kívül egyetlen megveszedegett linket  
sem találtunk, ahol a játékot meg lehetett  
volna rendelni. Egy szó mint száz, ha már  
kikiáltjuk magunkat a legújabb, legjobb  
online szerepjátéknak, legalább az alap-  
vető dolgokra oda kellene figyelni!

## Earth and Beyond

Avagy legújabb nagy reményesség a Westwood Studios éjsze alatt készülő Earth  
and Beyond, amely a science-fiction műfajú interneten keresztül játszható szerepjá-  
tékok – szép magyar kifejezéssel élve MMORPG-k - műfaját gazdagítja. A történet  
szert a XXXII. században járunk, amikor a Jenqual nevű népcsoport által felfedezett  
és feltárt bolygóként örzött csillagkapuk birtoklásáért kirobbant véres háborúk véget  
értek és az Univerzum békéjét törekeny békeszerződések igekezknek fenntartani. A  
Jenqualokkal az agresszív Progenekkel szövetekezett Terranok csapatok össze annak  
reményében, hogy megszerezhetik az uralmat a csillagkapuk felett. Ebben a világba  
csöppen bele a játékos, aki egy csillaghajó kapitányát személyesíti meg. Az Earth  
and Beyond univerzumában csaták, kereskedelem illetve felfedezések segítségével  
emelik el a résztvevők, hogy a nevüket az egész világ megismerje, félje, vagy dicső-  
ítse. Három fajból lehet majd választani, a feljebb már említett földi Terranok, akik  
az intergalaktikus kereskedelem urai, a Jenqualok, az univerzum legjobb felfedezői,  
illetve a Progenek, akik a legrettegettebb harcosok a nyílt űrben. A játék különle-  
gessége, hogy készült egy úgynevezett VoIP – Voice over IP - platform, amelynek  
segítségével a játékosok beszédbe elegyedhetnek egymással a megfelelő hardver  
eszközök segítségével. A jelenleg a bétatesztelés állapotában lévő játékra a többi  
MMORPG-hez hasonlóan az alapszoftver megvásárlása után havi részletekben kell  
megfizetni. Sajnos még nem találtunk információt arra nézve, hogy a játék  
mikorra lesz játszható, azonban valószínűleg megéri a várakozást, mert ha olyan  
minőségű termékkel állnak elő a programozók, mint a website készítői, akkor egy  
nagyon igényes, szép játék világába juthatnak majd el az érdeklődők.









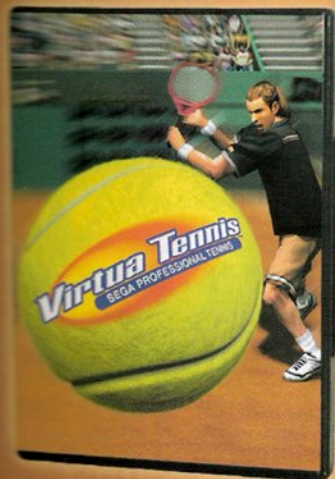
SEGA PC



# Virtua Tennis™

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

Az új évezred  
leg**ÜTŐ**sebb  
játéka...



SEGA

Hitmaker

576  
KIBYTE

empire  
INTERACTIVE

FORGALMAZZA A COMGAME 576 KFT. BUDAPEST 1136 GERGELY GYÖZŐ U. 17. TEL.:349-48-47



# **CSILLAGOK HÁBORÚJA**

**2002. ÁPRILIS 21. PETŐFI CSARNOK**

---

## **NAP**

*Az Eredeti Csillagok Háborúja Klub Egyesület egy egész napos rendezvénnyel ünnepli a filmtörténet legnagyobb hatású sorozata születésének 25. évfordulóját és a „Klónok támadása” közelgő bemutatóját.*

*Színpadi műsor, jelmezes parádé, kirakodó vásár, kvízzjáték kiállítás és még sok egyéb érdekesség teszi feledhetetlenné ezt a napot.*

*Mindenki találkozhat kedvenc karaktereivel, bepillanthat a frissen leforgatott klubfilmek kulisszatitkaiba és megtudhatja mi minden történik a messzi-messzi galaxisban...*

**KAPUNYITÁS 10.00 ÓRAKOR!**

**JEGYEK KORLÁTOZOTT SZÁMBAN KAPHATÓK  
A PETŐFI CSARNOK PÉNZTÁRÁBAN**

**TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:**

**TEL.: 251-7266 E-MAIL: ECHOBASE@MAIL.DATANET.HU**



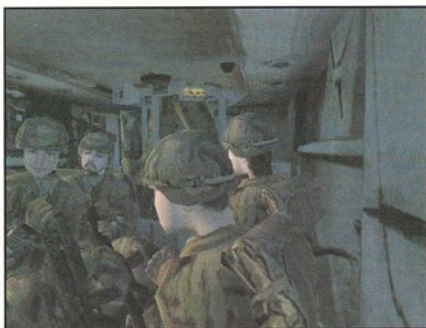
# VISSZATEKINTŐ

**E**zen hónap kínálatát szemlélvén megállapítható hogy a militarista játékosoknak semmiben sem kell hiányt szenvedniük. Futurisztikus Natasa Dolgoktól át az életszerű hadviselés természetét vizsgáló s modellező programokig, egyaránt kijutott a jókból. Még persze, a lelődözésre váró rosszaktól is. Katonai aktualitásaink kapcsán válogatást teszünk a műfaj bölcsőjébe, mint próbaszerűen ragadván ki a stílus emlékezetesebb képviselőit.

## Hostages

C64-re. Amíg arra egyaránt megjelent játék, sőt egy meglehetősen gyengére sikerült PC konverziót is megért már. Kora keletkezése dacára birtokában volt egy igen ügyes újításnak: több, egymástól mélyben eltérő játéktípust gyűrt teljes egészébe. Mint arra a program címe is utal, Hostages egyet jelent a túsztmentéssel. Egy négy alegységből álló túsztmentő küzdelmünk elsődleges objektívája a behatolás. Az ezt bemutató ügyességi aljáték mit sem veszített vonzereijéből az eltelt idők óta. Embereink oldalnézetből navigálva kéne eljutni a bejáratig, ámde a terroristák hatalmas reflektorokkal pásztázzák a terepet. Ha kiszúrják minket, azonnal tüzet nyitnak ránk. Esélyünk az életbenmaradásra 5%-ban határozható meg. Még jó hogy tudunk hasalni, hiszen, míg végső esetben, bebukfencezhetünk egy-egy háttérlelem mögé. Ilyenkor sem árt persze vigyázni, elvégre kommandósaink kikandikáló feje bújja már bizonyító erejű lehet. Mennyiben sikerült bejutunk az épületbe, korai FPS koncepcióknak lehetünk szem, illetve fül-

tanúi. Sőt, tulajdonképpen résztvevői is. A játék jó pár évet látott mivelta révén persze nem érdemes eget-földet rengetető megoldásokat várnunk. Emberünk mozgatója még nélkülözi a folyamatosságot, leginkább az Eye of Beholderben látott megoldáshoz hasonlíthatnánk mindazt, amit itt látunk. Objektívánk: a terroristák levadásása, illetve a túsztok kimenekítése. Ez a rész különben meglehetősen nehéz. A rosszak betalált gölygő esetén ide-oda vonaglanak, majd olybá tűnik, véletlenszerűen esnek hanyatt, avagy kerekednek új erőre. „Meghalt, nem halt meg? Lőjtek még, ne lőjtek?” Ezek azok a kérdések, melyek mindvégig kétségek közé taszítják a Hostages játékost. Nem lenne persze túl megerőltető egy egész tárat pumpálni a gonoszokba, ám löszertánpótlásunk igen sovány. Neheztetés még, hogy bizonyos terroristák túsztokkal fedezik magukat. Szívesen beszámolnék róla, mi



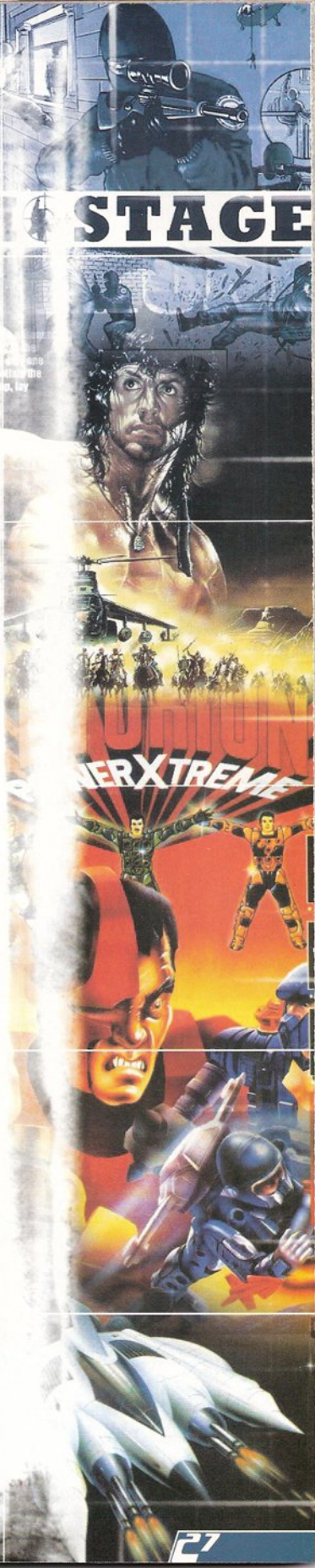
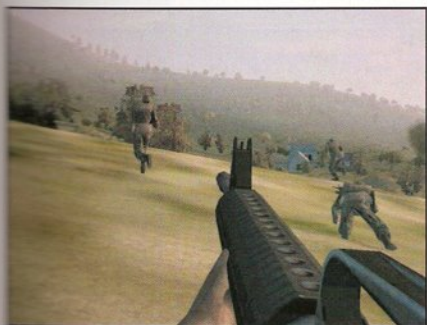
következik a házas akció után, de meg kell vallanom: eddig mindig kinyírtak. És nyolc éve nem is próbáltam újra.

## Rambo

Az egyik első agyatlan lövöldözés, mely ennek ellenére hatalmas eladásokat s rajongóbázist termelt. Meg kell hagyni, ebben nem kis szerepe lehetett Sly

„Csálészáj” Stallonénak, aki a pornóipar tapasztalatait követően előbb Rockyként, majd Rambóként tett sikeres kísérletet a Hollywoodi Sztárrá válásra. Ő, azok a szép pillanatképek, ahogy vitaminihiányos ifjak tömegei önzölnek ki egy filmszínházból, karjaikat dinnycipelő pózban tartván girhes felsőtestük mellett. Hiába, a Rambo hat. Azóta talán már hét is. Így a C64-re megjelent Rambonak is hatnia kellett. Igazándiból szóra sem érdemes, mégis tömegeket vonzott: meg Rambo, és ló. Ezzel még semmi baj sem lenne, elvégre Serious Sam is csak megy, és ló. A program azonban már keletkezésekor is híján van azoknak a jegyeknek, melyek változatossá, maradandóvá tehetnek egy játékot. Egyetlen fegyver, például. A sprite animációk a kor követelményeihez képest is túlhaladottnak mondhatóak. Amiórt szólni róla: a közönség imádtá. Hiába, no. Moralizálnék Neked, de félek, hogy sajnós nem lehet.

Schwarz



## STAGE



# C & C RENEGADE

A jó katona nem beszél, nem gondolkodik, csak  
becsülettel aprítja az ellent. A Westwood legújabb  
gyöngyszeme téged is vár a sorozásr

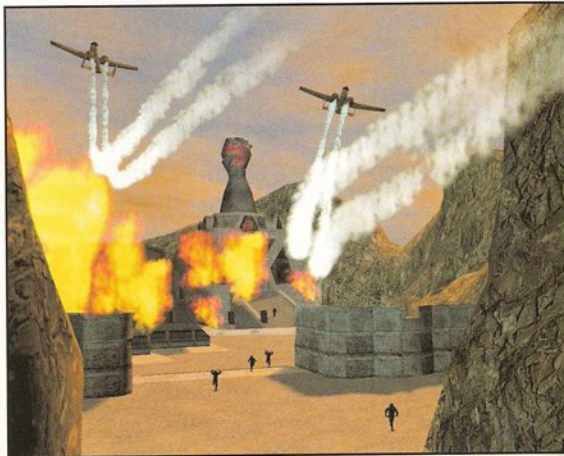
**R**itka az olyan név a játékiparban, amely nyolc év után is újat tud nyújtani a közönségnek. Persze sokan gyűrik az ipart, az ember meg belefullad az izzadságszagba, de néhányaknak sikerül újra és újra a csúcsra érni. Kétségtelen, hogy a Westwood Studios és az Electronic Arts közös gyermeke, a Command & Conquer újra és újra megnyeri magának az aranyérmét, talán pont ez vezette a gyártókat arra a megfontolásra, hogy itt az ideje a jól bejáratott „márkanév” égíszre alatt egy teljesen új stílusú produkciót a polcokra tenni, lesz, ami lesz alapon. Na persze a srácok nem bíztak semmit a véletlenre, komoly és megfontolt marke-

ting segítségével vezették be az újítást, ugyanakkor sikeresen sok kolkolt mindenkit, amikor bejelentették, hogy sorozatuk legújabb darabja ugyan követi az eddigi stratégiai gyöngyszemek világát, de most egy vérbeli FPS lát majd napvilágot. Bumm! Érdeklődő nagyvilág, rököny és hanyatt esés. Senki nem hitte volna, hogy az utóbbi évek kínos hallgatása után egy ilyen játék kerülhet napvilágra, de igazából senki sem ellenkezett, amikor ezt megtudta. Sőt, a készítőik még arról is gondoskodtak, hogy folyamatosan lábban tartsák a könnyen lankadó közhangulatot, és ez egy olyan történet, ami mellett mi sem mehettünk el szó nélkül.

Látványos közizgatás  
Az első C&C valamikor 1994-ben tört be a nagyvilágba és egyből - a Warcrafttal együtt - megreformálta a stratégiai játékokat, illetve

akkora hírnevet szerzett magának, hogy még ma is ezzel a névvel párosítják a real-time stratégia isteni eredetű fogalmát. Aztán még melegebben jött a folytatás Red Alert néven, kisebb-nagyobb változtatásokkal, amelyek azonnal lenyűgözték a stratégiai virtuózokat is, így hát mindenki örvendezett vala. Itt tört meg kissé a tündérmesébe illő végtelennek tűnő sikerszéria, mert a folytatás (Tiberian Sun) és a kiegészítők már nem érték el azt a szintet, amit az öntudatra ébredő kritikus rajongótábor elvárt volna. A fejlesztők kedvét azonban nem szegte a pillanatnyi hullámvölgy, és még tavaly nyáron bejelentették a Command & Conquer: Renegade nevű új projektet, amely ellenében a nagynevű elődökkel, az FPS-ek világában teszi le a névjegyet, mindez úgy,

hogy a régi rajongók se forduljanak el a játéktól. Lett is nagy kavarodás, azonnali fórumok, ahol pro és kontra mindenki mondta a magáét és anyázott is csak úgy megszokásból, a kreatívok pedig elégedetten dörzsölték kezüket. Bejött a terv, mindenki erről beszélt. Ugyanakkor a cég egy percig sem pihent, folyamatosan nyomta ki a figyelemfelkeltő videókat, trailereket, s bár mindenki tudta, hogy a játékra bizony sokan lesznek kíváncsiak, a Westwood semmit sem bízott a véletlenre. Február végén ért véget az promóciós kampány, amely öt nagyobvárost érintett (Los Angeles, Madison, Indianapolis, Denver, és San Francisco) és ahol minden szerencsés érdeklődő kipróbálhatta a játékot, multiplayer banoknságon vehetett részt, személyesen







...matta a Westwoodosokat, találkoztam Kane-nel, valamint nyerhetett akár a Command & Conquer: Tiberian Wars és Allenware gépet, ha a szponzor vagy a szponzor is úgy akarta. Emellett a gyártók a nagyvilágból rendszeresen összeválogatott amatőr csapatokból is kiválasztották a legjobbat, hogy az utca embere is beleszólhasson a fejlesztés bétá-tesztjeibe. Szóval ez az a lehetőség, ami már önmagában is félre kell tenni a külön gratuláció jár érte, függetlenül attól, hogy a játék maga már korántsem számít újdonságnak, mint az a felhajtás, amely a fejlesztés szünetét övezte. De azért a jövőben előbb megijedni, szépen lassan megvárni, amíg fény derül.

## Az első randi

...us elsőjén hivatalosan is megjelent a Command & Conquer: Renegade. Sokan várták már ezt a napot, hiszen már én is a számítógép előtt ültem, hogy minél hamarabb beszámoljak nektek erről a játékról. Picit később lettem, amikor megtudtam, hogy a játék elkészülték a megjelenését - ez nem csoda, hiszen már így a hangulat uralkodott a rajongói körökben -, mert azóta is folyamatosan jönnek a neta és a hivatalos patch-eket. De azóta engem követgetetni, hogy megértsék a részletekkel,

hanem ezerral nyomták a piacot, aztán fű alatt pótolták a javításokat, hátha nem veszi észre a jónép. A játékos meg nem tehet mást, fellép a világhálóra (melegem ajánlanám a Fireplanet oldalát - www.fireplanet.com), ahol számos Renegade frissítés található már, többek közt egy négy megás update, melyben rengeteg bug és új beállítási opció található (elég erősen érintve a multiplayer funkciót, tehát érdemes utánanézni). Szóval keserű szájjal indult az első randim a programmal, aztán szépen lassan feloldódtam - már ami a kezdetekkel illeti. Be kell vallanom, ha egyszer rendeznek egy install szépségversenyt, akkor biztos a Westwood legújabb játéka lenne az egyik befutó. Bár a telepítés gyomoroszorítóan lassú, a bevezető és a dizájn mindenért kárpótol. Jópofa megoldások, gyönyörű színek és a töltési idő alatt végig a játékban található karakterek, fegyverek és járművek bemutatását nézhetjük végig (persze legalább százszor, mert nem sieti el a telepítést a drága!). Ha végre felgyömösölte magát gépünkre a játék, és mi még nem a sarki kocsmában ülünk, akkor itt az ideje, hogy megismerkedjünk a Command & Conquer: Renegade-el! Nem állítom, hogy nem nyűgözőt le a látványos menürendszer, a rengeteg opció és remek gyakorlópálya

(ahol szinte az összes egyedi karaktert megismerhetjük, és módunk van a fegyverekkel is etyepetyézni egy kicsikét), de a folytatást - tehát magát az akciót - már igyekeztem objektíven figyelni, nehogy elragadjon az a hangulat, amit szok-

ványos estben nosztalgáának neveznek. Mert bizony a készítőik elsőre beletaláltak a hangulatba, de hát mindannyian jól tudjuk, hogy az ördög a részletekben lakozik. Ennek fényében én is igyekeztem gonosz kritikus szemével vizsgálni a dolgokat, de ezekről később szólok majd, egyelőre lásd, hogy miről is van szó!

## Boom a fejbe!

A Westwood ötlete tehát az, hogy teljes 3D-ben bekerülhetünk a régi Command & Conquer virtuális világba, amolyan önjelölt hentes szerepben, ahol egyetlen célunk, hogy véget vessünk a terrorista csúnya bácsik hatalmas törekvéseinek. Elő a fegyvert és amolyan tipikus Rambo módon („Hagyd arny, ez az én harcom!”) fél kézzel a sebeinket ellátva és elesett árvákat segítve gyilkoljuk a sok disznót, akik a demokrácia és a humanizmus démoni ellenségei. Na jó, hát az alapötlet nulla, de nem ez az első ilyen alkotás, tovább is kell lépniük. A játék Nick Parker (fedőneve 'Havoc') szerepét osztja ránk. Kifejezetten az eredeti játékban megtalálható karizmatikus kommandós egység mintájára készült, kiegészítve annyival, hogy magába foglaljon egy olyan karaktert, aki tulajdonképpen az a tipikus hollywoodi macsó, tagbaszakadt, látszólag legyőzhetetlen, frissen borotválva is borostás, „nem-ejtünk-foglyokat” típusú akcióhős. A játék előrehaladtával Havoc-ot szeszélyes humora és hölgyek iránti meggondolatlanul mély bizalma még inkább szel-

## Vélemények a világhálóról



### Pocok

„Hát ez a játék besz\*rás... Nekem nagyon teccik, grafika csodás, és tényleg olyan a hangulat, mint a C&C-ben... Vezettem már medium tankot, Hum-weet, és Mammoth tankot is... Utóbbi elég meggyőző. :))))) Amikor eltaposod szerencsétlenül NOD katonákat, az eredeti C&C-ből van bejatszva az üvöltés hang. :DDDD Szal szerintem nagyon rulz.”

### GregSB

„Akárcsak akármilyen, ez a játék nagyon jó! A netkóddal gondok vannak, de ezt (a készítőik állítása szerint) megoldják a fullig. Két negatív dolgot lehet felhozni a demónak: Netkód és grafika. A netkódról előbb már ítam, annyit tennék hozzá, hogy a készítőik szerint azért ilyen sok a laggos server, mert sok lamer állat 56K-s modemjével indít 32 playeres servereket. Lehet benne valami, mert tegnap este 3 órát játszottam 1 svájci serveren teljesen laggmentesen. A Grafika: Ez lehet sokakat zavar, és emiatt mondanak le a játékról. Én azonban nem az a fajta vagyok, aki egy nem korszerű grafika miatt lemondana egy játékról, aminek hihetetlen jó a feelingje! Addig pedig senki ne mondja nekem, hogy nem feelinges a játék amíg pár órát nem játszott egy laggmentes serveren! Szerintem tudjátok, hogy én nem vagyok Westwood párti :) A Blizzard vs. Westwood topikokban sokat is ócsároltam őket az új stratégiai játékaik miatt, de most bevallom nagyon kellesem csalódtam, tényleg eredeti alkotók! „

PcDome fórum



## Járművek

A játék egyik legnagyobb húzása, hogy a kétkezes mézszárláson kívül szinte az összes járművet is kipróbálhatjuk, sőt, gyakran a küldetés része, hogy tankba, vagy géppuskával felszerelt buggyba ülve kell meggyőznünk ellenfeleinket arról, hogy az élet már túl nehéz számukra. Ezek közül a leggyakoribb fajtákat most csoportba gyűjtöttük neked, mindkét oldalon könnyű seregszemlét tartva.

### GDI

**Mammoth Tank:** veszedelmes tüzezőjű nehéztank, komoly páncézzal, nagyobb csatákban sok hasznát vehetjük. Bár lassú, mint a tetű, könnyen kezelhető, remek társ azokon a bizonyos nehéz napokon.

**GDI Harvester:** Minden egyes Refinery mellé automatikusan jár ez a jópofa jármű, begyűjti a tiberiumot, pénzt hoz a konyhára, és még a támadó katonákat is összelapítja. Akkor van nehéz dolgunk, ha azt a feladatot kapjuk, hogy egy Nod Harvestert iktassunk ki.

**Hum-Vee:** igazából csak furikázásra jó, talán gyalogos egységek ellen használható, de tüzeje nem nagyobb, mint az M-16-osoknak. Csak hát ülve kényelmesebb lehet ölni.

**MRLS:** erős páncézzal felszerelt gyors jármű, ami fűgég végig tud araszolni az ellenséges vonalakon, ráadásul rakétákkal is szórja az áldást. Ritkán találkozunk vele sajnos, de akkor nagyon.



### Nod

**Stealth Tank:** könnyed felderítő egység, leginkább a Light Tankhoz hasonlítható, gyenge tüzezővel és gyors mozgással. Ha benne ülünk, és éppen egy csata közepébe futunk, ne kezdjük el hősködni!

**C-130 Transport:** szinte minden küldetésben láthatjuk, feladata a humán- és nyersanyag utánpótlás, de rakétavetővel könnyen le lehet szállítani, hogy közelebről is megvizsgálhassuk.

**Nod Buggy:** szinte ugyanaz, mint a GDI oldalán a Hum-Vee, csak kicsivel fűgégben mozog. Ha ellenfélként akadunk vele össze, vigyázni kell, mert pillanatok alatt levadászhat.

**Flame Tank:** ez az egység ritkán volt látható az eredeti játékban, kétségtelenül a Nod egyik legveszedelmesebb fegyvere. Jól páncélozott, lángszórós tank, nincs lelkiismeret furdalása, de külön öröm, ha eseten mi ülünk benne...



rethetővé teszi, de azért tinédzser lányomat nem engedném el vele az autósözömbbe. Bár a fickó stílusa gyakran nyers és faragatlan, rendszerint visszafórázik feletteseinek, mert ő mindent jobban tud és képes egyedül is megmeníteni a világot, kétségtelen, hogy Havoc a jó oldalt jelképező GDI szervezet (Global Defense Initiative) elengedhetetlen kelleke a Nod Testvériség médiairányító kutasza elleni harc közepette. És hogy mi is a gubanc? A fő cselekmény a Nod-ot vezető Kane körül forog, aki az értékes és mérgező tiberium energiaforrással kísérletezik, hogy mutáns szuper katonákat készíthesse. Mint egy kasszasiker akciófilm, pattogatott kukoricával és diétás kolával, a játék egyszerű és mégis szórakoztató karakterek együttesét szárolja, többek közt a Dead 6-et, egy szigorúan hamisan hangzó akcentussal beszélő, kemény gyerekekből álló csapatot, akik Havoc-cal dolgoztak a múltban. Így a

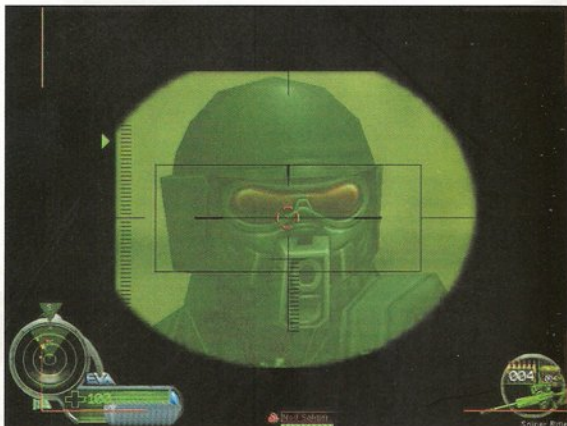
marcona jófiúk elindulnak, hogy megszorongassák Kane mogyoróit, ekkor kapcsolódik be a vérszomjas felhasználó a játékba, ahol minden egyes küldetés előtt újabb és újabb részletek derülnek ki az egyébként röhejesen gyér sztoriból. A Single Player hadjárat 11 említésre méltó hosszúságú misszió viz minket keresztül. Azok, akik a legújabb Quake 3 féle fegyverekhez vannak szokva, kellemes meglepetésben részesülnek, ezt a programot nekik találták ki, lévén, hogy a Command & Conquer nem a realitás talaján született. A játékmenet pedig egy kisegítő óvodásnak sem okoz különösebb fejtorést, beledobnak a szószba, kapunk egy radart (EVA - Electronic Video Assistant, vagyis népiesen szólva ellenségjelző kutyú), amely rámutat az elsőleges célpontunkra 2 vagy 3 felesleges kilométerrel távolabb. A vicc az, hogy ezt általában le is kell gyalogolnunk, miközben a vörös ruhás Nod katonák riognak a pusztában. A legtöbb küldetés látszatra

alap mentési akciónak indul, ami aztán ügyesen félresikerül, és új célpontokkal árasztanak el rádión parancsolgató feje-seink, így átélhetjük azt a szvszorító utatlatot, melyeket a régi C&C időkben érezhettek pontnagyságú katonáink, amikor egyetlen klíkkal a biztos halálba küldtük őket, mindent persze a haza érde- kében. Minden küldetésnek megvan az elsődleges, másodlagos, és rejtett harmadlagos célpontja, melyek távolságát és irányát a radarunk jelzi, jegyzem, nem mindig pontosan. Egy szép fordulat, hogy sok nem elsődleges célpont éppenséggel hatással lehet a játékra akár ugyanabban a küldetésben, vagy később; például, az egyik szinten elbűhantunk egy épületbe a főútról letérve, és egy parkra néző orvlövésztoronyban irt-hatjuk ki azokat a Nod mérnököket, akik éppen építkeznek. Ha ügyesek vagyunk, akkor kevesebb akadályt kell leküzdenünk a következő küldetés során. Ez az interaktivitás és a változosság már önmagában is gyönyör-ködött, de az ütőerő továbbra is a hangulatban leledzik, mert ez az FPS méltán lett a Command & Conquer sorozat tagja. És hogy értsd, miről beszélnek: teljes valónkban átélhetjük a régi stratégiai játék izgalmait! Helyezz

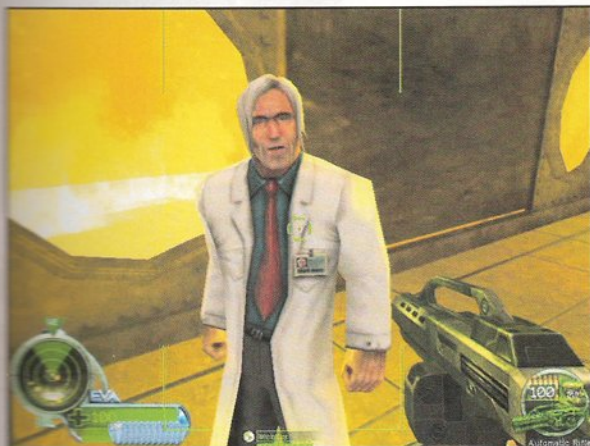
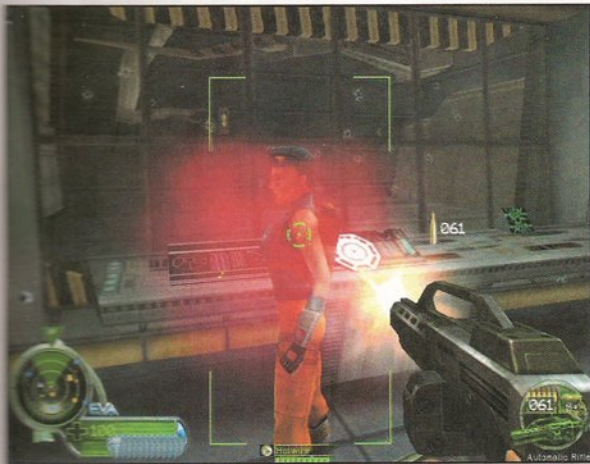
el néhány C4-es töltetet egy SAM oldalán, és kiiktatod a légi védelmet, így a GDI hozhatja az utánpótlást - csakúgy, mint a C&C-ben. Szórj elég tiberiumot egy ellen-séges NOD katonára, nem lesz öszinte a mosolya - csakúgy, mint a C&C-ben. Ragadj meg egy lángszórót, és nem lesz bajod az ellenséges vonalakon való átke-léssel - csakúgy, mint a C&C-ben. Iktass ki egy erőművet, és máris bejuthatsz az ellenfél főhadiszállására - csakúgy, mint a C&C-ben. Sorolhatnám a végtelenségig, de örvedetes, hogy még ezen felül is lehet - egyedi - pozitívumokat kiemelni ebből a játékból.

## Havoc, a kemény csávó

Azon kívül tehát, hogy a játék fegyvel-meztetten betartja az eredeti stratégiai gyöngyszem összes meghatározó formai és tartalmi követelményeit, illetve szabályait, önmagában is arra törekszik, hogy új és változatos világot hozzon létre. Sok kisebb újítás segítségével tényleg sikerült életszerűbbé varázsolni az élményt, már ha az FPS-ek esetében lehet realizmusról beszélni (talán a Medal of Honor: Allied Assault esetében igen). Az újítások tekintetében elég Havoc-ot és cselekvőképességét vizsgálni. Egy kicsiny, de fontos eltérés az eredeti játéktól az, hogy







hisz nekünk egy jelentős fegyvertárhoz van hozzáférése (a C&Cben csak egy orv-  
ővész-puskája volt). A fegyverek mind  
újra modellezettek, tőkések, és változo-  
sságuk lényeges része a játék egyen-  
súlyának. Ugyanakkor használatuk előtt  
érdemes elgondolkozni, mert könnyen  
megeshet, hogy vérszomjunk saját halá-  
lunkat okozza. A késői pályákon, például  
a tiberium alapú fegyverrel igyekezzünk  
megtartani a Nod mutánsait, meg se kottyán  
neik a skuló, védőruhájuk mögött moso-  
gunk segítenek át minket azon a bizo-  
nyos alagúton, melynek végén a fény  
hívogat. A rengeteg fegyver mellett azon-  
ban segítségünkre lehetnek a járművek  
is, amelyek a mutánsok ellen is kiváló irtó-  
szerek bizonyultak, szerkesztőségünk  
elkészen ajánlja rendszeres használatuk-  
kat. A járművek kivételése a first-person  
élmindős játékokban általában olyan  
erőforrás pont, amitől a fejlesztők kicsit  
tartanak, de a C&C világ egyszerűen nem  
 lenne teljes a tank, buggyé és katonai  
csapat megkésztők nélkül. Szinte az összes  
eredeti földi egységet lehet vezetni, bele-  
értve a nagyszerű Mammoth-ot (sajnos a  
Nod rakétás bringák hiányoznak) - mind-  
egyik kezelése elég valószínűszerű, de nem  
gáncol meg a jogosítványt, vagy katonai kiké-  
pzést. Azt is be kell vallanom, hogy bizony  
elég nehéz gonosz kuncogás nélkül meg-  
állni, mikor történetesen elhagyott jár-  
műveket vagy GDI szállítóhelikopterekről  
leszállt új tankokat kaparintathatunk meg

küldetés közben, és vidáman énekelve  
gyűrhatjuk lánctalpak alá a Nod gyalogos  
alakulatait. A Renegade legnagyobb ered-  
ménye ugyanakkor kétségtelül az erő-  
feszítés, amit abba fektettek, hogy ne  
csak alapszinten teremtsék újra a C&C  
világát 3 dimenzióban, hanem sikeresen  
vegyék át a kiforrat alap mechanizmu-  
sokat, amelyeket a játékosok már túl jól  
ismernek (Power Plant, Construction Yard  
szerepe, stb.), és az, hogy a küldetéseket  
épületek támadásához. Adalékképpen a  
Westwood bejelentette, hogy a játék  
kiadását követő néhány héten belül  
hozzáadják a populáris légi egységeket  
(Orcaikat és szállítóhelikoptereket) is a  
játék teljes felszereléséhez, így a hangulat  
már csak jobb lehet, főleg multiplayer  
módban.

## Az ördög a részletekben lakozik

Idővel minden tökéletesség megkopik, s  
néhány óra öldöklés után sajnos hibákat  
is felfedeztem a programban, amelyek  
alapotlan nem törték meg mohó lelke-  
sedésem, de sajnos említésre méltók. Elő-

## Fegyverek

A program egyik legnagyobb erőssége, hogy nem szűkölködik a pusztítás művészeté-  
nek arzenáljában, magyarázhat, hogy mielőtt válogatni, igyekezzünk ezek közül is most a  
leghasznosabb és leggyakoribb elemeket kiemelni. Akkor tehát lássuk a fegyvereket!

### Pistol



méret: kicsi  
gyorsaság: gyors  
sebzés: könnyű

használható: GDI/Nod

Minden FPS alapvető tartozéka, bár igazából senki sem szereti használni, de ha rá  
vagyunk kényszerítve, akkor mindenképp fejlvést közelről!

### M-16



méret: közepes  
gyorsaság: gyors  
sebzés: közepes

használható: GDI/Nod

Nincs szükség különösebb magyarázatra, könnyű gépfegyverrel van dolgunk, amelyet  
több célpont egyszerre való kiirtására ildomos használni.

### M-203



méret: közepes  
gyorsaság: gyors  
sebzés: közepes/kemény

használható: GDI/Nod

Ugyanaz, mint az M-16-os esetében, csak megtöltötték egy 40 millis gránát-  
vetővel is, ami igény szerint szép pusztítást tud véghez vinni. Mókás!

### Pump Shotgun



méret: közepes  
gyorsaság: lassú

sebzés: kemény

használható: GDI/Nod

Ha személyes ügyről van szó, kizárólag a shotgun jöhet szóba, mint kivégző eszköz.  
Többen nem is kell mondanunk ennél.

### Chain Gun



méret: nagy  
gyorsaság: gyors  
sebzés: közepes

használható: GDI/Nod

Leginkább magasabb kvalitású katonáktól lophatjuk el ezt a fegyvert, ami egyébként  
leginkább páncélos gyalogság, vagy járművel megszorására alkalmas.

### Sniper Rifle



méret: nagy  
gyorsaság: lassú  
sebzés: ügyes célzással mindenképp halálos

használható: GDI/Nod

Ma már nem lehet elképzelni egy ilyen játékot mesterlövészpuska nélkül, aminek  
másodlagos funkciója, hogy zoomolható távcsőként is használható.

### Rocket Lancher



méret: nagy  
gyorsaság: lassú  
sebzés: halálos

használható: GDI/Nod

Egy újabb Quake idill, a korlátlan pusztítás stílusos eszköze, bár a fél képernyőt elfoglalja  
és nagyon lassú, de a látvány mindenért kárpótol.

### Chem Sprayer



méret: nagy  
gyorsaság: közepes  
sebzés: kemény

használható: Nod

Tulajdonképpen ez a fegyver azonos a GDI tiberium szórójával, ezért elég csak az  
egyiket bemutatni. A Chem Sprayer viszont multiplayer esetén minden GDI katona ellen  
rendkívül hatásos.

### C-4



méret: közepes  
gyorsaság: gyors  
sebzés: ez egy dinamit!

használható: GDI/Nod

Épületek ellen használható robbantószer, jól alkalmazható az utánpótlás segítésére (pl.  
Sam Site-ok hátrorobbantása, hogy az ejtőernyősök zavartalanul landolhassak).

### Ion Cannon és Nuclear Strike Beacon

Ezek önmagukban nem is fegyverek, hanem jelző-eszközök, melyek segítségével az  
otthoni bázis meghatározott koordináták alapján veti be a nukleáris vagy ion fegyvert.  
Ha elhelyeztük a csuccot, akkor futás, mert mi is odasülünk a romok közé.



## Épületek

Le a kalappal az alkotók előtt, akik szinte az összes eredeti játékból ismert épületet 3D-ben lemodelleztek, s ezekben bátran be is gyalogolhatunk kedvünk szerint. A teljesség igénye nélkül most mutatunk nektek néhány olyan épületet, amelyek a régi játékból is elengedhetetlen elemei voltak egy GDI vagy Nod bázisnak.

### GDI épületek

### Ahogy régről ismerjük



**Barracks:** itt „születünk” mi is minden multiplayer mód elején, ez a kiképző központ, ahol a hős katonák megtanulnak szemrebbenés nélkül gyilkolni a népet.



**Guard Tower:** annak idején rengeteget építhettünk fel bázisunk köré, hamar jelezte az ellenséges erők közeledtét. Most másodlagos funkciója az is, hogy tetejére mászva a csodaszép kilátás mellett, távcsöves puskával leszedhetünk egy-két oda nem illő egyedet a tájképről.



**Power Plants:** a bázis éltető ereje, a főhadiszálláson kívül az energiaellátást kell vigyázni a legjobban.



**Tiberium Refinery:** azt hiszem nem kell bemutatni ezt az épületet, hiszen a háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz, pénz. Ezt itt találjuk meg, illetve termelhetjük ki.



**Weapon Factory:** az összes GDI jármű itt születik, egy erőteljes bázis elengedhetetlen kelléke egy jó fegyver



### Nod épületek

### Ahogy régről ismerjük



**Hand of Nod:** a csúnya bácsik kiképzőhelye, innen törnek elő a mutáns katonák is idővel, érdemes hamar kiiktatni.



**Communication Center:** egy bázist néha a legkisebb dolgokkal lehet megbénítani, például keressük meg ezt az épületet, C4-et neki, és Kane zsoldosai már azt se tudják, hogy merre van az arra. Szerepe ebből kifolyólag közérthető.



**Obelisk of Light:** az egyik legcsúnyább fegyver, bár annak idején előszeretettel építgettem én is, de most közelről is láttam, mire képes. Ha kilőjük az erőművet, szerencsére ez is megbénul, de tankkal önmagában is könnyen sebezhető, csak el ne találjon minket.



**Sam Site:** a jól bevált légvédelmi rakéta, kéméletlenül tud puszítani, ha elég van belőle egy helyen. Mint épület viszont könnyen sebezhető, nem jelent túl nagy kihívást.



**Turret:** gyalogos egységes legféltretebb ellensége, gyors és hatékony mini-ágyú, nagyon nehéz a közelébe férkőzni, messziről, rakétavetővel kell betámadni, akkor talán van esélyünk a túlélésre.



ször is a töltési idő lehangolón hosszú, még akkor is, ha egy elhalálózás után a gyorsmentést akarjuk előkaparni. Ugyanakkor a pályák és a térképek kidolgozotak, látványosak és változatosak, de hát ma már nem divat a két perces töltőgetés, még akkor sem, ha van miért várni. Az összetett játékmenet ugyan izgalmas, a térképméreték és a lehetséges akciók változatossága a Renegade-et az Operation Flashpoint utódjává emeli, csak ez az utód az a furcsa, lapos képu, beszédhibás fickó, aki szívózállal eszi a tökfőzeléket, és különös késztetést érez, hogy felgyújtsa a család macskáját. De mégis csak utó! Még akkor is, ha gyakran akadozik (elég jó gépeken is), ennek következtében az irányítás inkább korcsolya-szimulátorhoz hasonlít, semmint egy kommandós vaskos lépéseivel a dudvában. A játékmenet is lelassul idővel, ugyanis a nagy, izmos, kielégítő fegyvertár, az összes klasszikus C&C járművek irányításának képessége, és néhány igazán izgalmas, majdnem öngyilkos halálút ellenére a Renegade eléggé limitált lehetőségekkel bír. Kicsit kezd unalmassá válni, amikor a játék vége felé időnk nagy részét épületekben töltjük, ahelyett hogy hatalmas és kaotikus C&C harcokban küzdhetnénk. A végös Single Player játék nagy részét rettenet unalmas bázisokban és földalatti gyárakban vészeltem át, és bár biztos, hogy nagyszerű bejámi az összes C&C épületet, amit a játékosok szeretnek és ismernek, de idővel a Sinból

kölcsönzött belső díszletek baromi unalmassá válnak ám! Ebből a szempontból Renegade ugyanolyan, mint bármely más lövöldözős játék, s hamar a polcra kerülhet, ha nem élvezhetjük ki a multiplayer nyújtotta mókat. Na és a grafika! Ezt nem én említem meg először, hiszen a demók alapján a nemzeti közeli szakvélemény is a Westwood programozó gárdájának kicsi orrára koppintott, ugyanis a játék kissé régiesen néz ki. A programnak kétségkívül vannak erős és gyenge oldalai, előnyre válik, hogy 800x600x32biten futtatva maximált paramétereknél, a szövegek kifejezetten részletesek, különösen a karakter modellek, amiknek még a szájmogását is szinkronba hozták a beszédükkel. Az időjárás effektek is gyönyörűen kivitelezettek, különösen ionágyús támadásoknál és nukleáris csapásoknál. Ugyanakkor szívzoritó látvány, amikor szögletes és szaggatott a kép sok szabadbéli környezet megjelenítésénél, vagy összetettebb mozgások esetében - és ezen a jobb hardware sem segített. Az egyszerűség és a felhasználókra való figyelem dicséretadó, hiszen ez a tényező a Westwood-ot még a Wolfenstein vagy a Max Payne fölé is emelheti, de sajnos ennek súlyos ára van! Talán pont a közepes gépigénynek köszönhetően az egyszerű paraméterek szegényes mozgásvilágot eredményeznek. A futás és ugrás mozdulatai az évek alatt eléggé felfejlődtek, és nagyon természetesnek tűnnek a legújabb lövöldözős





...kötésben, de a Renegade ezzel mit sem törődik. A futás túl gyors, a séta túl lassú, és igazán inkább úszáshoz hasonlít, bár ezt idővel meg lehet szokni, csupán az ellenfelek mozgása röhögtet meg rendszeresen, csak úgy közlekednek, ahogy a sportember Norbi ugrál minden reggel a tévében aerobikus technozsenére. Ugyanígy kíváncsi voltam, hogy maga után az MI is, mind a Nod katonákat, mind szövetségeseinket követi. Akárki megpillant egy ellenséges objektumot a színtéren, azonnal tüzelni kezd, mit sem törődve esetleges terveinkkel, vagy vágyainkkal. Akad olyan pálya, ahol tudósokat kell kísérnünk, akiknek az a parancsuk, hogy állandóan a fegyverünk előtt sasszézunk, virágot szednek és felfofoálnak ahelyett, hogy becsületes ember módjára fedezéket keresve elbújjanak, amikor az ellenséges erő tüzet nyit csapatunkra. Szóval lehetett volna még íromtani a dolgokon, de mivel a játéknak van egy tökéletes oldala is, így szemet fordítottunk a kisebb problémák felett, és arra koncentrálnunk, ami tényleg lényeges: a multiplayer opcióra.

## Háló-háború

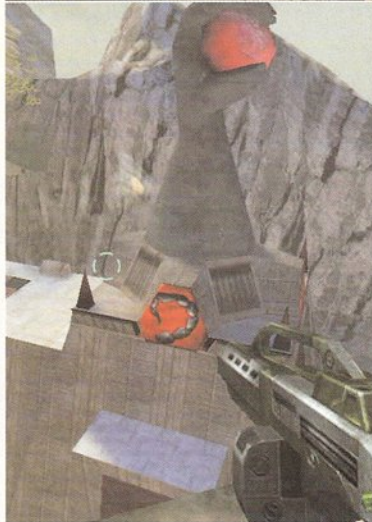
Online sikernek egyetlen kulcsa van, erre a Westwood tökéletesen ráérezett.

Erre nincs is jobb leírás: igazi Command & Conquer! Már az Interneten közzétett többjátékos demóban is megtudhattuk, mi várhat ránk, de lényegében arról szól a történet, hogy két csapat egy C&C stílusú bázison kezd építkezni és fegyverkezni egy hatalmas térkép két ellentétes sarkában. A cél, hogy leromboljuk az ellenség épületeit, építsük egy ionágyút, avagy egy nukleáris csapás jelzőfényt helyezünk el az ellenfél kaszárnyájánál. Minden játékosnak van egy személyes készpénz elérhetősége, amiből járműveket vehet vagy önmagát javíthatja illetve fejlesztheti fel. Pénzt itt is a bányászatból szerezhetünk, illetve minden megölt ellenfél után gyarapodik vagyonunk, ha viszont pacifisták lennénk, akkor meg kell várni, hogy Harvesterünk visszatérjen a bázisra. Mint egy bizonyítékképpen az eredeti mechanizmusok mellett, a játék elég jól egyensúlyoz, a GDI drágább és erősebb fegyveres egységei szembeszállnak a Nod lassabb, de brutális járműveivel. Egy szóval, olyan élményben lehet részünk, amit a Battlezone, a Counter Strike, a Wolfenstein, vagy a Medal of Honor nyújthat együtt. Mindig azt hisszük, hogy ebben a stílusban már nem lehet újat nyújtani, de a Westwood erre alaposan ráérezett, és

érdekes fordulat, hogy pont a többjátékos verzió adja vissza leginkább a stratégiai anyaprogram játékménét és hangulatát. A játék installjába beépített böngésző és egyszerű on-line mód tici siker, pláne, ha a fejlesztők továbbra is odafigyelnek a fogyasztói visszajelzésekre, és tovább tökéletesítetik a Renegade jól induló, de még elég törekeny világát.

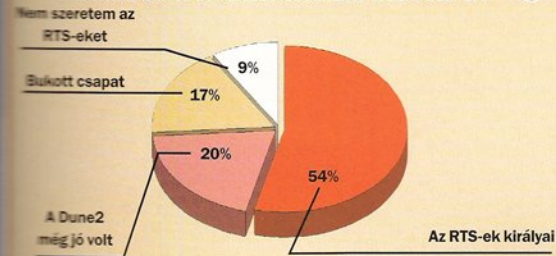
## Letesszük a fegyvert

Ejött a béke pillanata. Közel tíz óras játékmoron után karikás szemekkel álltam fel a gép elől, mintha csak a régi szép idők kamazs fiúja fejezte volna be az eredeti Command & Conquer-t. Nem állíthatom, hogy teljesen elégedett lennék a végeredménnyel, de kezdetnek pont ideális lett az összkép, a folytatás pedig csak és kizárólag a Westwood talpraesetségén múlik. Most pedig jöhetnek a diplomáciai körök: a műfaj szerelmeinek szigorúan kötelező, de a C&C rajongók sem fognak csalódni, satöbbi, satöbbi. De elég az üres dumából, elvégre egy igazi amerikai katona nem fecseg, csak odapörköli a rakétát, aztán kiköpi a szivarvéget, és elégedetten káromkodik egyet, miközben a lemenő nap sugarai végigsimítják barázdált arcát. Happy End, felirat, ennyit!



## Vélemények a világhálóról

### MENNYIRE TARTOD JÓ FEJLESZTŐCÉGNEK A WESTWOOD-OT?



Electronic Arts / Westwood  
PII 400, 64 MB RAM, D3D  
www.westwood.ea.com

LÁTÁNY: 8  
JÁTÉKOSÁG: 9  
SZAVATOSSÁG: 8  
ZENE-HANG: 7

✓ játékhöz - változatos pályák és ellenfelek - eredeti hangulat, stratégiai mellékz

✗ -hosszú és nehéz küldetések - idővel egyhangúvá válik a játékmenet

87



# OPERATION FLASHPOINT REDHAMMER

**Azt mondd, az oroszoknak végképp befellegzett? Én a helyedben kétszer is meggondolnám amit kimondok, barátom! A Vörös Hadsereg él és élni fog. Vagy még nem hallottál a Vörös Kalapács hadműveletről?!**

**N**e szőj szám nem fáj fejem-tartja a népi bölcsesség. Dimitri Lukin, a szovjet különleges alakulat, a SpetzNatz egykori tisztje a saját bőrén is megtapasztalhatta, hogy mennyi hátulütővel jár, ha az embert a kelleténél szókimondóbb természettel verte meg a sors. Minden kétséget kizáróan, ő még a szerencsésebbek közé tartozónak mondhatja magát, hiszen a bizonyos határozatlan ideig tartó szibériai nyaralás helyett csupán egy laza kis lefokozással kellett szembéznie. Igaz, azért ez sem piszkóta, hiszen egykori kiváltságokkal járó posztjáról a ranglétra legtöbb felemelkedési lehetőséget biztosító fokára került: közlegény lett. Az sem elhanyagolható körülmény, hogy e roppant tiszteletrémelt pozíciót véletlenül pont annak az ezrednek az állományában sikerült elnyernie, amely épp egy kis kiruccanásra készülődik. A piknik célja az Everon-sziget, ahol a lakosság bizonyára valamilyen megáttalkodott, reakciós aknamunkának köszönhetően megszakította kapcsolatait a Szovjetunióval. Az imperialista rabiga szétverése, a reakciós

csahos kutyáitól megtévesztett emberek helyes útra terelése, a béke és a rend helyreállítása lesz a katonák feladata. Mármost azoké, akik a partraszállás után még életben vannak, Dimitrinnel együtt ugyanis mi is megtudhatjuk, hogy miért becézik fegyveres körökben a gyalogságot „ágyútöltelék”-nek...

Az okos játékfejlesztő alapvetően lusta emberfajta. Nem dolgozik többet, mint amennyit feltétlenül muszáj, és ha egy-egy munkája kellően igényesre sikeredett, akkor nem kísérel meg rögtön egy új résszel átugrani a magasra tett mércét, hanem első körben különféle kiegészítőket zúdít a vevők nyakába. Nem cselekedett másképp a Bohemia Interactive csapata sem, hiszen méltán sikeres játékok, az Operation Flashpoint: Cold War Crisis folytatása, a Gold Upgrade már a nevében jelzi kiegészítő voltát. E kategóriában viszont elsőrangúként szerepel, hiszen, bár az Operation Flashpoint sem nevezhető fércműnek, azért akadt néhány vonása, amelyre ráért némi változtatás.

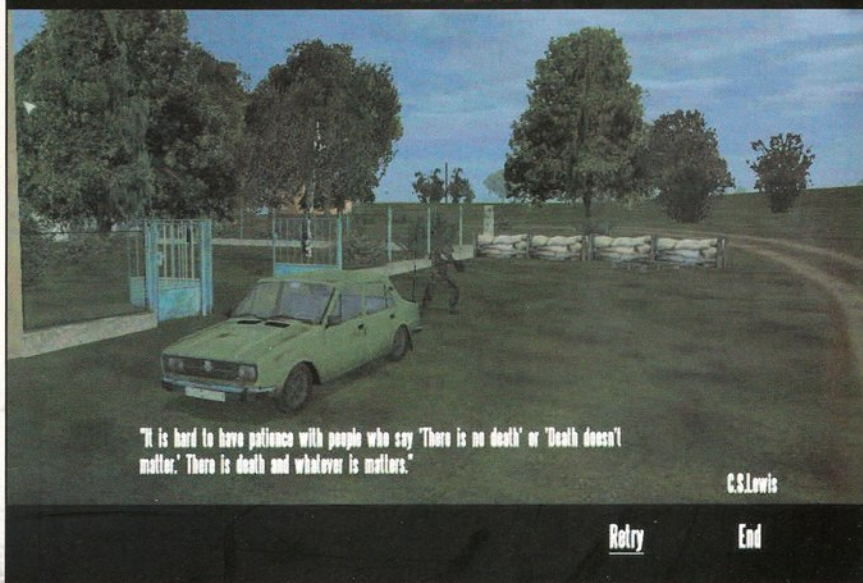
Az első rész ugyanis egy 1985-ben zajló, képzeletbeli hidegháborús konflikt-

tust dolgoz fel, amelyben a Varsói Szerződés és a NATO seregei egy szinten csak a fantáziában létező szigetcsoporton, a Midland-szigeteken munkálkodva élénkítik a hadiipart. Az elmergesedett állapotok azonban kissé egyoldalúan ábrázolódtak, hiszen kizárólag a NATO különböző fegyveremelvei játszhatott a tisztelt nagyeredmű. A Golden Upgrade végre kiközösíti a politikai korrektségen esett csorbát, és immár lehetőségünk van a világhírű Vörös Hadsereg egy hányatot sorsú közkatonájára, Dimitri Lukin szemével nézve megismernünk a szovjet armada belső életét.

## Trabanton szállni élvezet

Persze az új hadjárat a küldetéseken túl még jó néhány további újdonságot eredményezett. A leglátványosabb a technikai arzenál felrészítése, amely mind a NATO, mind a szovjet oldalt egyaránt érinti. A szovjet kötelékben megjelenő SU25 Frogfoot '80-ban Afganisztánban sikeresen debütált, a játékban az ellenpártnak tartott A-10 Thunderbolt hegemoniáját hivatott megtörni, feladata az ellenséges

**You are dead.**



"It is hard to have patience with people who say 'There is no death' or 'Death doesn't matter.' There is death and whatever is matters."

C.S.Lewis

RoLy

End



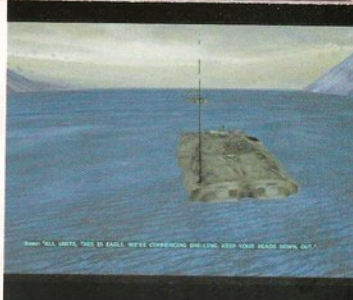
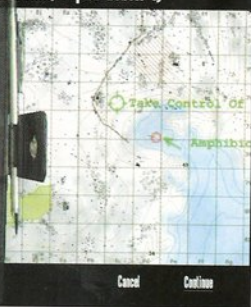
## Briefing (Omitri Lukin, Alpha Black 1)

**Beachhead Assault**

The team must hold on for 300s. The team must get medical. We go through the beach. We take the beach. We take the beach. We take the beach.

The team must hold on for 300s. The team must get medical. We go through the beach. We take the beach. We take the beach.

Remember all enemy forces in the vicinity of the beach.



egésített szárazföldi erők módszeres kialakítása ócskavassá, és ezt többnyire szemel el is látja.

A helikopteralomány is új példányokkal felszerelhető, külön érdekesség, hogy az alapvetően pusztításra szakosodott egységmemben a NATO oldalán megjelent a CH-47 csapatszázalító helikopter. A több, mint 50 láb hosszú, kétrotoros óriás repülő járműként funkcionál, 4 tonna tehersúly képes a magasba röpteni. Nehéz elképzelni, miért is került be pontosan a vezetett járművek közé, feltehetően a véres márciusi helyett lelkiismereti okokból a polgári szolgálatot előnyben részesítő játékosok kedvéért szerepel. (Esetleg a multiplayer mód egy monumentális szálbűvessénnel színesítése lebeghetett a készítők lelki szemei előtt.)

Természetesen a gégesített szárazföldi erők sem maradt érintetlen, a NATO az M-3 Bradley, a Varsói Szerződés a BMP-2 állományba helyezésével bővítette az ellenes műveletfelvívó piacot. Ám a fejlesztő igazi csúcspoénja, hogy az újonnan megjelent járművek közt fellelhető egy igaz kakukktójas, amely a karosszériájában egy deka acélt sem tartalmaz. Bizony az NDK csodáról, a Trabantról beszélünk, amely a játék leghaszontalanabb és legangulatosabb eleme egyben. Kevés hangulatosabb győzelmet tudok elképzelni, mint amikor a városi ellenállás lenullázása után, a jól végzett munka sikerétől elégedetten egy kis fehér Trabant kocsiakunk követező veszélyzónába...

Szerencsére a fejlesztés korántsem került ki a technikai arzenál feltúrópírásában. A hadjárat küldetéseit időgépességük miatt hanyagolókra, valamint a szórakoztató mód szerelmeseire is gondoltak a készítők. Mind az egy, mind a

többjátékos küldetések bővültek, összesen tizenhét új feladatot kínálva a rövid, de mozgalmalmas csaták kedvelőinek. S ha már az újdonságoknál tartunk, a fejlesztő csapat magát a rendszert sem hagyta ki a számításból: a játék a jelenlegi legfrissebb 1.3 patch-et is tartalmazza, amely a kissé akadózó grafikus motoron célozott javítani, több-kevesebb sikerrel (sajna, inkább kevesebb, mint több). Jó hír viszont, hogy a mesterséges intelligencia hibáit sikerült kiközösíteni, végre az ellenség is hajlandó a helyzetnek megfelelő módon támadni, és nem maradunk mindenképp láthatatlanok, ha kúszva közeledünk.

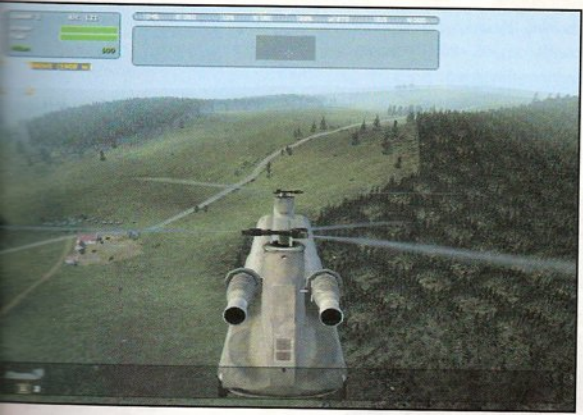
### A halál ötven másodperce

Bár a Red Hammer jónéhány új elemet hozott a játékba, az alapkonceptióként kezelt valóságérősből jótányit sem engedtek. Akárcsak az előző részben, itt sincs szó semmiféle életerőről vagy páncélról, egy élő emberi lényt irányítunk, aki nemcsak felordít, ha eltalálják, hanem a továbbiakban csak kúszni vagy vánszorogni képes. Már jobb esetben persze, azaz ha lábba vagy hasba lőtték, mert ha a fejébe, illetve a szívébe kapja az ölmot, akkor kiabálást már nemigen fogunk hallani. Maximum a sajátunkat, de azt várhatóan elég sűrűn, ugyanis nehézségi színvonalban a Red Hammer elődjét is lepipálja, így még azoknak is, akik a műfajt az anyatejjel szívták magukba, alaposan fel kell kötniük azt a bizonyos alsóneműt. Már az első bevetés olyan akadályokat gördít utunkba, hogy az óvatlan játékos garantáltan sokszor gyöngyörködhet majd a bevezető képsorokban. Mesteri pozícióban lapuló arcátlan orlvőveszek, gormba tankok, a felszabadító

hadserg nemes céljait nyilván féltreért, gerillaharcot folytató civilek (akiket csak a különböztet meg az átlag polgároktól, hogy tekintélyes mordállyal szaladgálnak, de mire ezt a turpisságot felfedezük, többnyire már késő) teszik emlékezetessé egy-egy küldetéssel eltöltött óráinkat. Egyáltalán nem meglepő, hogy a kezdő játékos tipikus forgatókönyve a következő: néhány másodperces fejvesztett rohanás után a távolban mozgást pillantunk meg, de mire hasravetnénk magunkat, meghalunk. Hogy a háború gépezetében a golyófogónál egy kicsivel fontosabb szerephez is juthassunk, és egy percnél hosszabb időt is eltölthessünk élve a pályán, csak nagyon körültekintően és fontolva haladhatunk, így egy-egy küldetés teljesítése gyakran órákat is igénybe vehet.

A fejlesztők gyaníthatóan legfőbb szempontja a hiteles, maximálisan valóságú játékmenet és ábrázolás lehetett, minden egyéb sallangot ez alá rendelték. Ezen apróságok közé tartozik többek közt a játszhatóság és a sikerélmény is. Tény, hogy a tűrőképesség egyénenként változik, de egy olyan játékot többjátékos módban játszani, ahol két találat, vagy egy közelben robbanó kézigránát mindenképpen halálos. A szükségyszerűen bekövetkező per centenki halálozás és újjászületés nem túl sok cselezésre és küzdelemre hagy időt, bár elképzelhető, hogy valaki ezt is tudja élvezni. arról már nem is beszélve, hogy vagy a grafikus motor nem áll a helyzet magaslatán, vagy a NASA gépeihez szabták meg a játék ajánlott hardverigényét, legalábbis az én tapasztalataim szerint a valóság nem szaggat, a játék viszont néha igen. De eltekintve e semmisségektől a Golden Upgrade Red Hammer rászolgált a nevére, valóban sikerült bearanyoznia az eredeti verziót. Kíváncsian várjuk a folytatást.

Lestat



Codemasters / Bohemia Interactive [www.flashpoint1985.com](http://www.flashpoint1985.com)  
 PIII 600, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATÓSÁG	8
ZENE-HANG	9

✓ skoda 120L  
 - multiplayer  
 - életszagú környezetábrázolás

X - átlagos grafika  
 - borzasztóan nehéz játékmenet

# 89



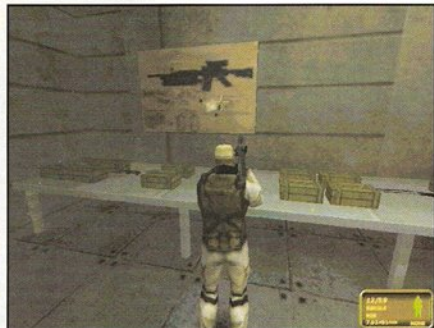
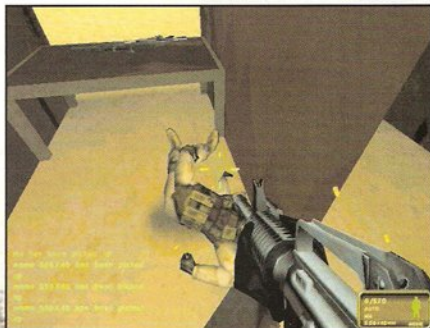
# SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

A nap lassan zuhan a horizont felé; de az ég, mint szokott, hirtelen sötétedik el. Kinézek az ablakon, de még nem látom a holnapot, még nem hiszem a teljes sikert. Áldozatokat kell hoznom, akár saját véremből, akár az életem árán is. Vajon mit hoz a hajnal hasadása? Vajon lesz-e elég erőm és időm, és... Ebben a pillanatban ugrottam ki a helikopterből. Ki, a kopár, kietlen sivatagba, ki, közép-kelet örökké forrongó indulatai és belharcai közé. De ez az én ügyem is, az én becsületem. Helytállni. Életben maradni. Rombolni.

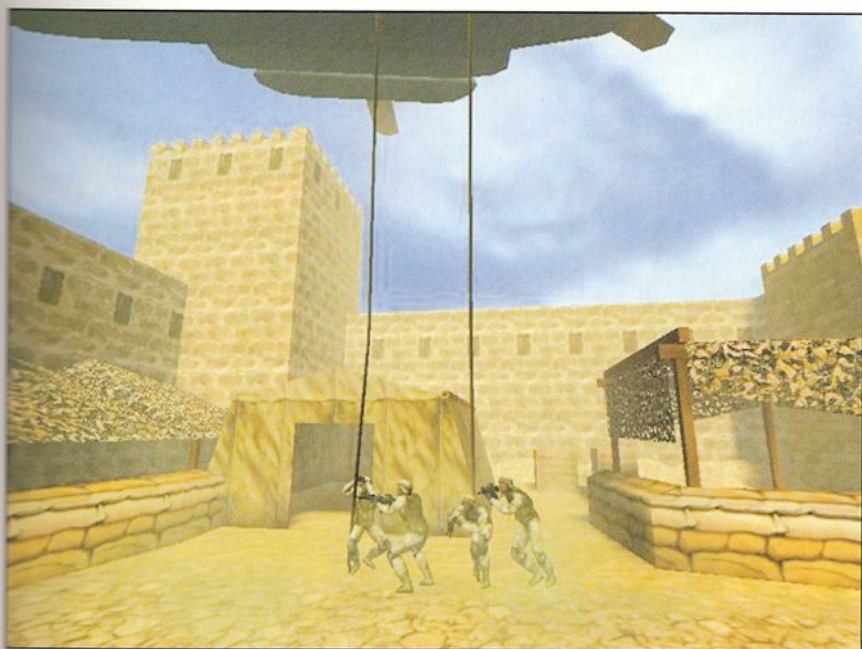
**E**z a szó: Activision, valahol mindig is egyet jelentett a piac könnyed, pergős akciójátékoknak szánt legelismertebb védjegyével, noha a Fun Labs viszonylag új fejlesztőcsapat -legalábbis, ami a játékkészítést illeti. Különböző kisebb, jobbára technikai demókkal már debütáltak párszor. Most pedig előrukkoltak egy olyan játékkal, amely méltán kiérdemli az említett kiadó kegyeit, és egy fényesebb, csillogóbb jövőt jósol magának a fejlesztőgárdának is. Túl esvén a kötelező körökön, beleértve az installálás igénybevévő fáradalmait, máris egy szép, átgondolt és nem utolsó sorban használható interface fogadja a jobb sorsra érdemes átlagfelhasználót. Emberünk nem bír kellőképpen felhalmozódott virtuális energiával, nyomban rákattan az egyjátékos módra, aztán szépen péppé löveti magát. Ezt még néhány eszeveszett alkalommal megismétli, aztán lenyugszik, s elkezd keresgélni a tutorial-t. A tutorial pedig, mint azt mindannyian tudjuk, hathatós segítséget jelent az elbátortalanodott felhasználók megsegítésére, esetenkénti alapfokú kiképzésére és felkészítésére a kegyetlen külvilággal szemben.

Emberünk tehát vidáman veszi észre, hogy interaktivitását semmi sem akadályozhatja; rögtön kiképző-központba zsuppolják a készséges hullajelöltet. Itt pedig len batorságunknak tanúbizonyságot adva kelhetünk birokra előbb papírmásé terroristák, később valamivel élesebb körülmények között. Utóbbi terepen ugyanis nem átalálnak visszalőni... És most frappánsan rátérnek az irányítás bonyodalmaira. Mert ezek bonyodalmak, méghozzá a javából. Az alap billentyű-kiosztással nincs lehetőségünk hosszú ideig boldogulni, erről még csak ne is álmodjunk. Jómagam alkalmazkodóképességéből sem futotta elegendő türelem, így kézenfekvő megoldás gyanánt jól bevált tenyerelésem segített eredményhez. Nehezményeztem továbbá, miért nem tehetem rá a lövés és a használat interakcióját egyetlen bal egérgombomra. Persze, a program valószínűleg ilyesmire nem elég felkészült. Első blikkre talán túlságosan soknak tűnik a kiosztás, másodkora -amennyire gyakorlatilag a tényleges játék során valóban szükségünk lesz- viszont sokkal kellemesebbnek mondható. És ha már a tutorialnál tartunk, megjelendő, hogy a legtöbb fegyvertípus alaposan kiismerhető, letesztelhető a céltáblákon és csekély ideig élő, valódi klienseken egy-

aránt. Személy szerint két főbb csoportra bontottam őket: egyik fajtájuk keveset lő, de pontosabb, hatékonyabb -és egyúttal hosszabb ideig tartó- célzást és sebést tesz lehetővé; másik fajtájuk általában csőpöböl kezelendő, vagyis szór, de keveset sebez. Egyvalamiben egyeznek meg a fegyverek: mindannyiukat bátran szemünk közélebbe emelhetjük -kockázatva a jelentős külsérelmi nyomokat holmi monoklikk szeméjében, melyek azonban semmilyen effektív hatással nem bírnak erőnlétünket illetően, ezzel pontosabb célzást lehetővé tesz, de tarthatjuk a szokásos pózokban is. Előzőleg említett eljárás elsősorban távcsővel felszerelt puskák esetén alkalmazandó, ugyebár. Apróbb malőr persze mindenhol előfordul: egyszerre csupán egyetlen „különleges” fegyvert tarthatunk magunknál; egy fix coltunk és késünk alapból megadatott és el nem veszhető tulajdonságokkal van megáldva; többi numerikus hitelkeretünk meg elszáll a különböző használati tárgyakra. Gazdálkodjunk tehát velük okosan. Ha valamilyen előre be nem tervezett oknál fogva elfogy a munició, el kell dobnunk a fegyvert és egy ellenfél cséphadaróját muszáj előnyben részesítenünk. Az élet apró örömei: ezeket készséggel nekünk adományozzák a földön pihenő álarcsok.







Amikor először kerülünk terepre, elismerően csettintünk majd; a legapróbb kifogást sem emelhetem a külső látványvilág ellen. Minden nagyon szép és jó, minden illeszkedik és passzol, a pályatervezés profi munka. A végigvitelük pedig igazi kihívást jelent minden átlagfelhasználó számára. Egyszóval? Szép. Nem teljesen mondható el ugyanez a dinamikus tereptárgyakról és esetenként fel-felbukkanó emberekről;ők kevésbé nyelik el a szörös szívű tesztesz elismerését. Főleg a gyakorló-pályákon figyelhető meg az első olyan elem, amely némimemű kompromisszumok megkötésére utal: ha túl sokat lövünk bele a papírmassé céltáblába közelről, megfigyelhető a korábban leadott találatok folyamatos eltűnése (mondjuk, ezt egy falnál ugyanúgy ki lehet próbálni). Tanulság: ne gyaklik

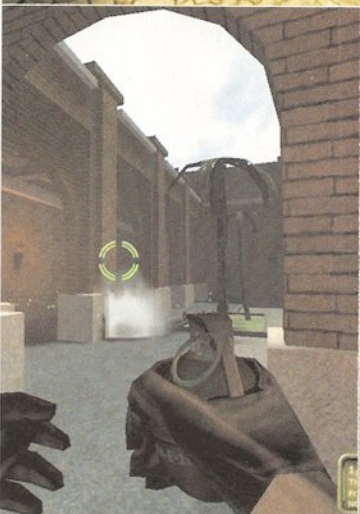
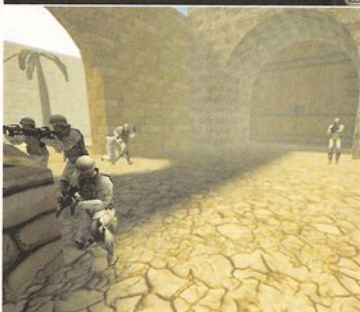
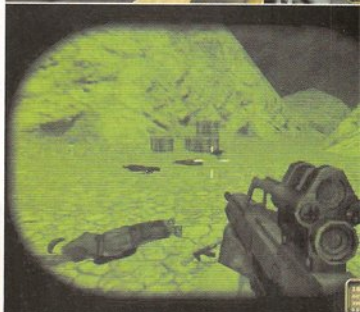
túl soká' a papírmassé céltáblákat; és: ne legyünk ennyire kicsinyesek. Másik rögeszmém az ellenfelek különböző sebzedési zónáit hiányolja. Az opciók között ugyan szerepel egy „reális” hisztéria-modulok használata komponens, de ez vajmi kevés, és nem igazán szembetűnő a változás. A modellek sérülései egyáltalán nem valóságosak, noha egy sniper-rel simán leszedhető egy lövéssel az adott delikvens, na de akkor a colttal miért kell ötször is közelről főbelőni egy ellenfelet, hogy valamit is megérezzen belőle? A kést meg inkább hagyjuk, az hentes-szerszám.

Mint hogy eléggé fogy a rendelkezésemmre bocsátott karakter-hegy, elérkezettnek látom az időt egy kevéske értékelésre. A játék igazából nem hoz eget rengető újításokat, nem körözi le idősebb vetély-

társait; gyakorlatilag nem jobb a counter-strike-nál, de nem sokkal marad el mögötte. Lényegében a stílus elmett koronázatlan királya mérhetetlenül több, hosszabb ideig tartó-következésképp alaposabb-fejlesztésnek volt alávetve, nincs min csodálkozunk az eredményt illetően. Egyvalamire kitűnően alkalmas a Shadow Force: megrövidíti a Counter-Strikera való várakozás gyötrelmes napjait és egy kis betekintést nyújt a terror-elhárító osztágok életébe. Multiplayer tekintetben is ott van a szerez, mindent tud, amit a nagyok, mindent, ami elvárható egy ilyen programtól. Szóval egész jó. Egész jó...

Ésre sem vettem, de már hajnalodik. A keleti horizonton feltűnedeznek a nap első gyér sugarai, megvilágítva újonnan-és olcsón-szerzett borostámat. Felvirradt tehát a következő nap, és majd egyszer felvirrad az azt követő is, szépen, sorjában. Kinévez csendesen az ablakon. Új kihívások elé állok, új távlatok nyílnak meg megfáradt szemem előtt. Ebben a pillanatban kapcsoltam ki a gépet. Hihetetlen, mennyire el tud feledkezni a józan ész jól megszokott ritmusától, és hogy mennyire nem bírja a kitartó éjszakázást. Becsukódik a világ, alig nyílt ki pedig. És egyszer majd új nap jó. És én látni fogom.

dracco, a véresszemű



## A választható halálnemekről

Nem fogok minden egyes fegyvert bemutatni; csupán a főbb típusokat említem meg, tételesen:



**Gépfegyverek:** Könnyen kezelhető, sűrű tűzerjű fegyverek; hátrányuk viszonylagos pontatlanságukban rejlik - melynek velejárója a kisebb hatékonyság egyetlen adott célpontra. Tömegek ellen viszont rendkívül hatásos szerek.



**Shotgun:** mindenki kedvence. Bemutatását elnapoljuk - úgyis mindenki tisztában van előnyeivel/hátrányaival.



**Karabélyok/puskák:** manapság igen divatos militáris körökben; pontos célzás után kevés ólom, de az hatásosan adagolva.



**Gépkarabély:** a kettes számú üdvöske. Sokat, viszonylag pontosan és rendkívül hatékonyan. Ideális hentelő-eszköz, egy kevéske kilengéssel.



**Nehéz-fegyverek:** rakéta- és gránátvetők. Nagyobb, tehetetlenebb célpontok ellen hatásos kutyúk, jobbára nyílt területeken alkalmazhatóak.



**Kézifegyver:** mint mellékes életmentő készülék. Magyarul a Colt. Ez az a fegyver, amely mindig kéznél van, dacára a nagy visszacsapásnak (időigényes újra célra tartani) néha mégiscsak hasznos portéká.

Activision/Funlabs  
PII-333 64 MB RAM - D3D

www.funlabs.com

LÁTVÁNY  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

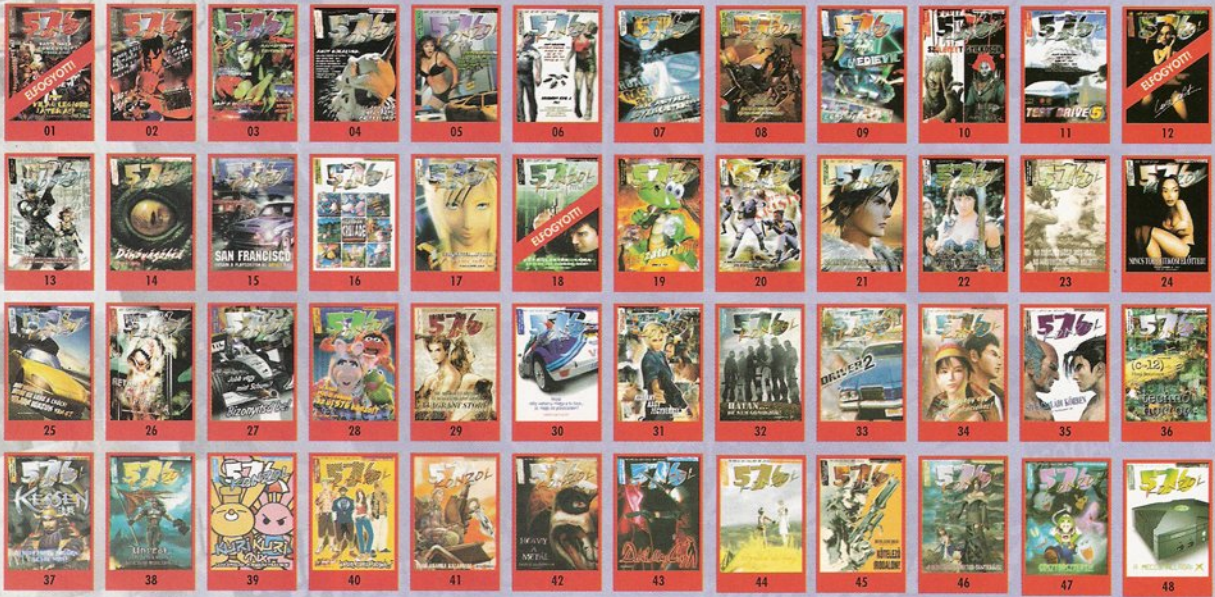
7	8	8	6
---	---	---	---

✓ -shotgun X -colt, hehe

# 87



# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (rőzsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

# EZ ÁM A NAGY SZÁM

# 1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra**, az áremeléstől **FÜGGETLENŰL**

**5760,-Ft-ért** kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

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

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

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

62931306 105 71

62931306 <105> <71>

62931306 105 71

62931306 <105> <71>



# VISSZATEKINTŐ

**E**bben a szekcióban az e-hónap során megjelent stratégiai játékok kapcsán teszünk kalandozást a múlt által kínált programok világába. Van nekünk egy történelmi jegyekből gazdag játékok, méghozzá a Cossacks kiegészítő. Nehéz helyzetben vagyok, mert a valós idejű történelmi stratégiák történelmének kezdete alig pár évvel napjaink előttre datálható – ez lenne az Age of Empires. Így kénytelen vagyok a múlt ólén keletkezett, valós időt nem tartalmazó, ám történelmü játékmenetet bemutató programok közül szemezgetni.

## Centurio

Roppan régi, ám sokak szerint meghatározó jelentőséggel bíró mű. Az általa bemutatott hadviselés-modell számos, majdani nagy nevet ihlet meg, míg legfőbb vonzerejének a hosszasan nyomonkövethető történelmi időskála tekinthető. Római hadúrként ténykedünk, hatalmas seregek győzelméért kezeskedünk, avagy vereségeiért felelünk – a program révén először nyerhetünk bepillantást azon elgondolások soraiba, melyek az eljövendő idők stratégia játékaiknak majdani alapjait is szolgáltatták. Ma már rendkívül kezdetlegesnek tűnik a játék, sőt a speakerből szóló, áramütészerű zene egyenesen elviselhetetlen – egy igazi gyűjtő kollekciója mégsem nélkülözheti a Centuriót.

## Masters of Magic

Masters of Magic, Might and Magic, Disciples. Az első két név közötti alliterációs párhuzam lényegesen többet takar, mint első hallásra sejteni vélénk. A 3D0 cég fémjelzte Heroes of Might and Magic



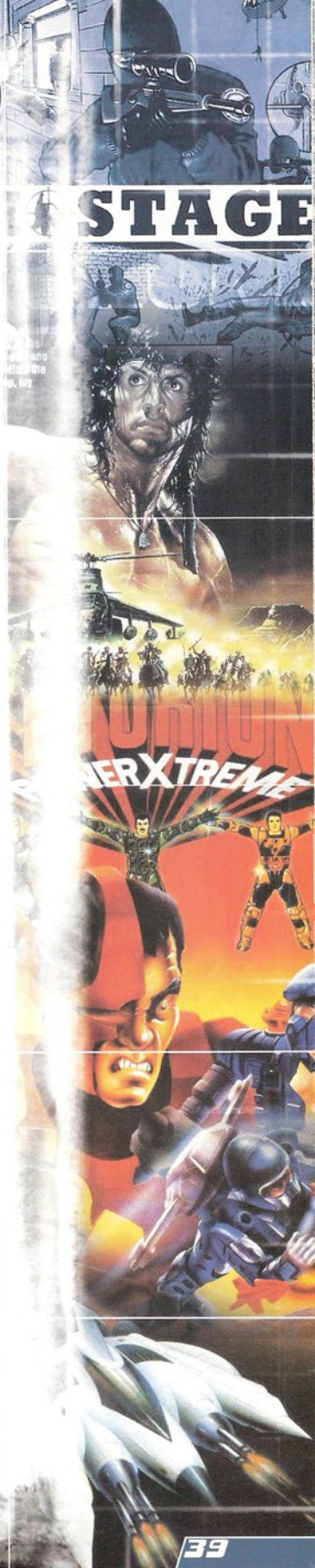
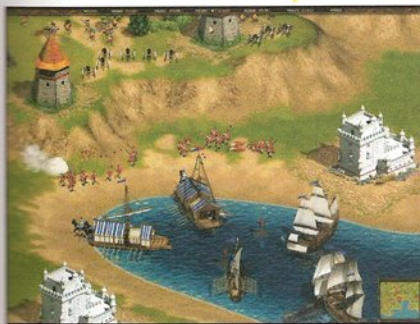
sorozatáról hihetnénk, de csak hihetnénk, hogy első epizódja révén egy mindmáig meghatározó jelentőségű játéktípus alapjait fekteti le. A 3D0 tulajdonképpen nem tett mást, mint lelopta a Masters of Magic alkotóinak ötleteit, majd kiaknázván a cég háttérében álló finánciális támogatottságot, egy lényegesen naprakészebb, szebb, ám idegen tollakkal ékeskedő programot alkottak meg. Nem mintha ez fájna nekem, így megy ez. Minek mutogatták a Masters of Magicot, míg az alkotói által felvullatható technika nem vált méltóvá ötleteik nagyszerűségéhez. Csupán nem árt tudni róla. Örömmel látom, hogy az ehavi számban a Disciples 2 is szerepel, mely sorozatnak esélye lehet megtörni a 3D0 pöffeszkedő egyeduralmát. Elkalandoztam, sajnálom. Masters of Magic: akik nekiveselkednek a játéknak, rövid idő alatt szembesülhetnek a Heroes of Might and Magic által sajátjának vallott megoldások csaknem mindegyikével, melyek máig is érdekessé, jelentőssé teszik ezt a játékot. Jött egy Mall Tycoon című bevásárlóközpont szimulátor is. Az ötlet annyira sajtáságosnak tűnik, hogy

örömmel szegődtem az esetleges elődök nyomába. Teljes vehemenciával állíthatom, hogy bevásárlóközpont szimulátor még nem volt. Így a ma piaca által oly gazdagon kínált Tycoonok elődjeit vizsgáljuk.

## Rockstar Manager

C64-en hatalmas kedvencem volt ezen mű – Tina Turnoffot, Diego Marodonnát, illetve tuatnyi más, hírességek elferdített megnevezéseit magukénak valló sztárjelöltet kellett eljuttatnunk a teljes ismeretlenségből Gigaszár magaslatokig. A játék, érdekes módon az általa használt hardverre képest is meglepően erőteljes volt. Valószínűleg a grafika a ludas, mely teljes egészében fekete-fehérben pom... akorom mondani, volt. J A játék készítői így „rengeteg” memóriát spórolhattak meg, minek segítségével a zseniális, karikatúra-szerű grafikát csőstül nyomhatták a felhasználó szeméi elé. A játékmenet meglepően összetett, jól átgondolt volt – lehetőségek, buktatók, véletlenszerű események hosszas sorai szavatolták a kellemes időtöltést. Fellépés előtt beérkez. „Főnök! Trez gitárja kettétört, és az öltözöben sír!” üzenetek, illetve alternatívák: „1. Mond meg Treznek, hogy menjen a p\*csába! 2. Vegyél egy új gityót neki – itt van rá 80000 dolcsi, tudom-tudom: gyémántberakásos kell.” Egyszóval máig is élvezhető, fordultatos játék.

Schwarz





# DISCIPLES2

„Hogy veheti valaki a bátorságot, hogy a Heroes of Might and Magic IV megjelenésének árnyékában a mítikus sorozat babérjaira törjön?” - tettük fel a hallatlanul lényegre törő, s nem kevésbé pontosan körvonalazott kérdést a Strategy Firstnek. Ők kezünkbe nyomtak egy Disciples II feliratú korongot, majd komor arccal felelték: „Simán.”

**A**Dune, Warcraft sorozatok nem csupán önön képességeik révén váltak kultikus darabokká - életre hívtak egy keltezésükig sosem látott játéktípust, mely stílus alapjaiban határozza meg a ma játékgyártásának arculatát is. Ez lenne a Valós Idejű Stratégia, röviden: VIS. Avagy, alapul véve a meghatározás hátterében álló anyanyelvi támogatottságot, hívhatjuk őket RTS-eknek is. Akárhogy is, a korai RTS-ek nyomán fogant s készült kezdeményezések végeláthatatlan sorai a mai napig sem hagytak fel fáradhatatlanul önzölésükkel - hónap el nem telhet RTS befutása nélkül. Fennállt a veszélye hogy az új, mondhatni: korszerűbb játéktípus révén a stratégia egyeb, korai formulái a feledés homályába vesznek - beszélünk itt első sorban a körökre osztott stratégiákról. A helyzetet bizonyos szempontból tovább súlyosbították a magukat RTS-ek készítői, publikálása mellett elkötelezett fejlesztők s kiadók lépten-nyomon harsogott kinyilatkoztatásai, mely szerint: „Mi RTS-t gyártunk, mert tudjuk: a körökre osztott stratégia halott immár. Korszerűek, naprakészek, s nem utolsó sorban: előremutatóak vagyunk!” El lehet képzélni szerencsétlen fejlesztőt, aki szí-

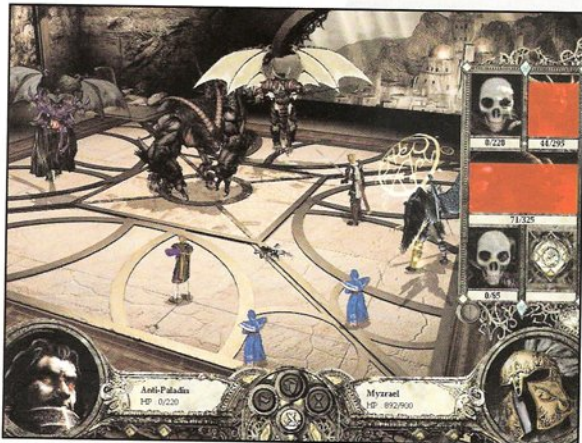
elérte korai határvonalait, így tucatnyi, igazán egyszerű darabot követően - mint amilyenek a Warcraftek, avagy a C&C-k - önmaga ismétlésébe kezdett. A jelenségnek ma is tanúi vagyunk, melynek háttérben álló felelőseit RTS klónoknak szoktuk volt hívni. Így idővel azért csak bebizonyosodni látszott, hogy előbb-utóbb rózsaküitést lehet kapni az erdőt aprító paraszt, avagy a sekélyest rabló halász látványától - nem is szólván bizonyos kiadók munkásságáról, kik a kor állítólagos követelményeinek dacára sem átalították forszírozni a körökre osztott játékokat, sőt: egyetlen ilyen program publikálása többet hozott a konyhájukra, mint a korai klónok összebevétele. Tudom, utánaértem. Ezen kiadók közül kiemelt presztízsnak s szerepnek örvend a Heroes of Might and Magic sorozat megalkotójaként is ismert 3DO, melytől aligha lehet megtagadni azon érdemet, miszerint immár hosszú évek óta védelmezi a körökre osztott stratégia fogalmát, két egészen hosszú és egészen éles karddal. A sorozat népszerűsége hatalmas, s minden belátható távlat szerint, kikezdehetetlen is egyben. A Heroes sorozat sikerességén felbátorodva, 1999-ben a Strategy First úgy döntött, beszáll a körökre osztott biz-

niszbe - s megalkotó a Disciples-t. Telnek-múlnak az évek, míg a 3DO meg nem kezdi a Heroes IV munkálatait. S hogy a Strategy Firstnek esze ágában sincs szűkölve a sarokba szaladni a hír hallatán, annak ékes (?) bizonyága az alatt bemutatásra kerülő Disciples 2. Nézzük együtt!

## Édesnégyes

A világ, a fajok, valamint a játékmenet alapjai egyaránt változatlanok az első epizódhoz képest - így adott a négy, egymással konkuráló népcsoport, valamint a meghódítandó területek sokasága. A játékhoz használatos térképek kínálatát, változatosságát aligha érheti negatív kritika: a kötelező jellegű négy hadjáraton túl adott itt számtalan, questekként aposztrófált scenario, valamint a térképeditor is a mű alaptartozéka. Ami: jó. A játékmenet alapköveit illetően látszólag minden a megszokott, mondhatnók: a Heroes-ok révén immár túlzottan is megszokott mederben zajlik. Kezdeti fővárosunk kapuján előbb-utóbb mindig kizavarjuk első Hősünket, hogy mindösszesen három holtlétet számláló csapata élén pusztulást hozhasson a vidékre. Mert ugye azt mondani sem kell, hogy az igazi ingyenc az élőha-

vesen gyártott volna körökre osztott játékot - ám ötletei vajon milyen fogadtatásra is számíthatnak egy olyan piacon, mely két kézzel igyekezett temetni a műfajt, mintha az sosem létezett volna. Szerencsés módon, az RTS idővel



▲ Na, az a szárnyas fazon ott jobb szélén Myzrael. 8 HP-nyi veszteséggel, jelzem.



luttakkal nyit. Nézzük akkor mi az amiben hasonló, s mi az, amiben más a Disciples mítosz, mint köztiszteletnek örvendő nagytesója.

A két mű lelket szolgáltató szisztémák szinte azonosak, ám a Disciples által felvonultatott tematika mozgatórugói szerencsés módon nem mentesek az ötletes, mi több: elegáns megoldásoktól. Nézzük a hasonlóságokat: akárcsak a Heroes-okban, sikerességünk kulcsát itt is a környező, majd a távolabbi városok feletti uralom, illetve a vidék nyersanyag-ellátmányának megszerzése jelentik. A feladatot nagyszerű, ám korántsem egyszerű – elvégre a térréteken szerepeltetett fajok mindegyike úgy vélelmezi, hogy csak s kizárólag neki van joga itt

létezni. Így idővel össze is akad egymással két ellenséges faj Roppant Hérosza, kik bemelegítő odamondogatás helyett rögtön egymás torkának is ugranak. S hogy kinek lesz esélye győztesként keveredni ki egy gabalyodásból, azt sejtethetően alapjaiban determinálja a csapatok „hátszágainak” gazdasági színvonala, illetve – itt mutatkozik meg első ízben a Disciples szisztéma vonzereje – a csapatok tagjai mögött álló harctéri tapasztalat. Az alapok tehát változatlanok: a kezdeti felderítés, a környező tárgyak, ereklyék begyűjtése közben városaink jellemzőit menedzseljük, majd midőn elérkezettnek látjuk az időt, az ellen területe felé kezdünk kacsingatni. Majd, ha ez megtörtént, az aktuálisan tőlünk tel-

hető legtáposabb sereg élén bevonulunk a konkurens területekre. Útni. A kombinációs lehetőségek száma egy nagyobb térképen persze tart a végtelenhez, így a fenti modell látszólagos egyszerűsége ellenére is rendkívül hosszás, rendkívül színvonalas játékelményt szavatolhat, s rendszerint szavatol is.

## Városok, Hősök, és ami marad belőlük

Városfejlesztés tekintetében már újszerű megoldásokkal szolgál a mű: akár az RTS-ekre jellemző technológia – fák tükrében, itt is adott ösvényeket járhatunk be felépíthető létesítmények, s így választható egységek mezein. Példa: vegyük alapul az Elkárhozott Légiók „Mágus” típusjelű létesítményeit. Tudni kell ugyanis, hogy itt minden város felépíthető létesítményei öt csoportha oszlanak. Először is vannak itt közelharca alkalmas egységek kiképzését s felvásárlását lehetővé tevő létesítmények, majd jönnek a mágikus tanokkal kokettáló

épületek. A sorban harmadik a távolsági fegyvereket előnyben részesítő lények tárházul szolgáló csoport, majd jönnek az „egyéb” típusjelű létesítmények. Itt találjuk a hőseink által is használható mágia kifejlesztését lehetővé tevő Mage Guidot, valamint a sérült egységeink közvetett kezeléséért felelős templomot. Tudni kell, hogy templom ide-oda: ha gyógyulni akarsz, akkor szépen csegetsz a papoknak. Maradt még egy csoport, mely meglepetés maradt. Vissza az Elkárhozott Légiókhoz, illetve azok mágus csoportjához.

Nos, a kezdetekkor két lehetőségünk nyílik: vagy Apátságot építünk, vagy helyette felemeljük a Bűnök Templomát. Első esetben Kultistáink – akik a Légio alap-mágusainak foghatóak fel – kelő tapasztalati pont megszerzését követően Varázslókká avasznak majd. Ha azonban a Bűnök Templomát emeljük fel, úgy Kultistáink szintlépést követően boszorkányokká lesznek. Ajaj. Belegondolni is rossz, vajon miféle szertartások



## A Strategy First

A Disciples első, s most bemutatásra kerülő második epizódját is kifejlesztő Strategy Firstöt 1991-ben alapították. A cég gyakorlati végzi egymaga mind a fejlesztési munkálatokat, mind a már kész művek publikálását – hasonló a helyzet az immár sorozattá cseperedett Disciples legenda folytatása kapcsán is. A Montrealban székelő Strategy First mára már a legnagyobb kanadai kiadóvá nőtte ki magát, így saját fejlesztéseik mellett mind több s több, általában ütőképesnek vélt projektet karolnak fel, későbbi publikálás céljából. Ezen címek közül érdemes megemlíteni az Europa Universalis sorozatot, avagy a Kohan legenda ráadásaként felfogható Ahriman's Giftet.

## A lények fő tulajdonságai

Adott lénytípus részletes tulajdonságaihoz egyébiránt egy jobbklikken keresztül hozzáférhetünk, így nem kényserülünk zsákbamacsakát venni.

**Armor:** a lény páncélzata, alapvető védekezési készsége.

**Immunities:** immunitások. Több esetben is sorsfordító jelentőséggel bírhat ezen jellemző, lévén hiába is kasztolgat valaki elme alapú varázslatokat, ha annak az élőholt létformának egyszerűen nincs hozzá aghya, hogy az hatásos lehessen.

**Attack:** a lény által használt támadási eszköz, avagy formula megjelölése.

**Chances to Hit:** ekkora esély van rá, hogy a lény célzott támadás esetén húst szel LF helyett.

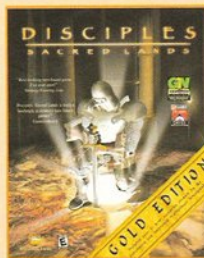
**Damage:** megközelítő érték arra nézve, mekkora mértékű sebzést várhatunk a lénytől sikeres találat esetén. Az itt feltüntetett szám nem tekintendő szentírásnak – 20-30 HP-ra való sebzés ide, rosszabb esetben oda – rendszerint beszámít.

**Initiative:** kezdemény készség. Minél nagyobb, a lény annál gyorsabban jut szóhoz egy csetepaté közepette. Hozzá kell tennem: elvi síkon. Tapasztalataim szerint a két ellenséges party minden egyes tagjának lehetősége van elvégezni támadását, majd átadják a terepet az ellenfeleknek.

**Reach:** a lény által még elérhető teremtmények távolságát mutatja.

**Target:** ennyi ellenfél betámadásán teszi lehetővé a lény egy akciója. Több, egyszerre betámadható célpont esetén persze jelentősen kisebb sebzéssel számolhatunk, mint közelharc alapú támadások során.

## Az első rész



1999-ben alkotatik meg a Disciples első epizódja, mely körökre osztott stratégia képeben érkezik. A mű figyelemreméltó sikereket ér el, jóllehet az általa elbeszített történetiség színvonalát, illetve egy már piacon lévő mítoszzal való hasonlóságát többen is szeméret vetik. Mint ahogy most én is: elég csupán nekifognunk az immár sorozattá cseperedett Disciples mítosz valamely epizódjának, a másodperc törtrésze alatt ránk köszön a már-már szentelen fokú Heroes of Might and Magic örökség. Minő szerencse, hogy a Heroes koncepciót sem a

Heroes-ok fejlesztéséért felelős 3DO álmotdta meg – régen volt, talán igaz sem volt a King's Bounty nevű játék, melyre mind a mai napig a Heroes - Disciples koncepció ósatyjaként tekinthetünk. Így a '99-ben piacra dobott, illetve a most bemutatásra kerülő Disciples epizód aligha vádálható azzal, hogy a Heroes-t nyúlja – elvégre a Heroes is nyúl. A kérdés innentől fogva az marad, vajon lehetőségei, kínálata révén érdemes-e komolyabb figyelmet szentelnünk a Strategy First játékeinknek. Ezen kérdés azonban, csak egy másik boxban képezi fejtegetés tárgyát. Ki van ez találva, kérem.





közepette lesznek szegény kultisták férfiemberből ilyen csinos nőnyagokká. (Mi van a lábad között? Különség?) Ezzel természetesen még nincs vége, ha ugyanis az Apátság mellett döntöttünk volna, úgy lehetőségünk van továbblépni az alakváltók, avagy a démonológusok felé. Majd megint csak tovább, hogy a Csalárdás Csarnokának – hű de jól hangzik – felemelését követően gyakorló démonológusaink inkubuszokká válhassanak. Egy inkubusz pedig már aligha tréfa dolog, biztos is! Ez csupán az egyik fa volt, lehet fejleszteni a boszorkányfát is természetesen. Mindent összevetve, a fent bemutatott tematika révén egészen izgalmas, újszerű ízekkel fűszerezett a körökre osztott, Heroes illatú stratégia fogalma. Hogy milyen irányba is fejlesztyük városunkat, a lehetőségek flexibilitása révén komoly stratégiai faktor immár.

Magyarázattal tartozom lényeink szintlépését illetően, lévén a városfejlesztésen túl pontosan ez az a tárgykör, mely révén a Disciples 2 még a Heroes III-at is féltékeny ajakbiggyesztésre készítheti. A körökre osztott stratégiák világában először, lényeink végre nem arctalan tömegek képében, ám szülő alapon mutatkoznak. Azaz, ha egy darab törpöt látsz egy darab fejszével, akkor akár mérget is vehetsz rá, hogy az ott egy darab

### The Empire



A Birodalom képviseletében Tolkieni high fantasy művel, az ehhez kapcsolódó morális értékekkel s egységekkel számolhatunk. Makulátlan páncélokban feszítő, fényes kardokat lóbáló Hős Lovagoknak, Gandalfra hajazó, viseltes köpönyegben s ehhez dívó kalapban szigorító konfekció-mágusoknak, s általában: a klasszikus értelemben vett heroikus fantasy figuráinak s alakjainak tárháza ez.

### The Mountain Clans

A Hegyi Klánok személyében újabb Tolkien örökségre, de legalábbis behatásra figyelhetünk fel. Hasonlóan a klasszikus törpökhöz, a Hegyi Klánok sem törődnek sokat a külvilágban zajló dolgokkal – egészen addig a pontig, míg ezen események nem sértik saját érdekeiket. Ekkor persze felkerekednek, s hatalmas baltáikkal, kalapácaikkal felszerelve az őket fenyegetők elsöprésére indulnak. Törpök, hegylakók, mitikus lények hosszas sorai várják, hogy kiválasztott hősünk keze alatt tolmácsolhassák a Hegyek s a Klánok haragját.



### The Undead Hordes



A Birodalom, ahol mindenki halott. Aki még nem halott, azt majd jól meghalasztják – serkentendő a holt lelkek s testek által képviselt szentségtelen összerő mértékét. A nekromancia – halálmágia – ismerőit s avatott mivelőit nem sok meglepetés érheti majd, ha az Élőholt Hordák körzetébe téved, sőt: szinte már otthonosan fogja magát érezni. Göcsörtös toronyházak, szakadatlan károkozás, s a kertekben lévő 666666 élőholt csontvázharcos zörgő végtagjainak korbácsütésszerű hangja tolmácsolja feléd egy hamisítatlan élet/holtérzés hallatlan vonzeréjét.

### The Legions of Damned

Ahol az Elkárhozott Légiói járnak, ott karmazsin színű az ég, enyészet ette, szomorú a táj. Ismét csak kénytelenek vagyunk műfaji hivatkozásokkal élni, a Legions of the Damned kapcsán ugyanis a dark fantasy műfaj hull orcánkra. Már, ha fekszünk. Ha azonban a monitorra koncentrálnunk, úgy a Diablokra jellemző képi megvalósítás s érzelmvilág csábít minket azonnali betérésre. Feletébb zakkant s felettébb komor héroszok, illetve szolgálatukra minden körülmények között kész okkultista monsztréks rémlátomások sokaságai várják hogy pusztítást, romlást, egyetemes fetekeséget hozhassanak a vidékre.





törp, egy darab fejszével. Jó, mi? Nézzük, miért is jó ez. Lényeink immár nem csupán pótolható alapanyagok, kik erejét a Heroes hagyományok értelmében a darabszám jelöli. „Úúúú, ez a csóka 773 titánnal és 819 fekete sárkánnyal jön!” A magam részéről ezen hozadék okán még is szívesen fíközöm a Heroes sorozatot – el lehet képzelni azt a 773 titánt,

nak az ahhoz szükséges kellékek, úgy mezei törpünk először Veteránná, majd Királlyá, avagy Rúnamesterré avanszál. Így persze jóval hatékonyabb, valamint nélkülözhetetlen is lesz. Merthogy: újabb Rúnamestert nem fogsz vásárolni! Á lá Heroes koncepció, „kikérek még hatvan titánt” alapon: a fejlettebb egységek mögött tapasztalati pontok, s megnyert

## BUGa Jakab rovata

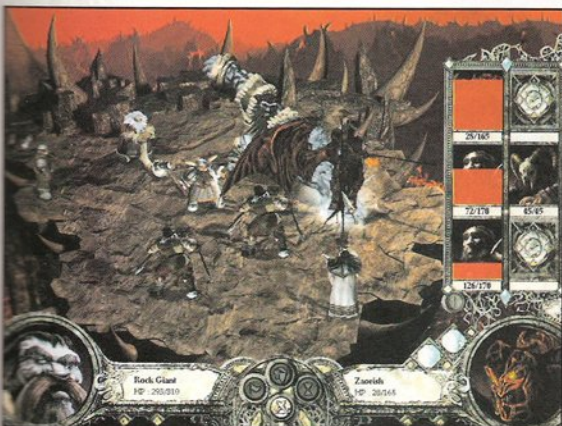
Hős Gertevich, a Bátor hiába is hiszi, hogy ő most tutányos értekezést kanyarított a Disciples II - Dark Prophecy című műremekről. Merthogy. Van itt egy jelenség, mely esetenként ellehetetleníti a játékot - nevezük ezen jelenséget loop-fightnak. Nos, bizonyos összecsapások lebonyolítása biológiai imposszibilitás. Kítűnő példa ha vérfarkassal s wyvernnel törünk egy magasabb szintű pap életére. A vérfarkas lesebez 22 HP-t, míg a wyvern 13-at. A derék pap kör elején gyógyítja magát 35 HP értékben, s ím: kész is a loop-fight. Egyszerűen senki sem hal meg - a vérfarkas és a wyvern ütnek, a pap gyógyít: nézheted az előadást reggelig. Hős Gertevich, gondolkozzál! Na viszont hallás, majd jövők ha kellek.

- BUGa Jakab -



▲ - Pokolfajzatok, pussztuljatok a várambóói!

- Pfffff. Nem mondatd azt hogy: „Kéééérem széééépen!”



▲ - Asszed esélyed van?!  
- Asszt vazz' egy!

amint behővelvélükre várván kockáztatnak a barakkban. A Disciples 2 során jóval kevesebb számú, ám valóban élő, mellettünk felcsperedő lényvel dolgozunk majd. Lényeink hőseinkkel egyetemben tapasztalati pontokat szereznek egy sikeres ütközetet követően, s hajlamosak vagyunk azonnal visszatölteni az állást, ha kedvenc vámpírnkból goffry-t górtott egy konkurens nekromanta. Kevesebb lényed van, ám fejlődési készségük révén mindegyikük gyakorlati értékkel bír. Innentől már ki is lehet találni: ha városunkban már büszkén áll-

összecsapások sokasága sorakozik. Egységeink életének jelentősége így hatalmas - tudták ezt az alkotók is, így szerencsés módon adott elhalálozott lényeink feltámasztásának lehetősége egy potion, avagy némi lóvé fejében a templomnál.

Szó esett már róla, hogy a Disciples 2 során kevés egységgel kell majd elboldogulnunk. Hogy pontosság legyünk, adott hős - elegáns módon - annyi lényt tudhat irányítása alatt, amennyi a hős leadership - vezetői készség - képzettsége. 3-as leadership mellé így három

lény dukál, míg négyeshez - hogy felel a Pentium? - ÖT! Nem, nem: négy. HAH! De gyors voltam! (Bocs.) Héroszaink leadership képzettségét szintlépés alkalmával doppingolhatjuk, izlés szerinti időben. Mert vannak itt egyéb, nélkülözhetetlen skillek is: logisztika, mely jelentősen növeli az egy kör alatt bejárható területek számát, avagy az ereklyék használatát lehetővé tevő Artifact Lore képzettség. Nem folyunk bele, két okból: 1. csak. 2. minden, aktuálisan választható skill működéséről, alapvető jellegéről tájékoztatást nyújt a játék az üzenetablakban.

## Mana, Mágia

Ezen területen is komoly, ötletes újításokat köszönhetünk: végre nem lesz zűszűségünk

„Bányászszafogalóbüntető-különítményeket, létrehozni s küldeni szertészt, mely kényszerűség egyet jelent a Heroes sorozat egyik leglohasztóbb gyermekbetegségével. Mert gyermekbetegség ez, amit a Disciples 2-nek sikerült orvosolnia. Minden faj bizonyos befolyással bír a térkép felett, mely befolyás határvonalait az adott fajhoz tartozó klíma jellegzetességein keresztül kísérhetjük figyelemmel. Így módon, az élőhalottak fennhatóságát kiszáradt, feketébe fordult erdő, az Elkirhozottak rémisztő létét bugyogó lávafolyamokkal szabdalta síkság, a Birodalmiakat harapni való levegőtől terhes erdőség,

míg a Klánok területeit hűfőde ödő... .tájga jelzi. Ha bizonyos nyersanyagjelölhet - mely, mint látni fogjuk, itt egyet jelent a mana lelőhelyekkel - adott faj területére esik, úgy annak jótékony hatását ezen faj fogja élvezni egészen addig, míg el nem vesztí a lelőhelyet - az eredetileg hozzá tartozó területtel egyetemben. Területfoglaláshoz szűségünk lesz egy bizonyos hóstípusra, ki képes rodokat ültetni a földbe - ez a hóstípus persze minden faj esetében más és más. Az említett rodok installálást követően megkezdik a vidék átkonvertálását, mígcsak holmi gyanús kacsók ott nem teremnek, hogy kirángassák őket a földből. Innentől fogva a mi sarunk ha nem vagyunk jelen, mikor pedig alaposan rá kéne koppintani azokra a kacsókra. Nyersanyagok tekintetében az arannyal, és több típusú manával számolhatunk. Ezek: Élet Mana, Halál Mana, Rúna Mana, illetve a Pokoli Mana. A mana lelőhelyekre a térképeken elszórt, küldönböző színű kristályok figyelmeztetnek. Nincs más hátra, mint rodokat installálni a körzetükbe, s máris miénk a lelőhely feletti kontrol. Fővárosunkon keresztül bármikor hozzáférhetünk a varázslatok kifejlesztését lehetővé tevő panelhez - a darab öt szintű magját ismer, melyek komponensei több-kevesebb manát emésztnek fel a spellak kifejlesztésekor, mind kacsótlás alkalmával. Alacsonyabb szintű büvígek esetén jobbára még egy bizonyos típusú





▲ -Affene... "Belépés csak nyakkendőben."



▲ -Te szemét!



▲ Szegény Fródó...



mana is elég, ám az igazán durva spellék kifejlesztése s használata már minden típusú mana ellátmányunkból behabzsol.

### Ne ott üsd, nem ott hordja!

A darab harcrendszere hasonlitos a sorozat első epizódjában, avagy a

Heroes-okban is ábrázolt megoldáshoz. Oldalnézetből láthatjuk az eseményeket, már, ha az események közben a monitorra koncentrálnak figyelmünket. Az összecsapások irányítása nem különösebben bonyolult – cselekvésre kész karakterünket egy az alakját övező pentagramma jelöli, innenől fogva nincs más dolgunk, mint kijelölni a betámadni

kívánt célpontot. Luft esetén szitkozódni illetlenség, de jóleső érzés. Érdemes megjegyezni, hogy a Disciples 2 figyeli csapattagjaink pozíciót – ennek értelmében, felső egységeinket helyezi előre, míg az alsók értelem szerűen hátra maradnak. Így célszerű a távolsági támadások/ fegyverek használatában jeleskedő teremtményeket hátrahagyni, míg

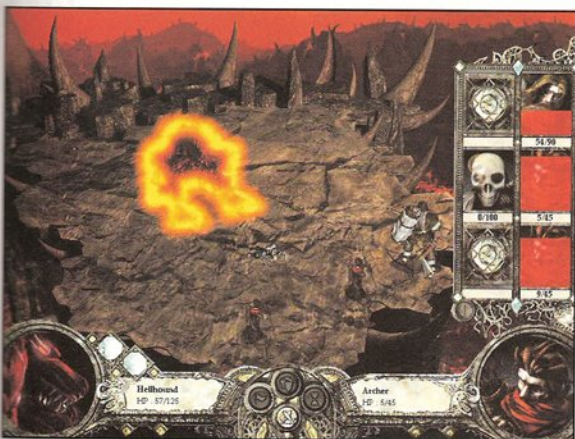
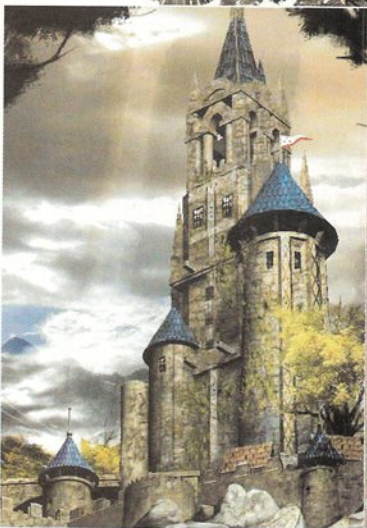
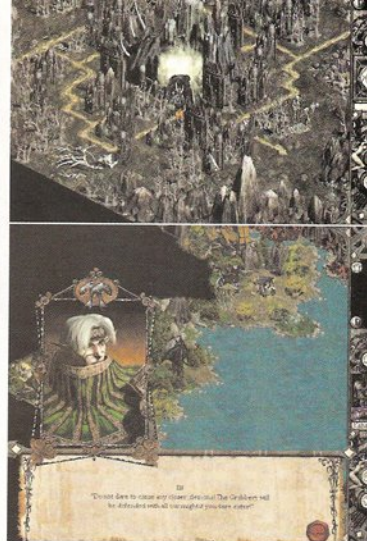
a húsdarúkat előre kergetni. Annál is inkább, mert a Disciples 2 érthetetlen módon nem ismeri a harc közbeni helyváltoztatás fogalmát. Mindenki elfoglal egy bizonyos pozíciót, s „nem mozdul ő onnan, senki ember fiáért!” A jelenség egyfelől – főként a kezdetekkor – meglehetősen lohasztó, valamint tragikomikus is. Lóbálja az ork a bunkóját ezerrel, s annak rendje s módja szerint hullanak a tőle sacc féli képenyönyire álló parasztok a luftot ért ütlegek nyomán. Az alkotóknak vagy nem volt ereje, avagy ideje elkészíteni ezen rengeteg lény animációs fázisait, ami az egységek harc kultúráját látván rendkívül szomorú. Azok ugyanis nagyon rendben vannak. Minden teremtmény produkál valami kis extrát: a törp királyok fejszecsapásainak nyomában zöldes energianyálábok cikáznak, a sziklaóriás monumentális kődarabokkal kólintja hókón az ellent – egyszerűen rendkívül részletes, izléses munka áll a teremtmények kidolgozottságának hátterében. Mindez nem feledteti a tényt, hogy a pozícióváltoztatás készségének hiánya sajna lerontja az általuk képviselt színvonal összhatását. Hőseinknek egyébiránt különféle tárgyakat adományozhatunk, melyeknek harc közben is hasznát láthatjuk – tudni kell, hogy hősaink tárcapacitása meglehetősen szűkreszabott, így minden keményebb ütközet előtt érdemes menteni, mielőtt telepokoljuk a tatyót.

Az összecsapások viszonylag rövid időn belül lemennek, hiszen maximálisan hat egység állhat egy hős rendelkezésére. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a nagyméretű egységek – mint amilyenek a wyvernek, a démonok, avagy a yetik – két egységnek számítanak, s csak egyet vihetünk magunkkal belőlük, úgy kiemelten igaz lehet ez.

### A Méltó Ellenfél, és az Eríthetetlenek

Összességében elmondható hogy a Disciples 2 mind újításai, mind prezentációs jegyei alapján méltó ellenfele lehet a Heroes sorozatnak. Még a harmadik epizóddal szemben, s a készülő negyedik epizód árnékában is. Addig legalábbis biztosan, míg ki nem derül mit nyújt





▲ Csak most, s csak Önöknek: egy Pokolkutya belépője. Nem ül, nem pítizik, és mégcsak véletlenül sem szobatiszta.

a Heroes sorozat újabb folytatása. Egy gondolat bánt engemet: hogy a rákba gondolták az alkotók az Őrzők szerepeltetését? Magyarázat: minden főváros mellé jár egy Félisten, aki maximalizált XP-vel, 900 HP-val, és 250-es, területre ható sebzés értékekkel pózol a főka-

puban. Van persze Őrzők nekünk is, mint mindenkinek. A helyzet azonban az, hiába is semmisíted meg érdemben ellenfeledet a városok elfoglalásával, a mana lelőhelyek birtokba vételével – a totális győzelemhez ugyebár az oppo- nens Őrzőjét is le kéne nyomni. Jóma-

gam immár harmadik hete ostromlom a Birodalom Fővárosát két Infernal Knight, egy Tiamath, és egy Onyx Gargoyle élén – namost őket maximálisan két csapás segítségével zúzza porrá a Myzrael névre hallgató Félisten, úgyhogy bemelegítésnek először beküldök két Avengert. (Ötödik szintű Elkárhozott spell, egy jókötésű Halállovagot idéz meg.) Hiába is a hármas roham, Myzrael HP értékeivel lát-szólag nem lehet mit kezdeni. Ha az egyébként 100-125 HP-t sebző Infernal Knightok 15 HP-t leszednek róla, már illik örülni. És akkor Myzrael csap, mindenki benyeli a maga kis 250 HP-ját – és vége. Egyelőre fogalmam sincs, hol lehet a hiba, ám tény, hogy a kérdéses térképen a gép már passzív játékot játszik, magyarul: semmit sem csinál. Szóval, az Őrzők megtervezésénél minden jel szerint elszaladt a paci az alkotókkal. Megyek is, próbálok lenyomni ezt Myzrael csókát. Őrzőkkel együtt is elmondható ellenben, hogy a közelmúlt legötletesebb, legbátrabb körökre osztott stratégiájaként tekinthetünk e műre, mely ilyen minőségében feltétlenül kedvünkre való.

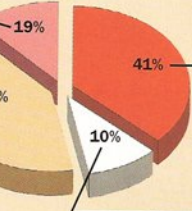
Hős Gertevich, a Bátor

## Vélemények a világhátóról

A VALÓS IDEJŰ VAGY A KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIÁKAT KEDVELED?

Nem szeretem a stratégiákat

Mindegyiket



A valós idejűeket

A körökre osztottakat

forrás: www.576.hu

Strategy First  
P11 300, 64 MB RAM, D3D

www.disciples2.com

LÁTVÁNY 9  
JÁTSZHATÓSÁG 8  
SZAVATOSSÁG 10  
ZENE-HANG 9

✓ ügyes szísz-téma X -BUGa Jakab

**91**



# COSSACKS: ART OF WAR

„A világ egyik legfélelmetesebb dolgát így hívják: Történelmi Stratégia. Hatalmasak, rémisztőek, s nem utolsó sorban: könyörtelenek. Nem véletlen, hogy bankrabláshoz is kitűnően használhatóak: „Senki sem mozdul! A kezemben tartok egy Történelmi Stratégia Kézikönyvet s kész vagyok használni is, ha kell!”

– James Kay

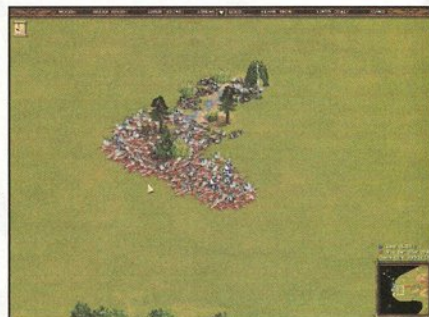
**F**urcsa időköt életünk: jönnek az RTS-ek, majd mennek az RTS-ek. Noha ma már elmondható, hogy csaknem mindegyik direktklón aprólékos grafikus kidolgozottsággal s szerencsés esetben néhány említésre méltó újtással is rendelkezik – a relatív közelmúlt mindenek ellenére sem volt képes afféle programot szülni, mely sanszos lett volna számúzni a játékosok orcájáról az ezen projektek szemléjét kísérő méla pókerpofát. Bizonyos szinten érthető, hogy sem a fejlesztők, a kiadók pedig pláne nem akaróznak elhatárolódni a már számos esetben bizonyított RTS-modellektől s algoritmusoktól, melyek szerepeltetése eleve garantálhatja a sikert – elég csupán az unalomig ismételt vázra applikálni az alkotók által kigondolt kőritést. Bizonyos fejlesztők így fantasy RTS-t gyártanak, a másik csapat az orkokat s roppant paladinokat kínai hadurakra cseréli, míg egy harmadik

brigád sci-fi RTS-t nyomat, nagydurva tankokkal, meg mechekkel. (Mech definíció: két lábon járó mech.)

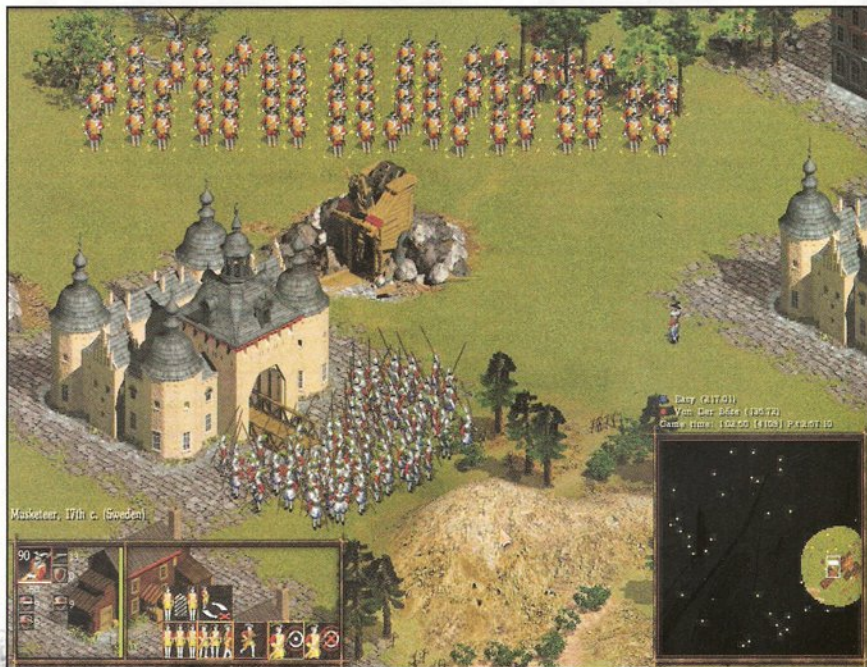
S noha a fogyasztó alapvetően békés gyermek, (kucukk) hülyének azért nem nagyon illik nézni – a futószalagon

érkező direktklónok hamarosan a teljes érdektelenség mocsarába süllyedhetnek, hiszen egyrészt már körvonalazódni látszik egy új RTS generáció eljövetele, – tessék csak vizsgálni a közelmúlt kebelén keltezett Kohant – másrészt pedig alant egy afféle szemelvény átfogó ismertetése

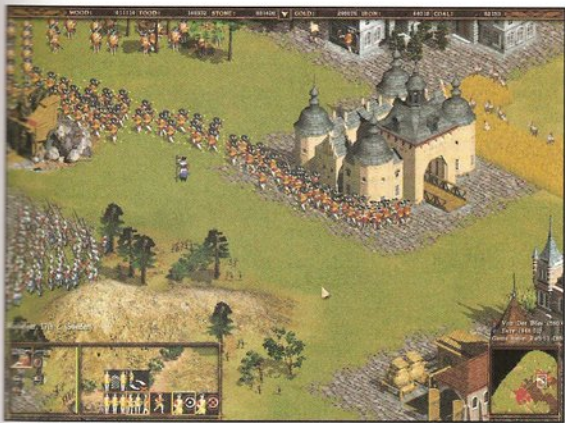
jön, mely mindamellett, hogy a klónok által is használt, békebeli modellre támaszkodik, annak tartalmi felhozatala láttán minden konkurens elszégyelli magát s bocsánatot kér, hogy létezik. Tessék megkapaszkodni: itt jön az az RTS, melynek



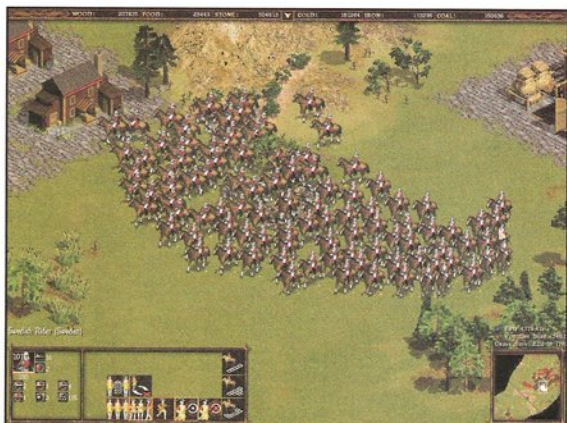
▲ Ék formáció hullahegyekből. Aki utánam csinálja, csalt.



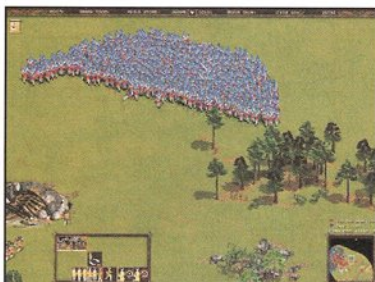
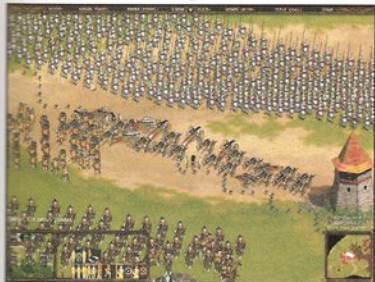




▲ - Hallottátok?! Egy skála a Blaupunkt borotva!



▲ - Hja. Csak ez a szag ne lenne...



már régén itt kellett volna lennie, s mely után egyetlen direktlónnak sem lehet komoly hítele. Itt jön: a Cossacks: Art of War.

## Történelem

A Cossacks valóban jött, mi több: a napjainkra jellemző, történelmi vonatkozású RTS fejlesztések közül elsőként kerül a fogyasztók elé - helyezvén meglehetősen magasra az akkor még újszerű játéktípus által képviselt elvárásokat. A számos, 17, 18-adik század idején bonyolódó hadjáratot s történelmi küldetésessomagokat tartalmazó alapdarab nem csupán az általa ábrázolt éra erőteljes bemutatása révén emelkedik ki a direktlón-fertőből. A Cossacks mindez ideig az első s egyetlen klasszikus RTS, mely motorjának képességei olyan címek motorjaihoz mérhetőek, mint a Shogun. Értsd ezalatt: a mű akár 8000 egység egyidejű mozgására, kezelésére is képes, mi által sosem látott komplexitás jegyében modellezett konfliktusokat vívhatunk meg. Keltetését követően a mű világszerte komoly sikereket ér el, melyeket csak tovább tetéznék a megjelenést érő versenykiírások - napjainkban már az FPS-ekből ismert csoportok tömegei tömörülnek egymással acsarkodó Cossacks klanokba, s mérik össze tudásukat mind barátai, mind „szétrúgom a v\*!t\*g\*d, v\*zzki!” alapon.

Hála a játék színvonalának s nem utolsósorban az ügyes marketingnek, a mű minden jel szerint akkumulálta az abszolút megérdemelt sikert, sőt korunk kiélezett piacán is képes volt klasszikus magasságokba törni. Ennek legfőbb ismérve a most megjelent kiegészítő csomag is, mely fajtájára nézve: Cossacks kiegészítő. A rend-

kívül elegáns módon, egyszerűen csak „A Háború Művésze” megjelölést felváltó csomag új hadjáratokat, fejlesztett mesterséges intelligenciát, immár rendkívül komoly multiplayer támogatottságot, s térképedítor kint. Hahaha. Hiszem, ha játék szom.

## Kampánycsend ellen

Hasonlóan az eredeti Cossackhez, a kiegészítő is a kor jelesebb konfliktusai közül szemezget - a darabonként öt-öt alküldetést számláló kampánysorozat így összességében harminc térképet kínál játékra, melyek során az alap anyag minden hozadéká, szolgáltatása köreinket örvendeztet. Beszélünk itt Europa Universalis szerű véletlen, avagy elkerülhetetlen eseményekről. Ezen események pontos mibenlétéért s hogy mikor következnek azok be, persze az írott történelem szolgáltat koherens alapokat.

Nem óhajtok belefolyni a választható kampányok ismertetésébe, lévén ha valami, akkor az kimerítené az alibizs fogalmát: minden egyes küldetésorsorozat előtt teljes körű ismertetést s magyarázatokat kapunk mind történelmi kondíciók, mind elsődleges feladataink tükrében. Jellemző módon persze, minden egyes népcsoporthoz egy az öt érintő, jelentősebb konfliktus bemutatása dívik. Az algeriai kampány gerinceként így a mediterrán területeket fenyegető kalózhordák, míg a porosz kampány főbb vizsgálódásának tárgyául Frederick Király háborúit foghatóak fel. Megjegyzendő hogy az imént említett, forgatókönyv alapú események implementálása lényegesen rugalmasabb formát öltött - az eredeti Cossacks során több ízben is ellehetleníthetett - köszönöm, köszönöm - minket egy-egy törté-

## A fiúk a bányában malmoznak - de aztán lemegek

Tudván tudva hogy egy-egy party végkimeneteléért alapvetően felel majd az egymásnak eresztett seregek felkészültsége, a Cossacks továbbra is minden idők legtápolósabb RTS-ének nevezhető. S ennek: örülünk. Egységünk páncéltáza, fegyverei nyolc szint szerint fejleszthetőek, az akadémián keresztül horribilis mértékű erőforrásokat, ám nélkülözhetetlen javadalmakat eredményező kutatásokra finanszírozhatunk, stb. stb. Hogy ezzel jövőnk, nem véletlen - mint rendesen, a Cossacks során is akkor vagyunk a leghatékonyabbak, ha a lehető legtöbb erőforrást magunk alatt tudhatjuk. Így az akadémián végezhető fejlesztések közül mihamarabb kutassuk ki a geológját - viszonylag alacsony kifejlesztési költsége dacára is minden, a térképen fellelhető nyersanyaglelőhelyet megmutat a térképen. Eztán jön a java: a kezdetekkor öt paraszot zavarhatunk be egy bányába, ám a sínrendszerek többszintű fejlesztése, valamint a lelőhely mélyítése révén ez szám egészen 28-ig toltató ki. Nos, 28 paraszt már szajátításra sarkalló módon hordja a naftát, s akkor még nem is szótunk az akadémia bányákat érintő fejlesztéseiről. +15% hatékonyság fém, avagy szénbányászoknak, és a többi. Ami a Cossacks-ben folyik, elképesztő - nem véletlen, hogy minden egyes nyersanyag megjelenítéséért egy sacc húsz tizedesjegyből álló számsor felel.

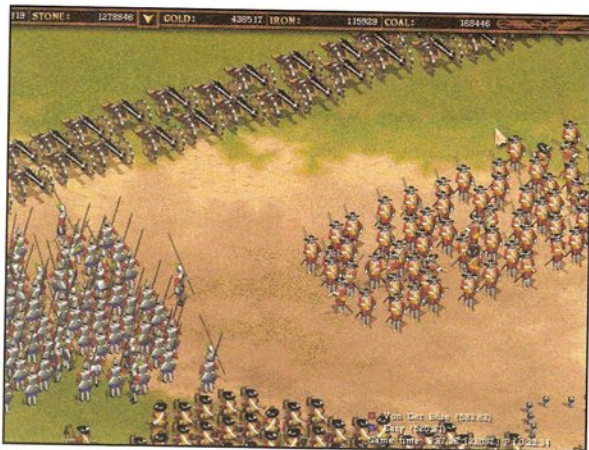
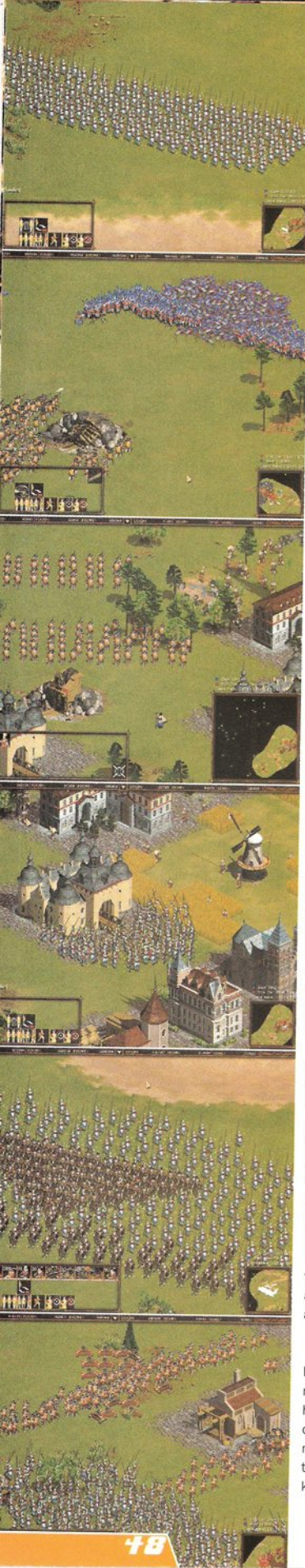
nelmi fordulat, mely fordulatok értelmezése immár nem feltétlenül jelent egyet a kényesrű paththelyzettel. A kampányokon túl adott még hat, egyjátékos módra optimalizált scenario is, valamint hat teljes történelmi ütközet is helyet kapott a kínálatban - ezek nagy része egyébiránt az Angol Polgárháború eszmei felhozatalából szemezget. A tavalyi szezon ölen keltezett, könnyen felelhető Waterloohoz hasonló elgondolás, mely a Cossacks szisztemával párosítván azonban fogsztásra készített elegyet alkot.

## AI vagy lövök!

Figyelem, figyelem: a kiegészítővel érkező, gép által irányított legények vérmérséklete jóval forróbb az eredetiehez képest. Csak építgetek, fejlesztetek, aztán mikor kikérem az első hatvan muskétást a barrakból, a gép harminc dragonyos élen

szétamortizálja nagy műgonddal életre hívott birodalmamat, mi több: a szemem láttára van lelük beszaadulni a búzába, s ontani ki parasztaim bensőségeit. Konklúzió: a gép hajlamos blitzkriegre játszani, azaz abban a pillanatban amint lehetősége nyílik fellépni ellenünk, úgy fel is lép. Íly módon a mű elveszthetné azon jellegzetességét, mely az eredeti epizódot naggyá tette - a Cossacks esszenciája ugyanis monumentális seregek előállítására képes s szavatolt gazdaságmodell megalkotásáról, majd ezen seregek taktikai alapú egymásnak eresztéséről szól. Áldásos módon jól tudják ezt a kiegészítő alkotói is, így a gép agresszivitása csak a kezdetekkor tűnhet extra-vehemensnek. A csomag kiemelt jelentőségnek örvendő újítása a bármely pillanatban meghívható pause mód, mely tükrében immár lehetőségünk nyílik szimultán intézkedéseket hoznunk anélkül,





▲ Dupont Camembert Kezdő Tüzér Utolsó Mondata:  
"Akkor most -fordítsuk meg az ágyúkat!"

## A Frontálcsók előnyeiről, hátrányairól kockázatairól

A Cossacks monumentális összecsapásai során, helyesebben: megelőzően kiemelt szükségünk lesz az ódon RTS trükkre, mely szerint kijelölt csoport felett CTRL+számbilentyű segítségével egyet jelenthet a káosszal – a káosz félelemhez, a félelem csökkenő morálhoz, a csökkenő morál pedig: restart maphoz vezet. Egy Von der Böze ílyet hírből sem hall, kémém. S noha minden körülmények között szavatolt modell nem létezik, frontális támadáshoz célszerű lehet két muskétászakasz által övezett dragonyosszázadot zavarni előre, továbbá ízés valamint szükség szerint ágyúkat durrogtatni az ellen gaz soraiba – természetesen csak addig, míg a lovasság be nem éri az ellenséges formációt. A kavarodás kezdete előtt muskétásaink már a közelben járnak, kik két oldalról tűz alá veszik a gaztevőket – innentől fogva nincs más hátra mint ágyúink átcsoportosításával zárnunk le az ellen útvonalait, átkalauzolandó az esetleges morál-vesztetteket az Örök Vadászmezők felé. Óóóó...

hogyan az idő telne. S lőn: a játékmenet továbbfolytatását követően mindenki a pause módban kapott objektívák teljesítésén szorgoskodik már. Ez által mi is jóval gyorsabb, hatékonyabb tempót diktálhatunk, mely már elveszi a gép kedvét a kezdeti bepróbálkozásokról. A megoldás egyetlen, nem-annyira-kellemes hozadéknak csupán a képernyő közép-részét domináló, bázikus méretű pause feilrat fogható fel – valamit valamiért, gondolhatta a megzuhanat project vezető, ki féltelen gonoszágában nem koppintott a grafikus kezére.

Azoknak, akik a Cossacks eredeti vérmérsékletéhez s tempójához szoktak azonban, szintén nem szükséges elkámpicsorodós álláspontra helyezkedniük. Az opciók között tessék belőni a Békeidőt. Ennek révén az általunk meghatározott időkeret erejéig élvezhetjük a zavartalan seregkitermelés minden örömet s bánatát – mert háromszáz svéd lovassal elhitheti hogy rövidebb az út a folyó mentén, nem túl könnyű – anélkül, hogy bármely ellenséges elem köréinket zaklatná. A békeidő maximális mértéke egyébként négy emberóra, mely idő alatt epikus összecsapások lebonyolítására alkalmas seregeket alkotunk meg.

## Multiplayer, Editor

Helyi hálózaton, Interneten egyaránt egymásnak eshetünk, sőt: a multiplayer játékhoz még csak a CD-nek sem kell az olvasóban figyelnie, ami e havi Külön Örömmünk. Maximum hét játékos mérheti össze tudását, méghozzá irdatlan méretű térképeken. Az eredeti Cossack térképei sem voltak

piskóták, ám a finomhangolt többjátékos lehetőségekhez monumentális helyszínek dukálnak. Valami drága lélek utánaszámolt, s állítja: az Art of War képes az eredeti Cossack legnagyobb térképének 16-szorosát kezelni. Így kétségkívül elmondható hogy a kiegészítővel spékelt Cossack komoly fejlődést mutat fel önnön magához képest, egyúttal nem kényszerülünk költői túlzás-ként tekinteni a csomag címére sem.

Adott immár a térképeditor is, mely mind használhatósága, mind hatékonyága tükrében példaértékű: Populous II-szerűen emelgetjük, mélyítgetjük a vidéket, ide pakolunk ezt, amoda pakolunk azt – semmi bonyolítás, műhabiszti. Azok is könnyen elboldogulhatnak, akik első ízben használják a szerkesztőt. Érdemes megjegyezni, hogy az editor képes a mű által generált random térképek olvasására, s mint ilyen: finomhangolására is. Ha nincs időnk megalkotni egy játékra is alkalmas, jól súlyozott térképet, ám szívesen hangolgtatnánk ízésünknek meg-

felelően egy már létező helyszínt, annak sincs semmi akadály. A közelműt egyik legkulturáltabb editora. Gyakorlott felhasználó egyébiránt csak a gyári küldetések kidolgozottságához fogható, megírt eseményekkel, szöveges támogatottsággal, fordulatokkal bővített küldetéssorozatokkal alkothatnak meg, mely révén a mű belátható szavatosságának 2002-ben is kijár a max pontszám. Problémád?

## Tovább is van

Immár Dánia, valamint Bavaria is választható, kijátszható, mely népcsoportok melé annak rendje s módja szerint dukálnak a szuverén egységek s épületek. A Cossacks egyik, bármely konkurent megsegyenítő hozadéka a hajók ábrázolása, animációja volt – így örömmel konstatalható hogy tucatnyi új hajótípus is helyet kapott a kiegészítőben, melyek méltó módon erősítik a fregatt-arszenált. Újítás még a Patrol üzemmód, mely érthetetlen módon még nem szerepel az eredeti Cossacks-ben. Most szerepel. Kiseb negatívum, hogy bejámi óhajtott terület címén csupán egy pontot adhatunk meg, mely pont így az indulástól értelmezett egyenes végpontjakként fogható fel. Adott végre létesítményeink őrzésének lehetősége is – szemben az eredeti epizód meglehetősen kiforratlan „odamegtek, oszt” hopp: elfoglalom” koncepciójával, immár kénytelenek leszünk lerúgni az egyes építmények irányított őrzésére kirendelt egységeket. S persze, ugyanez a helyzet fordítva is. A mű továbbra is nélkülözi az érdemi hangtámogatottságot egységek szintjén, azaz ágyúk dörgésén, kardok csattogásán túl kénytelenek leszünk beérni két, azaz két fajta, parancsainkat tudomásul vevő „mhmhm”-el, valamint egy darab „aaaaaarrmm” halálhörgéssel. Ja, nem is: a generálisok produkálnak egy jól hangzó „atteeeeeem HOT!”-ot, ami viszont tőjkő. Kár, hogy a porosz tábornok is ékes angol-ságát satírozgatja a hadszíntéren.

## Szinte már jó

Nagyszerű játékhoz nagyszerű kiegészítő dukál – az Art of War szerencsés módon azon darabok sorait erősíti, melyek révén létjogosult, egyszerűen áldásos ezen műfaj léte. Sokat ezentúl nem mondhatunk – ha eddig kihagytdat volna a Cossacks-et, akkor: 1. Szégyelld magad! 2. Azonnal szerezd be a kiegészítővel támogatott változatot, s pótdol tarthatatlan lemaradásodat!

by Von der Böze

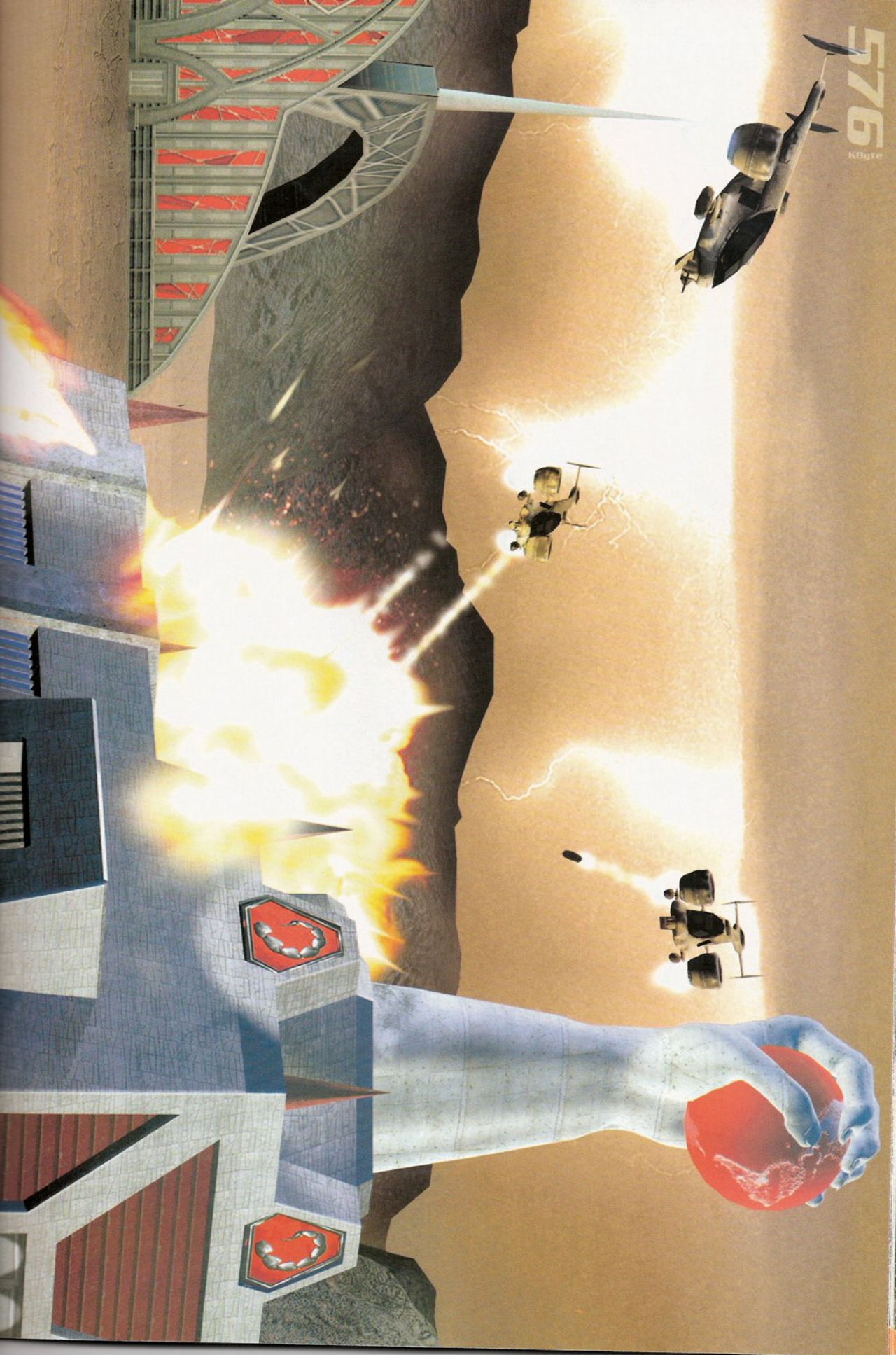
GDDV Entertainment / GSC Games  
PII 300, 64MB RAM, D3D

www.cossacs.com

LATVANY LÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENE-HANG	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px;">9</td><td style="width: 20px;">10</td><td style="width: 20px;">10</td><td style="width: 20px;">7</td></tr> </table>	9	10	10	7	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">✓</div> <div> <p>érdemi fejlesztések -térképeditor</p> </div> </div> </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">✗</div> <div> <p>-még mindig nincsenek benne magyarok</p> </div> </div> </td> </tr> </table>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">✓</div> <div> <p>érdemi fejlesztések -térképeditor</p> </div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">✗</div> <div> <p>-még mindig nincsenek benne magyarok</p> </div> </div>
9	10	10	7					
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">✓</div> <div> <p>érdemi fejlesztések -térképeditor</p> </div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">✗</div> <div> <p>-még mindig nincsenek benne magyarok</p> </div> </div>							

92  
THE WEEKEND EDITION  
300,000





576  
K&E



576

WAR



WAR





**WARCRAFT**®

SAMWIS  
2000





COMMAND  
CONQUER  
**RENEGADE**



# ÚJ ÉV - ÚJ AKCIÓ

**2002**-ben  
a TELJES 2001. ÉVI ÉVFOLYAMOT  
megrendelheted, mindössze  
**2002 FT**-ÉRT\*

\* PLUSZ POSTAKÖLTSÉG: VIDÉKI ÉS BUDAPESTI LAKOSOK SZÁMÁRA EGYSZERINT 560 FT.

**11 SZÁM - 11 DB 576 KBYTE!**



megrendelésedet rózsaszín postai utalványon az 576 KBYTE (COMGAME 576 KFT.), 1389  
BUDAPEST, PF. 132. címre küldd el!  
akciónk a RAKTÁRKÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!



# M A L L TYCOON

**Akciós termékeinkkel kedveskedünk látogatóinknak!  
Ingyen sör! Olcsó mozijegy! Fantasztikus árak...**

**N**o de hol lehetne itt hirdetni...? Első fennhangon is kijelentem: a ma-datummal veszi kezdetét aktuális, de nem elhanyagolható mértékben bárgyú bevezetőd. Ámókus és Bémókus eltervezték, hogy meglátogatták az újonnan nyílt bevásárlóközpontot, beülnek egy moziba, elrágcsálnak egy kevéske élelmet, aztán hazatérnek. Elhatározásukat tett követte, s minthogy a hipermarket elsősorban a kedves vevők szórakoztatására -nemkülönben alapos hízlalására és pénztárcájuk minél hamarábbi diétára fogására- alapozott, nem ütközött különösebb akadályba ennek kivitelezése. Különösen meghittre sikeredett a program, lévén a moziban csendes együttlétüket nem zavarta senki. Ámókus és Bémókus (képünkön) csodálkozva figyelte az eléjük táruló látványt, valahol fent pedig egy kialvatlan úriember tépkedte üstökét. Talán kérdezett is valamit.

## Hiper-super-márket

Sokféle reinkarnációja született már sokféle fejlesztővel és kiadóval fűszerezve a tycoon-sorozatnak -ha szabad így neveznem ezt a tényleges kapcsolat nélküli populációját a gazdasági szimulációknak. Éppen előző számunkban is találhat

az érdeklődő kedvű olvasó ilyet. Újabb „trónkövetelőnk” sem váratott magára sokat; megjelenésével azonban elhanyagolható mértékben kavarta fel a stratégiai játékok piacának kellemesen posványos állóvizét. Ezúttal nem járművekről, sokkal inkább egy saját bevásárlóközpontról kell gondoskodnunk. Azonban ez sem teljesen állja a helyét; a régi, hangulatos áruházaknak hűlt helyét sem találhatjuk; a manapság divatosabb pláza-elrendezés dívik. Ezalatt pedig len azt értem, hogy minden fellelhető üzlet-típust takaros egy kis dobozokba helyezik, függetlenül attól, hogy milyen minőségben van épp jelen.

A játék meglehetősen barátságos, kisgyermek számára talán még éppcsak elfogadható színés, tarka-barka főm-nével dicsekedhet, mi több, a szivárvány-kavalkád kitar egészen a tényleges interaktivitásunk kezdetéig -gyakorlatilag, amíg el nem kezdünk behatóbban foglalkozni a programmal. No de ne siessünk, álljunk meg egy pillanatra a főmenü barátságos kisded-világában; lehetőségeink határtalanok. Először is, rögtön beleugorhatunk a levesbe, már alaposan előkészített áruház vár minket, sok-sok feladattal, multimilliomos amerikai nagybáccsikkal,

miegyéb. Álneve itt scenario, de az álca senkit ne téveszen meg, az igazi kihívást -legalábbis számomra- nem ez jelenti. Szokásához híven jelen van Opciók úri is, videó-, hang- és játékbeállítások széles tárházával. Játék töltése, kiépés, valamint a kedvencem -mint rendszerint: freeplay üzemmód. Utó-bira gyorsan rá is vettem magam... Aztán megjelent a képernyőn valami hatalmas szűrkeség, jobb oldalán egy ríkító kezelőpulttal. Mondhatnám minden, ami szokásos. Fontosabban ronda játékból azonban még lehetne jó, határozottan szórakoztató játékok is produkálni -mondatom szerkesztéséből már sejthető, ez itt és most nem sikerült. Nos, nem volt mit tenni, megpróbálkoztam egy gyors tutorial-lal, amely segítséget nyújtott az alapok elsajátításában. Pontosabban: megtanított, hogyan kezelhetem az gérrrel a kamerát, valamint, hogy még földdel egyenlő reménytelen hipermarketem legfőbb eleme az üzlet-helyiség -magyarul bolt. Mindjárt ki is derült, hogy a játék folyamán először az üzlet-helyiségekkel kell megismerkednünk. Először méretét kell meghatározunk, majd pontos helyét kicsiny terepünkön. Mérete attól függ, hány különböző -avagy teljesen egyező-





## Vélemények a világhálóról



OTT VOLTÁL AZ ELECTROWORLD MEGNYITÓJÁN?

Voltam, persze, mert kivévenyt a főtörzs



Hogyne, ötösér' Neked is adok mikrosütőt!

Jóhogy, két héttel előtte letáboroztunk a közeli erdőben

forrás: www.576.hu

## A Tycoon klán

Régen, valamikor a számítástechnika virágkorának elején megjelent egy játék, Railroad Tycoon néven. Sikerét pedig követte egy újabb feledhetetlen, örök klasszikus bizonyos Chris Sawyer kezei nyomán: a Transport Tycoon. Utóbbi halhatlan népszerűsége tett szert az idők folyamán; kis társaságok még az ezredfordulón is elővették porosodó hajlékukból. Tény, hogy egykori népszerűsége azóta sem kopott meg; noha tucatjával jelentek meg a hasonló, sőt, egyenesen Tycoon-társak, melyek azonban nevük ellenére nem zavartak sok vizet. Egyedüli kivételnek talán csak a vidámparkok idilli milliójét felidéző Rollercoaster Tycoon mutatkozott, jelentősebbnek mondható sikereket elérve a kiéhezett közönség körében. És a család nem halt ki, tovább folytatódik, egyre csak jönnek az ifjú Tycoon-ok, néha babérokat aratva, máskor csendes feledésbe merülve. És ez így van jól.



céltől létesített pultokat fogunk pár pillanattal később belepakolni. Üzlethelyiségünk másik legfőbb tulajdonsága a bejárat helye, mely nem elhanyagolható jelentőséggel bír. Megvan a helyiség, már csak be kell rendezni; ismét számtalan választásunk van. Főbb témakörökön belül található altémakörök -mindentgyükük aranyos ikonokkal prezentálva-, szinte magukat kínálják a különböző pultok. Üzletünk témaköre még itt sem ért véget; dupla-kattintás nyomán megtekinthetőek különböző tulajdonságai, mind külső, mind lényegi beállítások eszközlése céljából. Kimondottan szeretem az izléstelen tapétát lecserélni -pah, külsőségek-, valami gyomor szempontjából tűrhetőbbnek mondhatóra.

Ha már van egy boltunk, nem árt tovább terjeszkedni, még több és egyre csak több boltot építeni, összeköttetések megvalósítására pedig kitűnően -mondhatni egyedülállóan, mivel nincsen más- alkalmazható padlóburkoló eleme-

ket kínál megvételre a lokális tűzép, külső és belső járófelületek hibáinak elfedésére. És ha mindez még nem lenne elég, bátran áldozzunk egy kicsit a falhúzás oltárán, igazán hatásos térelválasztó elem. Annál is inkább, mivel jó modorú plazma-magnás bejáratokat szeretne építeni, kielégíthetetlen vágyát pedig csak falak felhúása során csillapíthatja. Ki tudja, miért. És vannak a lépcsők. A lépcsők viszont természetük-nél fogva vezetnek valahova. Mert nem áruházz az áruházz szintek nélkül! szintet bármikor feltehetünk, erre az univerzális menü fele nyílnak alkalmasak. Új szintet létrehozni is ekképp lehet: ha adott irányban -esetünkben felfelé- nem volt még szint, a program felajánlja, hogy legyen. Nem nagy ördögösség. Lépcsők helyett választhatunk mozgólépcsőt, vagy akár liftet is, persze jóval többet kell fizetnünk érte.

Elérkeztünk különleges épületrészeket tárgyaló bekezdésünkhöz. Különböző

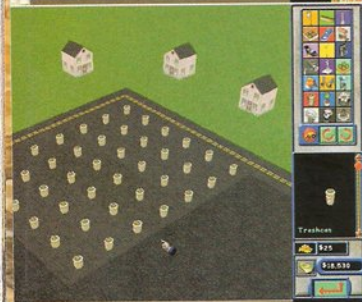
átriumok és egyéb -ha jól számolom, pontosan négy- helyiségek találhatóak itt meg. Az átriumok általában a bevásárlóközpontok stratégiai fontosságú, központi helyeit és szerepét töltik be. Igencsak helyigényesek, de van egy nem mellőzendő, kihagyhatatlan előnyük: segítségükkel tudjuk dicső plázánkat reklámozni. Amint építünk egyet, felajánlja a program, hogy a promóciós szekcióba lépünk. Ezt megtehetjük később is, van rá külön menüpont. További létfontosságú elemek az éttermek -igaz ugyan, hogy erre külön boltokat tarthatunk fent változatos ingyenségekkel, de belátható, kell ilyen is. Elengedhetetlen jól működő hipermarketekbe a vízbilítés eshetőségét is belekalkulálni, nem egy történetem van a plázabéli melléképítmények kétségbeesett elrejtettséget illetően, céltuzatos munkásságunk eredményessége érdekében mindenképpen érdemes felhasználni ezirányú tapasztalatainkat.

Legalább szintenként alkalmazandó, plázánk tisztaságának megőrzése céljából. Gyermek-megőrző szobákat is alapíthatunk; de számomra hivatagabb volt a mozi. A mozi, ahol átlagban két ember ül egy nézőtérre, kétségtelenül reális. A vásznon nem forog a film, előző feltevésem tehát igaznak bizonyulhat.

Nem szótam még a rendkívül fontos, jobbára hangulatnövelő kellékekről. Sokmindent zsúfoltak be ide a készítő, van miből válogatunk. Ide tartoznak a növények, szobrok, szökőkutak, hirdetőtáblák. Jellegükből adódóan növelik a látogatottságot, szépítik a környezetet, népszerűbbé varázsolják az egész központot. Néhány tárgy segít bent tartani plázánkban a vásárlótömegeket, segít kellemesen eltölteni az aktív pihenőidőt. Ami a dolgok rendje szerint sok-sok bevett termel. A tisztaság fenntartására is ügyelnünk kell, a különböző alkalmazhatóságokat itt találjuk meg hozzá.

Főmenübeli kalandozásaink során talál-





hatunk rá az egész áruházunkról részletes információkat szolgáltató pontra. Hasznos segítség lehet, ha összességében kívánjuk átlátni ügyes-bajos üzleteinket, a vásárlók és igényeiket. Ugyancsak itt leskelődik az üzleti részleg, ahol bankkal kapcsolatos üzemeinket bonyolíthatjuk le, kezdve a felvett hitelektől egészen az esetleges visszafizetésekig. Érdeklődhetünk a látogatókról is; talán hasznos információk számítnak az, ha tudjuk, milyen arányban témek be gyermekek és felnőttek, férfiak és nők. Következő menüpontunk igen érdekes: foglalkoztatási ablak. Itt próbálhatunk meg alkalmazottakat szerezni, már persze, ha az üzleti szükségét érezzük néhány takarító-néni vagy biztonsági őr jelenlétének. Felhívnam minden jótét lélek figyelmét, hogy a foglalkozásokat előbb ildomos „kifejleszteni”, csak azután tudunk bárkit is alkalmazni a feladatra. Ez számomra elég érthetetlen elgondolás, de feleltető realitás lehet. Évfégre a biztonsági őreket is be kell valakinek tanítania a feladatokra. Rögtön át is térünk egy huszárvággással a fejlesztés menüpontjára, ahol a lehető legkülönbözőbb dolgokat fejleszthetjük ki. Csoportokra bontották őket a kereskedéssel, az áruházunk fejlesztésével, a foglalkozásokkal és a marketinggel, hirdetésekkel kapcsolatos témák szerint.

### Hiper-szuper-vásárlók

Végso soron a cél csak ennyi: megszerezni és megtartani a vásárlóerőt. Ehhez pedig több fenntartandó állapotot kell biztosítanunk: plázánk relatív tisztaságát és persze a vásárlói kedvet. Előbbit értelemszerűen a szemétyűjtő dobozzák és a toalettek megfelelő arányú és sűrűségű elhelyezése jelenti -alkalmasint kiegészülve a fizetett alkalmazottak áldásos munkájával. Utóbbi viszont elsősorban reklámokkal és alacsony, de még profitáló áru termékekkel tudjuk hatásosan érvényesíteni. Előnynek

számít néhány üdvözlésre szerződötett alkalmazott is, amolyan szórólap-osztogató szerepkörben. Ők azok, akik erősen fokozzák a vásárlók pénzköltési kedvét. Az egyenruhás, rendőralapos szakemberek ugyancsak sokat nyomnak a latba, lévén mindannyiunk szívesebben jár egy tolvajok nélküli, kvázi biztonságos üzletbe. Azonban mindez kevés a jó szórakozáshoz, hiába a hosszan tartó játékmélet, ha a játék felénél elalszik a plázaépítésre hajlamosnak mutakozó delikvens. Elvégre mi, a Mall Tycoon célközönsége is vásárlók volnánk, telve vásárlókedvvel ugyan, de nem feltétlenül kisiskolás szintű elvárásokkal. Kezde ott, ahol minden jóézésű program belead apait-anyait: a grafikán. Ilyen borzalmas látványvilágot személy szerint én már régen láttam. Nem is igazán a fantasztikus háromdimenziós effektokra gondolok itt, a zoomolható, forgatható kamerára, sokkal inkább a menü-rendszer babajátékokhoz hasonlítható vizuális gyönyörre, az üzletelhelységek primitív tapétáira, melyek kiegészítése minden esetben ajánlott. A játékelményt tovább rontja az ugyancsak érthetetlen propaganda-megoldás. Miért csak akkor hirdethetünk a televízióban, ha már van legalább egy átriumunk? Létszükséglet az? Nagyon úgy fest, ebben a program-

ban igen. Nem beszélve a bulldózer-effektusról, amely rendszerint mindent lebot, amit megátadunk vele. A padló is, a burkolatot is, a néhol helyesen, ám teljesen fölöslegesen felállított falakat is. De külön-külön ez már nem megy, minden hullik, ami az adott négyzeten volt. Nem is beszélnek róla többet, aki ellenállhatatlan kedvet kapott hozzá, az építsen bevásárlóközpontot, a többiek viszont várjanak valami kevésbé felejthető alkotásra. Bányú epilógus következik. Ámokus és Bémokus egészen jól érezte magát a bőrében; beköltöztek a moziba. Úgy gondolták, a következő telet is itt töltik majd, zavartalanul, és ha szórakozni vágyanak, majd bámulják kicsit az üres vásznan. Valahol fent, emeltett úriember ébredezett a monitor előtt. Végre megtalálta a megoldást, ám ott helyben elnyomta őt az álom, a megvalósításra hajnalig várnia kellett. Nem mintha számított volna valamit is. Már csak egyvalamiben reménykedett; hogy lesz egyszer majd egy igazi kasszasiker, amire százával adhat majd el jegyeket. Várta tehát az alkalmat, és hagyta a mólusokat, ahol vannak, éljenek békében. És akkor kikapcsolta a gépet. Hosszú, hosszú időre.

draco center

www.take2games.com

Take2 Interactive/Holistic Design  
PIII 500 128 MB RAM, D3D

LATVANY  
JATSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
TÉNYE HANG

7  
6  
5

✓ -hat, olyan...  
érdekes arcú

✗ -unalmas.  
már a kezdetektől.

67



PC  
CD

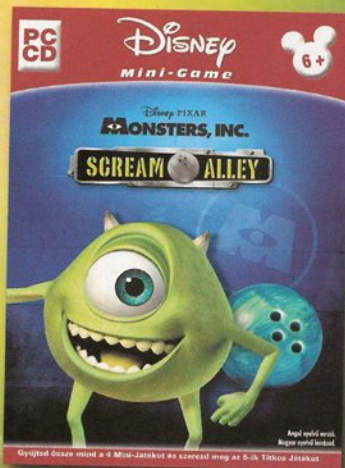
Disney  
Mini-Game



Disney PIXAR  
**MONSTERS, INC.**



Szállj be Sulley mellé a vad és dilis játékba, és játssz eszeveszett "Szörny" akadályokkal teli billiárdot!



Menj bowlingozni Mike-al! Irányítsd a golyót, gyűjts energiát, és kerüld el az akadályokat!



Csatlakozz a kedvenc Szörny barátaidhoz egy őrült Flipper játékra!



Ugorj fel és gyűjtsd össze az összes játékot, majd próbálj a hintára visszaugrani!



Magyarországon forgalmazza:

**N-TEC**

www.ntec.hu  
1102 Budapest  
Szent László tér 20.  
06-1-261-1219

**A Mini-Game PC-CD  
játékok már  
megvásárolhatók az  
üzletekben**

Angol nyelvű verzió.  
Magyar nyelvű leírással.

**Gyűjtsd össze mind a 4 Mini-Játékot és szerezd meg az 5-ik Titkos Játékot**

A Microsoft és a Windows a Microsoft Corporation bejegyzett védjegye az USA-ban és más országokban. A Quicktime és a Quicktime logo az USA-ban és más országokban van bejegyezve. Az Apple Computer Inc. Blink Video technológiáját használja. A szerzői jog (1997-2002) a RAD Game Tools Inc. tulajdona. Milyen Sound System-et használj. A szerzői jog (1997-2002) a RAD Game Tools Inc. tulajdona. Magyarországon az N-TEC Kft. forgalmazza. Minden jog fenntartva. © 2002 Disney/Pixar.



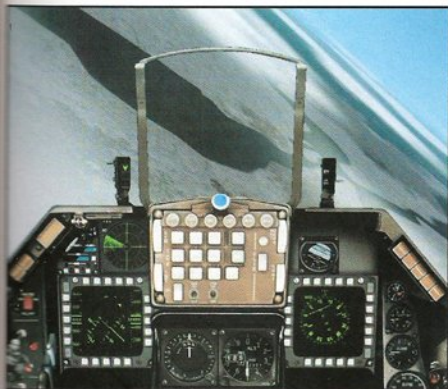




# VISSZATEKINTŐ

**A**utóverseny. Ki ne hallott volna még autóversenyes játékról?! Micsoda képtelen, primitív ötlet. Az amerikaiaknak van egy érdekes szokásuk: sok mindent hajlamosak egyszerűsíteni, együttműködni. Megfigyelés by Soltész Tamás) Kítőnő példa erre a hamburger, a hot-dog, avagy a Nascar. Hasonlóan a Forma-1-es, a tempó a dolog veleje. Ám, szemben a technikai sportok hagyományával, a versenyzők itt egyetlen, ovális alakú pályán szelik a köröket. Hogy egyszerűnek tűnik? Kezdetben talán. Aztán az idegek harca lesz az egész – nem is gazán jó az a Nascar verseny, ahol

s mindeféle akadályokat kerülgetnek. S ennyi elég is. (Még jó, hogy engem már nem sok dolog botránkoztat meg.) A Tux Racer kapcsán így megemlítünk pár debil-versenyt is. BC Racers: a PC-re megjelenő, kökorszaki ámokfutás a



legalább öt-hat autót nem török kipityára. Ha egy versenyző is eszméletét veszti, akkor pedig már megérte kijönni. Gondolhatja a „Kentucky Birds” feliratú baseballsapka alatt „vajaspokorn” habzsóló apuka, valamint csemetéi. No persze az vesse rájuk az első követ, aki halpofa nélkül végignézné, amint két lángoló személyautó 300-al szántja végig a korlátot. Én nézném, mint állat. Szóval, most autós programok elődjeiről kellene értekezni – ám ha valamely, úgy ez a műfaj valóban egyidős mind a videójátékok, mind a számítógép történelmével. Pole Position, a három epizódot számláló Lotus Esprit Turbo Challenge, Jaguar XJ220, Test Drive.

Ehavi másik verseny aktualitásunk az egynevezett debil-kategória sorait erősíti. Csupán annyit tudok róla, hogy Lynx pingvinek siklanak le a magasból,

is feltűnt – még az óidők hajnalán jelentkezett egy szímulátorral is, mely során Oddye-val mérte össze síkészségét a filozófia. Merthogy Garfield nem macska – filozófia.

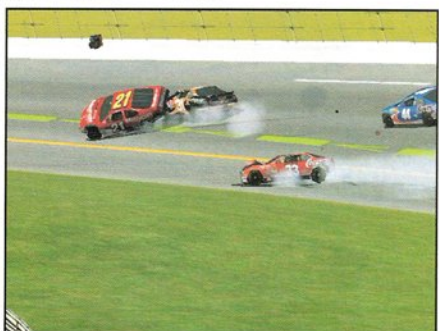
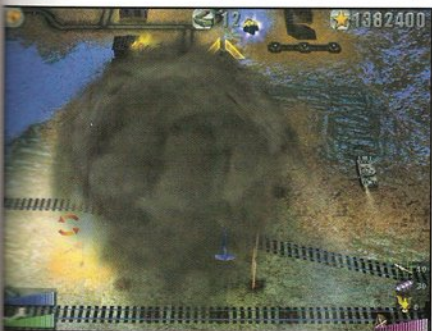
A Heli Heroes kapcsán egy alapvető, ám mostanság téli álmát alvó műfaj kerül reflektorfénybe: a shoot'em up. Hasonló a helyzet, mint az autóversenyeknél: se szeri, se száma ezeknek a játékoknak, így a teljesség igénye nélkül álljon itt tucatnyi mű, méghozzá kronológiai sorrendben. Zaxxon: az egyik első, stílust s kultuszot teremtő shoot'em up, mely Magyarországon is töménytelen mennyiségű bélastól szabadította meg a fiatalokat. Hatására fogannak meg a C64 korai népszerűségét garantáló lövöldözős anyagok, melyek közül a legemlékezetesebbek: Scramble 1-2, illetve a már fejlesztett koncepció jegyében fogant

C64-es UGH!lympics – OUGH!llimpia – hatására fogantatott meg az alkotók fejében. Nagyméretű őseemberek nagy, avagy éppenséggel kisméretű járművekkel haladnak előre, s próbálnak gyorsabb lenni a többiekénél. Jim Davis Garfield-je már több számítógépes játékban

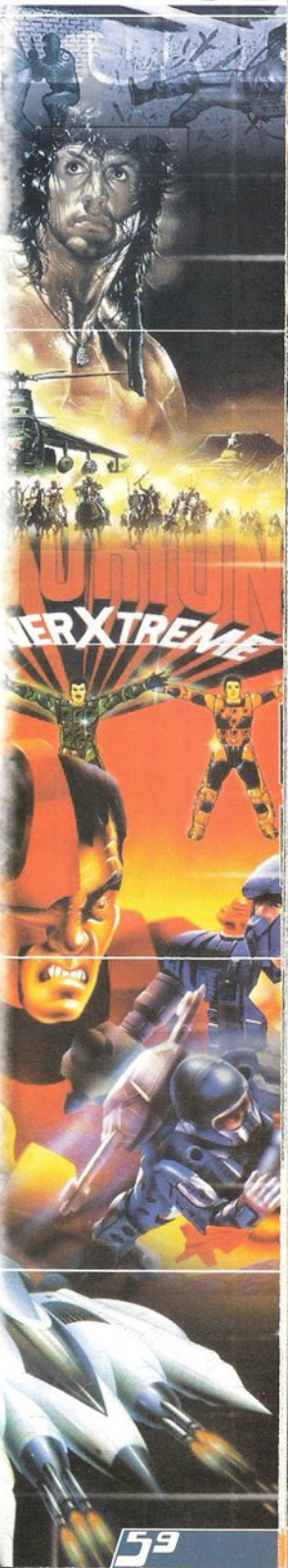
Uridium. A stílus Amigán is továbblép, megjelenik a máig is klasszikus Project-X: nagy, klasszul animált sprite-ok, hatalmas főellenségek, számos millió. A lövöldözős játékok idővel vadhajtasókba torkollanak, így születik meg a Hawkeye, avagy a német Manfred Trenz által, Giger munkásságának hatására is született Turrican mitikus alakja, kik már humán köntösbe bújván alapozzák meg a lövöldözős platformjáték fogalmát.

Akik komolyabb kikapcsolódásra vágnak, azoknak jó lehet a Destroyer Command. Avagy éppenséggel: elődei. Azt kell látnunk, hogy a programozók éppoly szívesen kalandoztak a haditengerészet berkeiben évekkel ezelőtt, mint napjainkban. Ám, munkálkodásuk tárgyául szívesebben tettek meg tengeraltjtatókat, avagy vadászrepülőket. A távoli múlt ólén keletkezett, említésre méltó csatahajó szimulátorok bújdosó életmódot folytatnak. Beachhead, Strike Forces – ezek azok a címek, melyek során fel-fel tűnnek a hatalmas monstrok, ám jobbra csupán egy-egy taktikai, ügyességi aljáték erejéig. A ma hajószimulátorainak megjelenése így üdítő hatást gyakorol a piacra. Ha azonban régi, „haditengerészeti” játéokra vágysz, akkor az Up Periscope!, illetve a Wolfpack című programokat ajánlom. Van még a szintén ódonnak mondható, s szerintem elég gyenge Aces of the Deep – ha neked egyik se jó, akkor Legyen Veled a nátha. No meg a Schwarz.

Schwarz



## STAGE





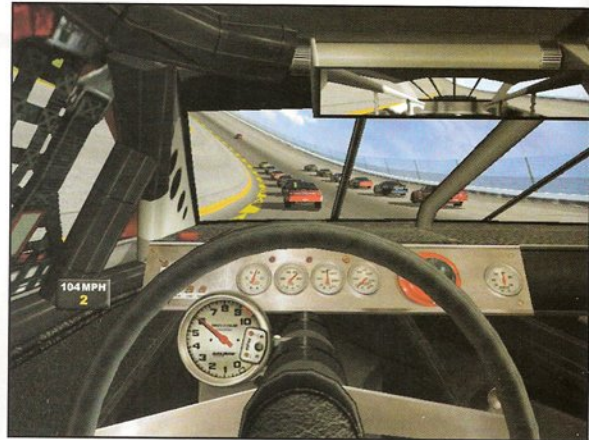
# NASCAR RACING 2002 SEASON

„Ma egy éve... ma pont egy éve...  
de mintha tegnap lett volna...”

Száll az idő, mint a pille. Pontosan egy évvel ezelőtt a jelent meg a PDG Nascar Racing sorozatának negyedik epizódja. Azóta eltelt háromszázhétven-egynéhány igen rövid nap, és ismét egy remek, nagyon is fogasztható Nascar játék került a forgalmazók, és vásárlók által egyensúlyban tartott táplálékláncolatba. Igen ám, de ezúttal a korábbi gyakorlattól eltérő címmel. És tartalommal. Na, nem kell megjedni, az NR 2002 a fejlesztő cég korábbi alkotásaihoz hasonlóan egy magas színvonalú szimulátor játékot bízott az elkényeztetett rajongók jóindulatára. Mint elődeiben megszokhattuk, az autósport egyik különleges ágazatába, a sokmilliók által, fanatikus rajongással követett NASCAR sorozatba nyerhetünk - szó szerint - hiteles betekintést.

Olyan emberként, aki már évek óta a legkedvesebb játékaik között tartja számon az összes megelőző darabot, meg kell jegyezni, hogy kissé még is elszomorított a hír, hogy hamarosan birtokba vehetem a sorban következő, minden bizonnyal egyszerű szímet. Hogy miért? A válasz egyszerű: már a címe (nem NR5-ös, hanem NR 2002-es szezon) is azt sugallja, hogy valószínűleg nem egy teljesen új játékot kapok a pénzemért, hanem csak egy felújított, kiegészített alter ego-t. És aztán, ahogy a költő írja, a nagy sasmadár karmaival szagátatá szívem, mert, felidéztem 2001. február 18-át, a tavalyi tragikus esztendő első mélyeséges mély csapásának napját. Dale Earnhardt, a hetvenhatszoros futamgyőztes, hétszeres

Winston-kupa



győztes, nagy sportember és nagy bajnok - és mellesleg a Papyrus nászkár-propagandájának fő támogatója -, a Daytona 500 utolsó körében falmak vágódott, és 50 éves korában életét vesztette. Ekkor eszembe jutott az is, hogy akár a kiadás mellett kardoskodók javára írható gesztus is lehet ez a játék, ha szándékosan - eltérve a fejlesztési eseményparttól - az évfordulóra szándékoztak előjónni egy stílusos mementóval.

Nem is olyan rég - a ma már az igen tekintélyes Sierra csoporthoz tartozó programozó céget két lelkes fiatal, David Kaemmer és Omar Khudari hozta létre a Massachusetts-béli Concord-ban, 1987-ben -, a szó: autóverseny szimuláció; egyet jelentett a Papyrus Design Group-al. Az első stílusos kreatívjuk, az Indianapolis 500 megjelenése óta eltelt 13 évben - talán éppen az ő sikereiken felbuzdulva, vagy egyszerűen a villámgyors népszerűség lehetőségét szimatolva - többszörnyi trónkövetelő lépett a PC-s versenyjátékok képzeletbeli arénájába. De ehhez foghatóan sokrétű, a modellezett versenysorozatot mindahány helyszínnel, és a körítést jelentő külsőségekkel bemutatató játékkal egyetlen fejlesztő sem volt képes előlkelni. Mert a próbálkozásokból mindig kimaradt valami. Ha volt vezetési élmény, vagy a valódi masinák csodálatos színvonalú átültetése a látványvilágba, akkor hiányoztak az eredeti, teljes hosszúságban végigfutható versenypályák. Ha rendelkezésre álltak a szinte memóriai ismereteket feltételező finomhangoló lehetőségek, akkor a csapatmenedzselés, vagy éppen a külalak megváltoztatásának lehetősége volt a hiányzó finomság, „hab” az amúgy igen-

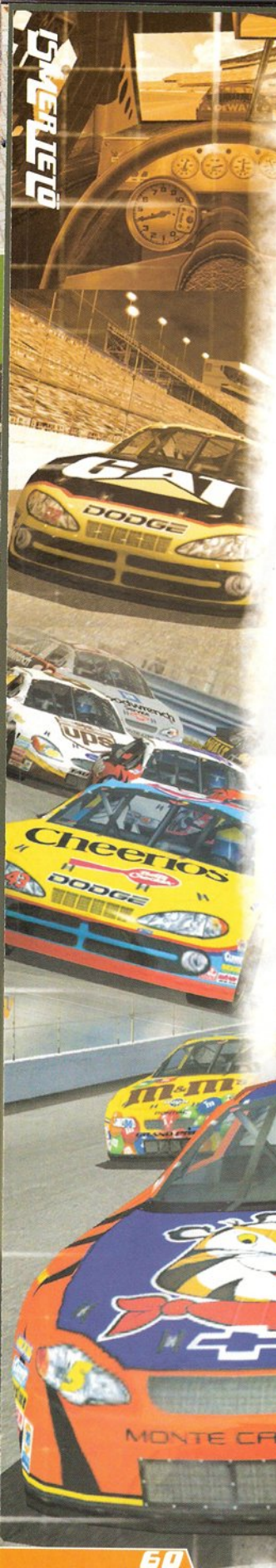
csak izletes tortán. És akkor még nem is említettem a versenyhelyszínek aprólékos, és cseppet sem elnagyolt vagy leredukált megjelenítését. Hát ezért közkedveittek, és izlésvilágtól függetlenül kelendőek a Papyrus termékek.

## „Távolból”

A telepítést követően - a bevezetőben említett -, a játék eredetiségét illető bal-sejtelmeim beigazolódni látszottak. Már a menürendszer bizonyította, hogy bizony a jó öreg NR4-es forráskód fogja ismét igába az óvatlan próbálkozó hardverzenénáját. Ezért anélkül, hogy különösebb figyelmet szentelnék a múlt visszaközszőző „vívmányainak”, hadd ismertessem csak a lényeges újdonságokat, kére?

A fentebb említett pozitívumok mellett, amik - az én elfogulatlan véleményem szerint - a vetélytárs produkciók fölé emelik a NASCAR sorozat darabjait, mindenképpen meg kell emlékezni az egyetlen igazán elkedvetlenítő tényről, ami - leszámítva a NR3-at - komoly dilemmát okozhatott a múltban minden vásárlónak: a pallérozott vezetői képességeket kívánó irányítás. Más hiperrealis - azaz a valóságot kicsit túlzottan is imitáló - autóverseny játékok, a hasonló problémák ellensúlyozására különböző opcionális vezetési segédleteket kínáltak. Azok ténylegesen segítettek a versenyezésben, de a próbálkozó önbizalmát nem kenegették minden hájjal.

Hasonló gondolatok futkározhattak Dave Keammer-ék fejében is, mert egy remek ötlettel létrehozta az igen hasznos Driving School-t. Itt nem feladatokat kell megoldani a legjobb tudomásunk szerint (mint mondjuk a CMR hasonló KRESZ-tanfó-





hamán), hanem tényleges vezetési leckéket (szám szerint 10-et) kaphatunk Daryl Waltrip tolmácsolásában. Minden egyes pálya összes trükkjét (a gumik kopásából adódóan a vezetési stílusunkat is elemzi) elsajátíthatjuk, sőt a verseny és az edzések alatt egy színekódos szalag mutatja a helyes nyomvonalat, és a lassítás, gyorsítás pontos helyét. A verseny-szabályzat, vagy kocsibeállítások, sőt a grafika optimalizálása sem maradt ki a remek szórakozást ígérő tutorialból. Aki mindezek ellenére továbbra is csak a betonkorlátot csiszolja a tudását, az megtáplálja a szokásos (blokkolásgátló, traction control, árkádmód, és a törést kizáró beállítások) segédalternatívák mellett, a kifejezetten a billentyűvel garázdálkodók számára kitalált digitális kanyarrásegítő funkciót is. Természetesen az igazi élményben csak egy erő-visszacsatolásos kormány ketyerével lehet részünk, de ez a kijelentés az egész biztosan nem okoz senkinek sem meglepetést. Ha a megtépzott önbizalom új életre kelt, jöhet az ellenfelek mustrálása. A Winston kupa versenyzői közül 43 (kb. az eredeti mezőny 2/3-ada) és a Busch sorozat másfélszáz sofőrjéből mintegy kéttucat választható (a csodás masinériákkal együtt - Chevy Monte Carlo, Pontiac Grand Prix, Ford Taurus, és a Dodge Intrepid R/T). Jórészt az egyszerűség diktálta számbeli korlátozásról van szó, kivéve Chip Ganassi csapatának két versenyzőjét Jimmy Spencer-t és Sterling Marlin-t, akik nem járultak hozzá nevük felhasználásához. Az EA tradicionális sportvállalkozásának a FIFA sorozatnak van talán csak megközelítőleg ilyen volumenű szabadalmi kötődése valós vagy jogi személyekhez. Beleértve a pilótákat is. Lelkük rajta. A különböző weboldalakról egyé-

ként letölthető minden egyes hiányzó versenyző a teljes szponzordiszebe öltözött járművel együtt. Míg az elődőkben kizárólag a teljes választékből kijelölt maximumán 43 (42 AI és jömegünk) pilóta kvalifikálta magát (nem meglepő, minden alkalommal, mindenki bekerült a 43-as rajtlistába), addig az NR 2002-ben nem kötelező felvenni az indulók korlátozott névsorát, így a kvalifikációban mindenki részt vehet, és tényleg csak a legjobbak állhatnak a biztonsági autó mögé a startnál. A játékba - csakúgy, mint az ideai versenyszorozatba -, bekerült két újabb helyszín (Kansas és Chicagoland), illetve a programozók meglepték a játékosokat egy harmadik, speciális fantázia ovállissal is, a Coca Cola Speedway-el, ami nem más, mint két, mérföldnyi egyenes, összekötve két 36 fokos döntött kanyarral. A járművek végső határait (340-350 km/h is kisajtolható a 750 lovas, 1600 kilós szörnyetegből) tesztelheti itt a bátor nekiveselkedő. Új kezelő felületet kapott a „festőműhely” is. Még mindig nem „fotószop” minőség, de egyre kifinomultabb módosításokat tesz lehetővé. A számomra legfőbb látványossággal szolgáló újdonság, mégis a visszajátszás vágószoba. Na, de erről majd később! Most lássuk van-e oka szégyenkezni az NR 2002 egy vizuális megméretetésén?

### „Fényes tavasz volt, a mezőn szivárvány”

A válasz: egyértelműen, nem! A 2002. 1.0.0.1-es verzió GPL motorja, számos módosításon, finomításon „futott” át, és ha lehet még tündöklőbb, még fotórealisztikusabb eredményt produkál, mint visszafogottabb NR4-es előde. Ennek ellenére, túlzás lenne azt állítani,

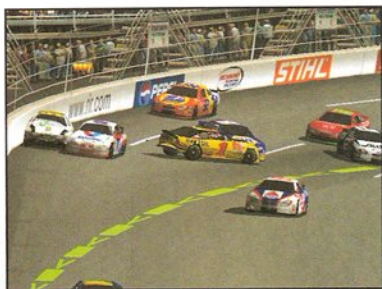
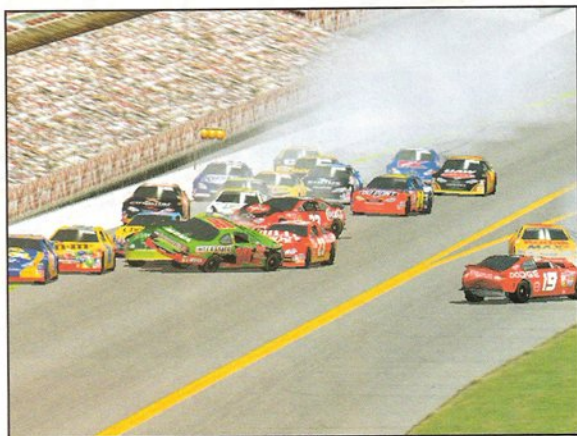
hogy a képi hatás bármilyen formában (screenshot vagy alkalmasint játék közben) össze / vethető / téveszhető lenne a Fox vagy az ESPN vasárnapi közvetítésével. És ez nem a kocsik vagy a pályák kivitelezésének és számlájára írható. Hanem a nézők és a személyzet igénytelenségének tudható be. A lelátón egy sík, színezett masszát látható, teljesen mozdulatlanul, a boksztucában pedig az utalatos sík kártya emberek helyét a szintén mozdulatlan, de már 3D-s alakok vették át. A szerelőcsapat: mindenki funkcionál, és mozog, de értelmetlen módon alig párfázisú motion capture szögleteli a suta pálcika figurákat. Mivel a képi világ minden további részletében káprázatos, sajnálatos, hogy az ilyen apróságok már nem fértek bele a programozók drága idejébe.

A gépszörnyetek cirka kétszer olyan nagy felbontásúak, mint az NR4-ben voltak, és sokkal nagyobb részletességgel

törnek, deformálódnak. A kipörgő vagy leblokkolt kerekek nyomán füst jelenik meg, az a széljárástól függően hosszabb ideig lebeg, ahol bekövetkezett az incidens, hirtelen hátramenetben a fékszárnnyak kicsapódnak. Ezzel tulajdonképpen már röntölegesen rá is tapintottam a játék másik különleges elemére, a balesetek animálására.

A Papyrus szigorú licenz szabályok kötik, így a tűz, mint a szomorú valóság obligát eleme a játékból kimaradt. Ennek ellenére valószínűleg mindenkit kárpótolnak majd a néhol igen csak ijesztő perspektívát elénk táró ütközések. Azonban nem csak a kalambajkák animálása sikerült háborzongatóan, de sajna a bugok is parádeznak, még pedig idegborzongatóan. A „clipping” gyakori jelenség, a 3D tárgyak egymásba mosódnak, autó az autóval, autó a fallal. Hiába semmi sem tökéletes!

A fizika megbízhatóan befolyásol minden





történet (az autógyárak egyes szoftverei is ennek az engine-nek a magját használják, ami szerintem garancia, és igen nagy szó!). A fényeffektusok minden túlzást nélkülöznek, a fű és a beton textúrái vonzzák a tekintetet, egész egyszerűen minden a helyén van. Míg az NR4-ben a szépséget magas áron élvezhettük, szélvészgyors paripára volt szükség a maximális beállításokkal való folyamatos futtatásra, ezúttal meglepően alacsony gépigénnyel beéri az NR2002.

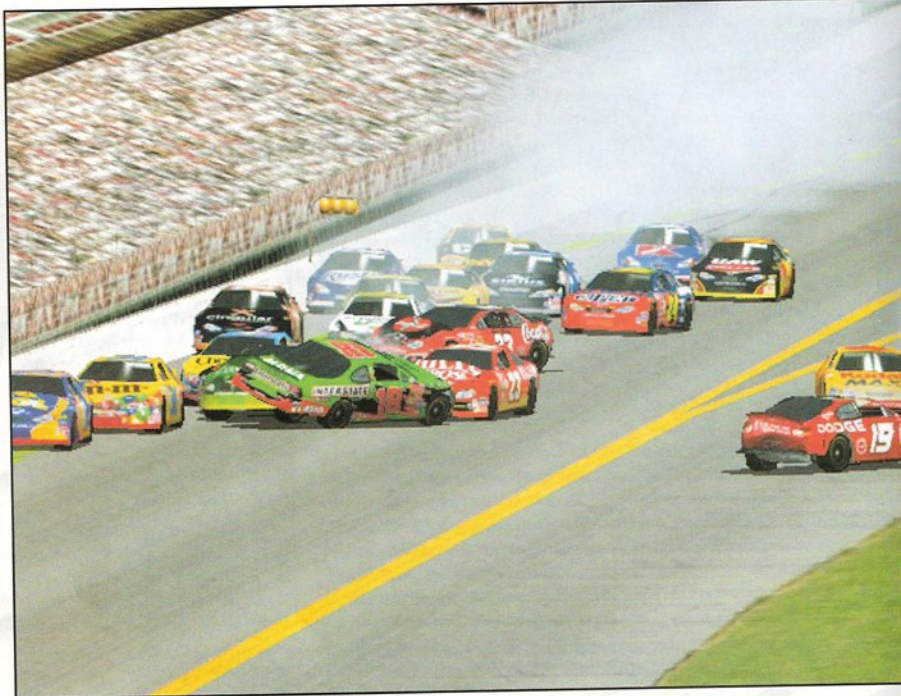
## „Bizony mondom, hogy győz most a magyar...”

A győzelem titka a számos összetevő ideális konstellációjában rejtezik. Úgy, mint: a megfelelő gépjármű-beállítások, a képességeinknek leginkább „kézenfekvő” AI megválasztása, esetleg hálózatban folytatott küzdelem a két éves Pistike ellen. Az előbbi kettőtől ejtenek pár szót. A beállítások egy igen bonyolult menürendszerből érhetők el. Lehetőség van egy egyszerűsített és egy teljes, minden részletre kiterjedő „étlap” megnyitására. A három fő aspektus: felüggesztés, aerodinamika/váltó, és a súlyelosztás. Aki játszott a Nascar 4-el, annak nem lesz túl bonyolult rálelni a megfelelő beállításra. Sőt, ugye már említettem a kódolásbeli hasonlóságokat, hát nincs ez másként a könyvtárstruktúrával sem! Az NR4-es elmentett setup fájlokat villámgyorsan importálhatjuk! És mivel kettő kivételével megegyeznek a futamok, a másik játékban kitalaszta fizikai paraméterek remek szolgálatot tesznek majd. Ha nincs meg ez a veterán múlt, akkor vagy kipróbáljuk a „default” beállításokat („qualify”, „intermediate” és a „fast”), vagy rengeteg időt áldozva próbáljuk kifacsarni a tizedmérőföld/órákat tette kész járművünkből. És most jöjjön pár szó az ellenfelek döntéshozó képességéről,

az AI-ről. Tovább folytatódik a nem túl sikeres hagyomány: az AI igény szerinti hangolása egy kis csúszka segítségével, amin jobbra-balra tologatva egy kis pöcköt, be lehet kalibrálni az ellenfelek erősségét százalékban (70-ről indul, és mivel az agresszivitásuk ebben a fokozatban is rendkívüli, én nem is növeltem). De ez butaság, hisz minden beállítást ki kell próbálni versenyszituában, és a megfelelő a helyzet kipuhatólása során, fásasztó órák válnak a Langolierék (Király Pista szerint ők eszik meg az időt) martalékává. Ésszerűbbnek tünik, a kezdő, közép, haladó, esetleg profi szintek hasz-

nálata, vagy ezek ekvivalensei. Egy versenyhétvége az edzésből, az időmérő futamból, a bemelegítésből és a versenyből áll. Ha a kvalifikációt másfél másodperc előnnyel zárjuk, akkor is számolni kell azzal, hogy a versenyen képtelenek leszünk ellenállni a programvezérelt nyomásnak. Ugyan is a legkisebb hiba tizedeket öl meg a köridőnkben, az AI sofőrök viszont képtelenek hibázni. Legyen az a Talladega Superspeedway (3 kilométeres óval), vagy Bristol (a legkisebb pályák egyike), képesen a verseny teljes hosszában hibátlanul körözni alig pár centire egymás lökhárítójától. Balesetet csak

a keservesen próbálkozó humán „áldozat” tud okozni. Ami általában motorblokk vesztéssel végződik. A hasonló sérülésből viszont egy „pitstop” után vígan felépült AI csokis a legjobb tűzben is végezhetnek. A magatehetetlen, az apron (a felvezető biztonsági betoncsík, ami a pálya közvetlen tőszomszédságában fut) felé sodródó roncsokat meg sem kísérik kikerülni, inkább teljes sebességgel tömegbalesetet okoznak. Sőt, a még működőképes, éppen a kicsúszásból visszatérő autók (és a PACE CAR!) is nagy veszélyben forognak, a sebességmámorban furdó

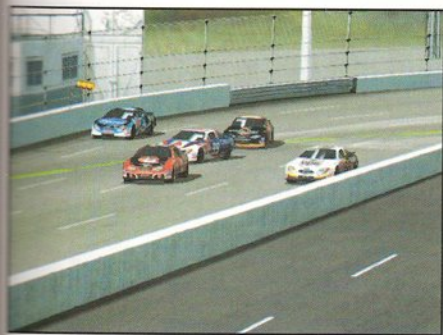


## HP véleménye

Ahogy az EA Sports minden évben nyomta ki – szinte változtatás nélkül – az újabb és újabb F-1 játékokat, az ember szépen lassan fásult bele, mert már mindig csak ugyanazt látta. Csak a szereplők változnak, az eredmény ugyanaz. Most, hogy a Sierra újra előrukkolt a Nascarral, valahogy ugyanolyan keserű melléke van a dolognak. Sok újítást ígértek (ebből a gyakorló mód például remekül meg is valósult), de összességében megint „csak” egy Nascar szezon modellezése sikerült. Ugyan a grafikai motor láthatóan más, sok az elnagyolt megoldás, lehetett volna több munkát fektetni a részletek kidolgozásába. Mer ugyebár, ha valaki évről évre ugyanazt a stílust dobja a piacra, akkor meg kell győzni a közönséget, hogy idén is érdemes pénzt kiadni a játékra. Hát ez a Nascar 2002 esetében kissé felemás. Túl sokat ígértek előre, s ebből csak kevés látható. Ugyanakkor nem kérdéses a játék további sikere, az viszont igen, hogy ez a műfajnak, vagy konkrétan ennek az alkotásnak köszönhető –e.







rajthoz szólítás lett „drivers” a szokásos „gentlemen” helyett), kellemes újdonság, hogy a köridőket egy szintetikus ízű hang eltagolja.

### „Én elhallgatok, az Ő tettök beszéljen...”

Lehet, hogy furcsán hangzik, de számomra, az, hogy ülök egy íróasztal mögött, lábam a pedálokat tapodja, efféredett ujjúval markolom a kormányt, arcbőrömben timin díreket (lehet fellapozni a negyedik bioszkönyvet...) simogatnak a monitorom sugarai, nem elegendő ok arra, hogy a „low-end” konfigurációm lohasztó autósjátékokat szimulátornak nevezhessem. Ahhoz ennél több kell. A fülhallgatóban dübörgő ambient sokat segít az átélésben, de még sok minden hiányzik. Próbáltam felbontani egy flaska olajat, a szagok interakcióját keresvén, de sajnos csak olajos halkonzervet találtam a spájzban. Attól meg akár halász szimulátor is tesztelhettem volna. Ezzel csak azt akarom „mondani”, hogy a cseppet sem ideális otthoni körülmények között játszható hasonlórú termékek között (a Hasbro és a Monster Games Nascar Heat című tavalyi kiadványa jelenti mostanság a legmarkánsabb „ellenfelet”) a Nascar Racing 2002 Season áll a legközelebb, ahhoz, hogy meglódjtsa a fantáziánkat, hogy elhitesse valóság, amit érzékszerveinkkel feldolgozni igyekszünk. Akinek nincs meg a NR4 (vagy hozzám hasonlóan bizalmas vonzalmat érez a technikai sportok iránt), annak remek szórakozást fog nyújtani az NR2002. Akik valamilyen okból nem állhatják e játéktílust, vagy birtokukban tudják a sorozat előző példányát, azok biztosan nem óhajtják majd anyagilag elkölteni magukat, egy némileg felturbózott NR4-es irányában.



Építőlták környékéről lezúrnak minent, ami az útjukba kerül. Azért vannak időre mutató javulások is: az NR3-ban a vezetőkör, vagy a sárga zászló hatálya lett meg lehetett tenni a következőt: ha az ember az élen állt, vagy közel az első pozícióhoz, lelassíthatott, és a megfelelő időpontban kirobbanva a zöld jelzést megkaphatta el, hogy akár 5-6 másodperces előnyre is szert tehetett. A hasonló kísérletek alkalmával szépen kilótték mellőlem, én meg rohanhattam, hogy visszanyerjem a helyem a sorban. A Nascar4-hez képest örömteli, hogy van mód az azonnali „restartra”. Sőt a hétvége elmenthető, így ha a megfelelő köröd elérése után kilépünk szusszanni egyet, van lehetőség a rajttól folytatni a küzdelmet. Azért a sok és látványos baleset senkit se keserítsen el. Nyissa meg inkább a „visszajátszás szerkesztőt”, és gyönyörködjön a látványban. Ennek zseniális funkcióinak köszönhetően visszavágható egy mozi, sőt háttérzene is „dub”-olható aláfestésként. Akinek nem

nyújt vigaszt a saját roncsdébijéből összeállított klip, az kipróbálhatja magát a szomszéd Pistékénél messzebb élő „pilóták” ellen is, mégpedig hálózatban, vagy a neten. A Sierra már a korábbi verziók tulajdonosai számára is igen népszerű internetes platformot biztosított, most sincs ez másképp.

### „A mennydörgésnek agyúja elszenvedt e hangokon...”

Vitán felül áll a tény, hogy a játékok zömét az esetlegesen telibe talált hanghatások mentik meg a teljes bukástól. Az NR2002 távol áll attól, hogy ilyen mentőövre legyen szüksége. Viszont hála a fantasztikus effektusoknak, egy újabb bizsergető jellegzetességgel bír, ami boksz-utcahosszal emeli az ázsioját. A vezetőfülké nézetből tényleg tátva marad a száj. A váltó, a kuplung úgy csetteg, kattog, amitől libabátás lesz a bőr. Noha a csapatfőnök, és a „ceremoniamester” hangja nem változott (csak a

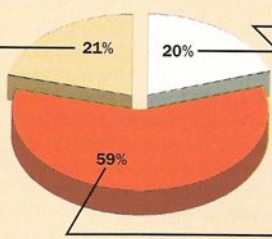
E. Wigglin

### Vélemények a világhálóról

MELYIK JÁTÉKTÍPUS ÁLL HOZZÁD LEGKÖZELEBB?

Nem szeretem az autós játékokat

Forma 1-es szimulátorok



forrás: www.576.hu

Sierra / Papyrus  
PIII 600, 128 MB RAM, D3D  
www.sierra.com

TARTALY JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSÁG ZENE-HANG

10	10
8	8
9	9
9	9

minden, kivéve az AI-t, külön kiemelő a „replay editor”.

89



# SID MEIER'S SIM GOLF CLUB

Itt a legújabb Sim játék, amelynek segítségével egy elegáns golfpálya mindenható tulajdonosának bőrébe bújhatnak az érdeklődők

**A**mikor a tévében golfmeccset közvetítenek, pánikszerűen a távirányító után kap az ember, amely azonban ilyenkor valami mágikus okból kifolyólag mindig ott heverészik a készülék tetején. A jobb sorsra érdemes tévénéző ilyenkor választás elé kényszerül. Vagy összeszedi meglévő energiataralékaikat és egy bokafájdító lökessel feláll a székből, vagy eresded szemekkel figyeli, ahogy galléros pólóval, szövetnadrággal és napellenzővel felszerelt 40-es férfiak próbálnak a meglehetősen szűk lyukba betálni. A Sid Meier nevével fémjelzett játékokhoz azonban általában pozitívan viszonyul az ember. A játégyártó munkásságához olyan klasszikusok kapcsolódnak, mint a *Pirates* a *Civilization* vagy a korszakalkotó *Sim City*. Amióta az első virtuális városok felépültek (te jó ég, hiszen az még C64-en volt), nagyot változott a világ. A legújabb 3D technológiának köszönhetően most már nemcsak feülről, térképszerűen nézhetünk le munkánk gyümölcsére, hanem akár egészen közelről is szemlélhetjük lakóink életét. Számos változat készült azóta el, se vége, se hossza a Sim és a Tycoon játékoknak, amelyek lassan az élet összes területét lefedik.

A legújabb gyöngyszemben egy golfpálya reménytelül tulajdonosának a fejével kell majd gondolkodnunk és olyan szolgáltatást kell nyújtanunk ügyfeleinknek, hogy azok ekstázistól homályos szemekkel révedezve imbolygjanak le a pályáról és minél mélyebbre nyúljanak tömött brifkójukba, amikor kifizetik a pályahasználati díjat (Green Fee). A sikerhez vezető úton több dologra is oda kell figyelniünk. A játékosok a változatos pályákat szeretik, amikor a kicsit nehezebb lyukakat egyszerűbbek követik és viszont. Nem érdemes tehát a virtuális emberkék idegeit olyan dolgokkal feszegetni, mint a kis szigetre lehelyezett lyuk, hiszen közülük csupán kevesen rendelkeznek búvárviszával, hogy a tő fenekére merüljék a felületre hozzak.

## Ne szívd a füvet, inkább lépj rá!

A játék irányítása egyszerű és magától értetődő. Nagy, jól látható ikonok segítségével navigálhat az ember a különböző menüpontok között. Ezekből három van, az építkezés, az éjszár (humán-erőforrás menedzsment, ahogy a sze-

mélyzeti osztályt hívják manapság divatos kifejezéssel), illetve a világtérkép, ahol további golfpályákat vásárolhatunk.

A Sim Golf meglepően jól ülteti át a golfozók karótyelt társadalmát a számítógépre. Eleinte kicsit félttem, hiszen a golfról körülbelül annyit tudok, hogy ha vezetés közben meglátok egyet, akkor azonnal a fékbe taposok, mert biztos rendőr ül benne. Azonban ezek az aggályaim hamar elszórtak, hiszen mindenhol egyértelmű képek segítenek az eligazodásban. Az első

és legfontosabb, a „kilövőállás”, az úgynevezett Tee telepítése. Ezután jöhet a „leszállópálya”, vagyis a lyuk, amelyet golfnyelven Green-nek hívnak, a körülötte lévő kis zöld terület miatt. A program méri a két helyszín közti távolságot, amely később az adott lyuk besorolásánál fontos lesz (Creative, Challenge, és Easy titulusokban részeshíthatnak). Ezután különféle akadályokat lehet telepíteni (homokcsapdát, fákat, bokrokat, kispatakat, stb.) A megfelelő arányban eltalált akadályok esetén a lyukat megjártató látogatók

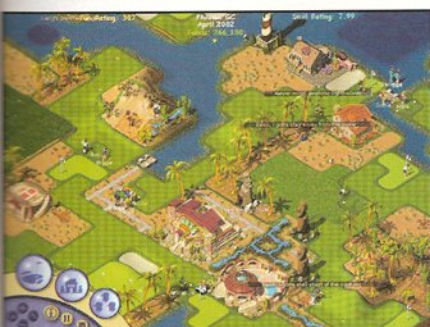


## Egy hang a másik oldalról



Mielőtt elfogultsággal vádolnának, el kell mondanom, hogy régebben én is sok hosszú éjszakát töltöttem azzal, hogy kínkeseresven összegyűjtsem a pénzt egy újabb atomerőműre, vagy kórházra, amelyet Sim-városom lakói követeltek cserébe az adójukért. Váleményem szerint valóban korszakalkotó játékról volt szó, amely egyedülállót alkotott a maga nemében. Azonban, mint megannyi más hasonló nagy sláger, a Sim City-t és programozógárdáját is utólréa végeztem. A nagy sikert megismétlendő, számos bört hűzték le arról a bizonyos szerencsétlen rókáról, azonban a róka egy idő után megköszönte a szereplést és angolosan távozott. A Sim Golf esetében ezt kifejezetten kirívónak érzem, bár megmondom a frankót, hogy már a Rollercoaster Tycoon esetében is fogtam a fejemet és találgattam, hogy vajon mi lesz a következő. Hát megkaptam a választ, bár optimistább felemmel nem egészen erre számítottam. Lelki szemem előtt már látom a szomorú jövőt, ahol raktárosok, mozigépészek, strandkabinosok bőrébe bújva kell majd a nagyközönség, illetve a nagyfőnök igényeit kielégíteni, és szintidő alatt felpakolni a vagont, illetve előásni az ideges vendég lábszagú papucsát a kabin mélyéről. A konkurrencia pedig közben elkészíti a Hűtőszekrény Tycoon és a Theme Könyvtár nevű programokat, ahol előbbiben a családi fridzsidet kell feltöltenünk és ügyelni rá, hogy az enyhén penészedő baklekvár melőlől biztonságosabb helyre pakoljuk át a méregdrága kaviárt, utóbbiban pedig egy átlagos könyvtár izgalmas világában kell a legújabb rejtvényűjságok és Burdák sorsáról döntünk belátásunk szerint. Egy szó mint száz: szívesebben venném, ha ritkábban jönnének ki Sim játékok a jövőben, de azok fantáziadusabbak lennének, mint a Sim Golf.





...fi fogják magukat érezni, sőt a golf-  
újság beválaszthatja „Az ország 100  
legjobb lyuka” közé is – rossz aki  
rosszra ugvebár ☺.

Klubtagjaink kényelméről is gondos-  
kodnunk kell, célszerű tehát padokat  
telepíteni, hogy a „kemény sportolás”  
során megfáradt játékosok kipihen-  
hessék magukat. Számos kényelmi  
funkcióval járhatunk még kedvükben,  
mint például a büfé, gyakorlópálya,  
luxushotel, teniszpálya, golfkocsi-ga-  
rázs, labdamosó, stb. Dísz tárgyakat is  
beruházhatunk – a napórától a Húsvét-  
szigetekre jellemző kőszobrokig - ezek  
szintén a komfortérzetet segítik elő.

### Alázatos szolgálja...

A pályát természetesen karban kell tar-  
tani, erre alkalmazottak kell felven-  
nünk, hogy nyírják a fűvet, szedik a  
gyomot, köszöntsék a klubtagokat és  
frissítőt szolgáljanak fel nekik a pályán.  
Ezt a sim-emberkék hálás bőfenne-  
ssekkel hálálják meg, amely azonban  
meglehetősen zavaró tud lenni, főleg  
hosszú távon. A pályánkra időnként  
hírességek is ellátogatnak –erről a  
program előre figyelmeztet, akiknek  
érdemes a kedvében járni, ugyanis

mindenféle előnyünk származhat  
abból, ha a milliárdos fiatal örököse,  
vagy a tehetőz tőzsdecépa jól szóra-  
kozik nálunk. Amennyiben elégedetten  
távoznak, általában egy-egy új terep-  
tárgy birtokába jutunk, amely tovább  
öregbíti klubunk hírnevét. Ha pedig a  
városi tanács képviselőinek szerzünk  
egy jó délutánt, további területek vásá-  
rlására nyílik lehetőségünk – Sid Meier  
finom fricskaja a politikusoknak.

A játék indításakor kapunk egy  
„saját” golfjátékost, akit időnként  
kihívnak a nemzetközi hírességek.  
Ilyenkor velem is játszaniuk kell, ez  
azonban nem től bonyolult, csupán a  
megfelelő távolságot és ütési ívet kell  
kiválasztanunk és biztos a siker. Létre-  
hozhatunk további golfozókat is, akik-  
nél meg kell adnunk, hogy a sportág  
egyes finomságait milyen mértékben  
tudták elsajátítani – X százalékpontot  
oszthatunk szét a különféle technikák  
között. Bevallom, itt egy picit gondban  
van a golfban kevésbé jártas ember,  
mivel a szakkifejezések teljesen  
ismeretlenül csengnek, azonban lehet  
pontokat áldozni a születendő játékos  
szerencséjére is, így azt az egzekbe tor-  
náva sikeresen veszi fel a versenyt az

élmezőnyvel is.

Amennyiben már kellően felfuttattunk  
egy klubot, a világtérképről újabb helyszí-  
neket választhatunk ki, ahol más terep-  
viszonyok, tereptárgyak –amelyek persze  
a pályaszerkezttel módosíthatóak - vár-  
nak minket, és sikerre éhes golfozóinkat.  
Összefoglalva tehát, Sid Meier ismét  
egy olyan játékot tett le az asztalra,  
amely számos álmatlan órát fog okozni  
a Sim-megszállottaknak, azonban érde-  
mes valami kellemes zenét berakni köz-  
ben a hifibe, mert ezen a téren nincs  
igazán eleresztve a program.

Dawe

www.ea.com

**Electronic Arts**  
PII 300, 64 MB RAM - D3D

<b>LATVANY</b>	7
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	7
<b>SZAVATOSÁG</b>	7
<b>ZENE-HANG</b>	3

- ✓ kellemes grafika
- ✓ egyszerű irányítás
- ✓ jól adaptált játékmenet

- ✗ kevés hangeffekt, zene
- ✗ egy játékon belül egyszerre csak egy pályát szerkeszthetünk

70



# HELI HEROES

Ha leveszed a kezedet a tűzgombról, vesztedél! Körülbelül ennyiben össze is lehet foglalni mindazt, amit a shoot 'em up kategóriájú játékokról érdemes tudni. Páratlan egyszerűségük ellenére némelyik remek szórakozást nyújt. A PC piacon évek óta pangás van, ritkaságnak számítanak ezek a gyöngyszemek, de szerencsére nem mindenki feledkezett meg róluk. A Heli Heroes is ezt bizonyítja.

**A** Heli Heroesnak komoly háttértörténete van, dátumokkal, események taglalásával, hőseink eddigi életútját taglaló személyi aktákkal. Ezt látván a csodálkozástól nagyra nyíltak szemeim. A készítőik vagy komolyan vették a játék ezen részét, vagy pedig egy súlyosan fekvő abszurd poénról van szó. Az előbbi esetben ugyanis teljesen feleslegesen dol-

## Ez a Harmadik Világháború

A Heli Heroes a német illetőségű Zuxex csapat repteréről indul pusztító újára. Olyan progik eredeztethetők tőlük, mint az Earth 2140, a hasonló nevű, de tíz évvel később játszódo folytatása, vagy a legutóbbi WWW3: Black Gold. Mindezek

## Nemzetbiztonsági mentőakció

A főmenüben kétfajta játéktípus közül választhatunk: „campaign”, illetve a „competition” várákodik e helyen. Közös vonásuk; bármelyiket is választjuk, az hogy mindent, még egyszer le kell írnom: mindent ki kell lőni, mi helikopterünk közelébe kerül. Na jó, a tereptárgyakat nem muszáj. Különbség a két mód között, hogy kampányban a küldetések menthetők, vagyis újra játszhatóak, akár különböző nehézségi fokozatokban is. Amolyan gyakorlatias-ele ez a „competition” előtt. Ott ugyanis nincs mentés, és alaptól a legnehezebb fokozaton vágnunk neki felperzselni a fél világot. Addig kell menni, pontosabban lőni előre, amíg el nem fogy az uccsó életünk is. A végén bekerül nevünk a legőrültebb pilóták nagykönyvébe, amit akár a játék honlapjára is elküldhetünk pontszámainkkal együtt, arcoskodni a többi shoot 'em up-bólond előtt.

valós idejű, kemény háborús stratégiák, még csak nem is a rosszabb fajtából. Mostani alkotásuk a Black Gold kissé

átalakított motorját használja, értem ez alatt, hogy aki ismeri a stratégiai játékokat, az rögtön otthon érzi magát a Heli Heroes látványvilágában is. Egyes verebek azt csiripelik, hogy a Black Gold programozói a stratégiáj

játék fejlesztése mellett szabadidejükben, maguk mulatságára alkották meg ezt a játékot, az abban

goztatták magukat, utóbbiban pedig a nagyközönség áll értetlenül az irományok előtt. Bevallom őszintén, cseppet sem érdekel, hogy választható hőseink közül tegyük fel: Olga Ivanovna eddig hol szolgált. Az érdekel, hogy a plazmavető hány ellenséget tarol le egyszerre!

Nem kell a mellébeszélés, és ezért el is tekintenek az igencsak gyengécske fedőtörténet ismertetéséről, mely ismeretek teljes hiánya sem fog bennünket cseppet sem zavarni abban, hogy harci helikopterünket az univerzum egyik leghatékonyabb csapásmérő eszközévé fejlesztve több ezer ellenséges katonai objektumot sópörünk el a Föld színéről. Percek alatt, hehe...

fellehető alpanyagokat használva. A végeredményre rácsodálkozván döntöttek csak úgy a Zuxxesnál, hogy „akár ezt is kiadhatnánk, ha már megvan, nem?” A shoot 'em up alapszabályait betartva eltekintettek a panorámaképeket nyújtó minden irányba forgatható kameraállásoktól: a játéktér felülről látható, és csak némileg módosítható a rálátás szöge. Már a Black Gold robbanáseffektjei sem voltak csúfak, de itt rátettek még egy lapáttal. Az eredmény megfelelő, a robbanások nem egy puritánabb díszkö vizuális látványosságát kenterbe verik (a fények és nem a hölgyek tekintetében), mindehhez kellően gyors motor járul, szóval még a szaggatástól sem kell tartani.





▲ még élek, még élek!



▲ Ejnye, ezt elcseszte a tördelő

inkább kerülni, mintsem begyűjteni kell a lövedékeket. A léglényegesebb különbség öszintén szólva a pilóták tulajdonságaiban mutatkozik meg. Az amcsi pilóta állandóan hülyeségeket rikoltozik, a fentebb említett Olga meg folyamatosan siránkozik, hogy így meg úgy fokozódik a nemzetközi helyzet. Kábé ennyi az eltérés.

## Ragaszd le a tűzgombot!

Ami könnyen megy, mert a jobboldali „Ctrl” pont lefoghható egy darabka celluluszal. Sajna mindenképpen ez lesz a géppágyút kezelő gomb, a kétféle játékos mód miatt a billentyűzetkiosztás némileg kötött. A küldetések elején megjelenő eligazító szöveg elnyomása után – melyet teljes mértékben felesleges elolvasni, sőt megköckázatom, a Helix Heroes magának az olvasásnak a tudományát sem igényli – már indul is a cséphadaró. Csak előrele haladhatunk, ennek sebességét valamelyest kontrollálhatjuk elhelyezkedésünkkel: ha előreréplünk a képernyő közepéig, jóval gyorsabban haladunk a pályán. Ezt nem ajánlanám, mert így elfordulhat, hogy nem lövünk ki minden ellenséget. Mi pedig ezért játszunk nemde? Hogy hírdomdó se maradjon! ☺



▲ Egyszerre ket főellenség. Nem lesz ez egy kicsit sok?

Az alattunk, előttünk, mellettünk kipukkadó ellenfelekből számos jótékony táp emelkedik a magasba, van nekünk pajzsunk, életerőnk, üzemanyagunk, melyeket a felszedett cuccok segítségével növelhetünk csakúgy, mint fegyverzenánkat. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere – az utólráhetetlen kedvenc a felettébb ritka atomrakéta – és mind arra várnak, hogy szétrancsizzanak az ellenünk áskálódókat.

## Sokkal jobb is lehetett volna

A Helix Heroes durva, mészárosos játék, abból a fajtából, aminek ha a hangerejét egy kicsit feljebb tekerjük, a hanghatásokra pavlvi kutyaként reagáló szomszédok rögtön a légpincékbe iparkodnak, gondolván, nyakukon az invázió. Teljes agyhálál, de éppen ezért jó, nem kell mást tenni, csak lőni a megfelelő időben – ez itt azt jelenti, hogy állandóan – majd gyönyörködni az eredményben.

Mindazonáltal lehetett volna sokkal szórakoztatóbb játékot fabrikálni a Helix Heroesból. Túl kevés fajta fegyver található benne, a pályák a tizenötödik után már tényleg unalmassá válnak, a főellenségek sem rejtenek meglepetéseket, legyőzések csak

a rendelkezésünkre álló municiótól függ. Nem kell „lebontani” őket, nincsenek spekkó trükkök, amit be kell vetni ellenük. Az utolsó, de legnagyobb hátránya a Helix Heroes rendkívül rövid játékidéje. A rendelkezésünkre álló hűsz küldetést még a kezdők is végigjáromják egy-két óra alatt. A játékkal jót szórakoztam – felemelő az az érzés, amikor az ember nem hallja saját üvöltését az állandó fegyverropogásban – aki teheti, próbálja ki, de egyszerűen nem ér annyit, hogy leemeljük a boltok polcairól, sőt netalántán még fizessünk is érte.

Balage

www.realitypump.com

Zúxhez / Reality Pump  
PII.300...128 MB RAM · D3D

<b>LÁTVÁNY</b>	8
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	10
<b>SZAVATÓSÁG</b>	5
<b>ZENE-HANG</b>	7

✓ ritkaság

✓ egyedülálló

✓ stratégiai lehetőségek

✓ megnyugtató

✗ rövid

✗ kevés fegyver

✗ vertipous

✗ semmi meglepetés

# 75





# TUX RACER

Hitted volna, hogy a Linux pingvin egyszer legyőzi Bill Gates világát? Még nem világos? Sebaj!

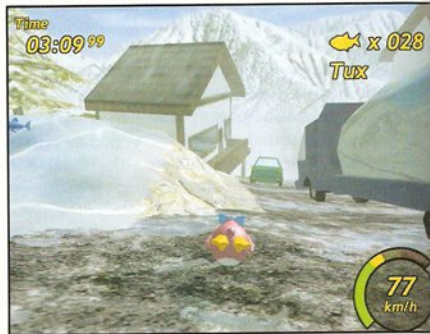
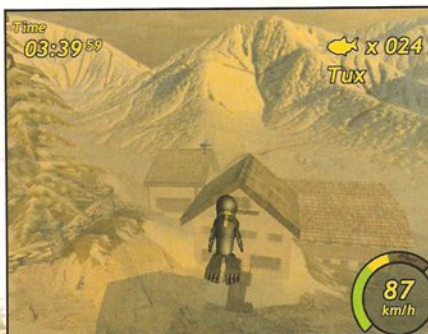
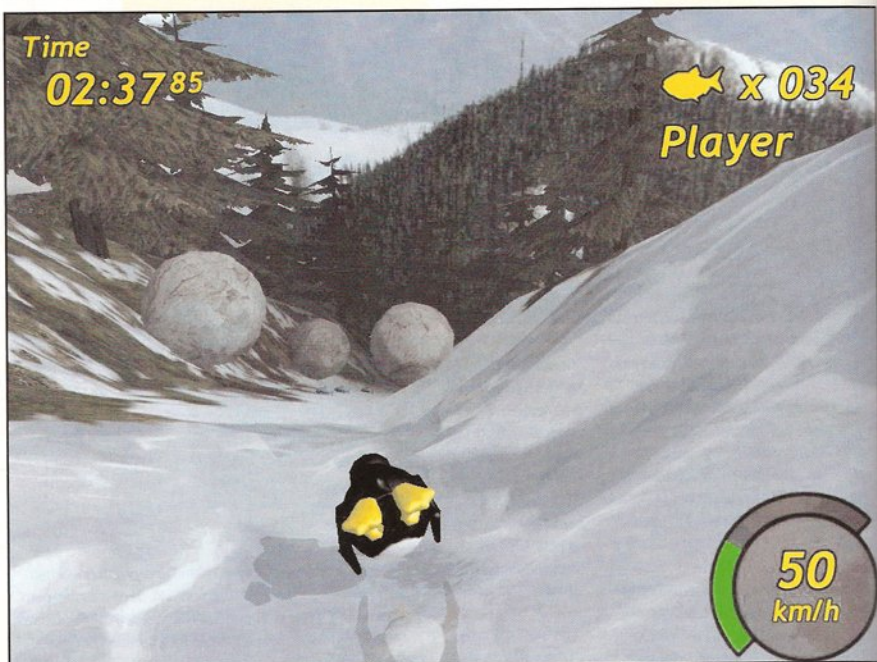
**T**alán furcsa egy leírást azzal kezdeni, hogy genyázunk, de hát vannak dolgok, melyek mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Például az a tény, hogy a Linux pingvin maga alá gyűrte a Windows-t, szerintem pont ilyen. A történet inkább csak muris, mint lényeges, de amikor szerkesztőségünkben landolt a kétes hírértékű Tux Racer, bizony jómagam megszenvedtem az installálásával. Kerek fél óra és négy totális lefagyás után sikerült olyan dührohant kapnom, amelyet egy embergyűlölő, mazochista szocio- és pszichopata is megirigyelhetett volna. Kénytelen voltam zokogva nyugtázni, hogy a Linux

keményebb dió (poénból kipróbáltam egy Linux örült haverom gépén is a dolgot, és ott elsőre hasított a kis aranyos – hát bizony a protekció, kérem szépen!), de végül is sikerrel jártam, és ami még ennél is érdekesebb, élveztem is ezt a furcsa kis játékot.

## Állati vonzerő

Amikor először hallottam, hogy a Sunspire Studios a közkedvelt Tux-ot, a Linuxosok bálványát akarja megszemélyesíteni egy versenyjátékban, bizony elkerekedett a szemem. Aztán persze röhögtem egy egészségeset, hogy: „Ja, persze, a Microsoft meg majd előjön egy Silent Bill

nevű horrorjátékkal, ahol mutáns pingvinek érkeznek egy másik dimenzióból, hogy minden számítógépet formattáljanak!”. Amikor pedig elem tettek a Tux Racert, kissé elbizonytalanodtam, és félni kezdtem. Elvégre elég furcsa ötlet a huszonegyedik században Linux pingvines racing játékot kreálni, utoljára ilyet még a Sega Sonic, vagy a Sony Crash Bandicoot idejében láttam. Mégsem mondhatom, hogy az elképzelés eleve elvázott, mert a Sunspire Studios nem akart világtörténelmi alkotást nyújtani, csupán kedveskedni próbált a fiatalabb korosztálynak a sok állat lövöldözős és horror játék mellett. A Linux meg már csak hab a tortán, két-





## A lesiklás új bajnokai

Sajnos csupán négy szereplő áll rendelkezésünkre a mókás versenyzéshez a Tux Racer menüjében, de ezek a kétségtelenül kedves állatkák igazán feldobják a játékot, és végre nem híres sportolók, vagy vagány „deszkás-graffitis-rapeelős” csávók segítségével igyekeznek eladni a programot. A négy állat hasonló adottságokkal rendelkezik (tehát bármely karakterrel azonos esélyeink vannak a verseny végkimenetelét illetően), mégis apró különbségekkel választhatóak külön, mert mindegyiknek megvan a maga erőssége, de hiányossága egyiknek sincs. Ez valahol elismerésre méltó, legalább a fiatalabb nemzedék nem azonosul a mára már bevett sztereotípiával, miszerint csak bizonyos karakterekből lehetnek hősök, míg mások eleve veszteseknek születtek. A Tux Racer tehát a tolerancia és az egyenlőség játéka, ha feltétlenül szociális ideológiát akarunk belemagyarázni a dologba. De inkább nézzük a szereplőket!

**TUX** – A sokat emlegetett Linuxos pingvin, aki szinte mindenben nagyon ott van, remekül csúszik, egy kicsit repülni is tud, és aranyos mutatványokat mutat be, ha a levegőben kicsit megtáncoltatjuk. Nem csoda, hogy ő a favorit, elvégre egy operációs rendszer példaképe legyen kemény legény, különben a Gates kommandó könnyen levadászhatja.

**BORIS** – Boris, a jegesmedve véleményem szerint a legaranyosabb szereplő, ő az egyetlen, aki nem hason csúszva versenyez, hanem egy időtlen gumiabroncsban ül, és irgalmatlan mancsaival hajtja magát előre, hogy felzabálja az összes halat a pályán. Ha a levegőbe emelkedik, akkor a felszócizett broncs kitérja szárnyait, és egy kis propeller segítségével röpteti a böllér nagy macit a cél felé. Aranyos.

**SAMUEL** – A foka elengedhetetlen kelléke a sarkvidéki hangulatnak, valószínűleg így született Samuel is, aki gyors, mint a verszelem (biztos ő is a halszagra bukik), de sajnos Kisse nehezen irányítható. Kevéske gyakorlás után azonban vele lehet a legjobb részdíjakat futni a pályákon, ezért érdemes küzdeni, még akkor is, ha esetleg felszalad a pumpa az első próbálkozások után.

**NEVA** – Ez már amolyan régi Walt Disney szokás, hogy minden rajzfilmhős mellé kell egy nőstény is a fajtájából, nehogy magányos legyen szegény a filmvászonon, és a forgatás után a mellékhelységben matyizzon. Neva, a női pingvin kb. annyira eredeti, mint az utángyártott női karakterek általában, de azért vele is mehetünk néhány kört, mert a lobogó masni a pingvin fején mindenért kárpótol. Szerintem ezzel Tux barátunk is így van...



gyorsaság (mindez nem egetverő gépigényrel karöltve) és a jópófa atmoszféra azonnal ütött, el is felejtettem azt a tényit, hogy a Tux Racer még nosztalgiajátéknak is gyengus. Ha egy négyéves gyermek leül a gép elé, ugyanúgy tudja élvezni ezt a játékot, mint huszonevés jómagam, és persze lehet, hogy velem van a baj, de az vesse rám az első követ, aki nem nosztalgizál az egyszerű C-64-es játékok után. Mert bizony a pingvinverseny értelmi szintje bizony olyan, mint annak idején a Lazy Jones IQ igénye volt, de ez mégsem zavart senkit akkor, és nem zavart engem most sem. Még el is röhögtem magam, ahogy a jegesmedve gumiabroncsban üve zúzta a jeget a hegytetőn, vagy ahogy a náthás fóká sálban nyomta a műlesiklást az erdős vonulatokon. A játékmenet pedig elég gyors ahhoz, hogy idővel ne csak röhögjünk, hanem reflexeinket is használjuk, mert nehéz fokozaton bizony keményebb feladat az állatsiklás, mint azt az egyszerű városi ember sejtene.

Tux és haverjai viszont nagyon aranyosak, végre egy kis kreativitás is szorult a Sunspire Studios alkotógárdájába. Persze a Disney Racing, vagy az egyéb mesehősökkel tarkított versenyjátékok rajongói visszavághatnak azzal, hogy ez a program semmivel sem nyújt többet elődeinél, és ebben teljesen igazuk is lenne. De itt legalább eredeti karakterek állnak a startvonalhoz, és még az is lehet – mivel annyira el lettek találya -, hogy még vizsontlájuk őket egy másik játékban.

### Dehátazért mégis...

Ha az ember két lábbal a földön áll, s nem adja át magát gyermekded örököknek, mint ahogy azt én most tettem, akkor sajnos azt is le kell írni, hogy a Tux Racer elég gagyi a mai piac szintjét tekintve. Jómagam is inkább a merészséget és az ötletességet díjazom, de a nagyon igényeseket egyenesen eltiltom ettől az alkotástól. Igazából a Linux pingvin a gyermekeknek szerepel most, és talán egy-két vidám ember még elszorakoztatja magát vele, ez így is van rendjén. Egy valamit azonban fontos kikötöm! A zenét feltétlenül kapcsoljuk ki, mert idegesítő, borzalmas, trágya, és hosszútávon potenciazavart okozhat. Még gyerekeknél is. Amúgy éljenek az ötletes játékok, a pingvinek és az abroncsban trónoló orosz jegesmedvék. Hát, ennyi!

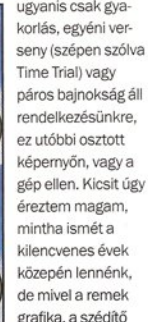
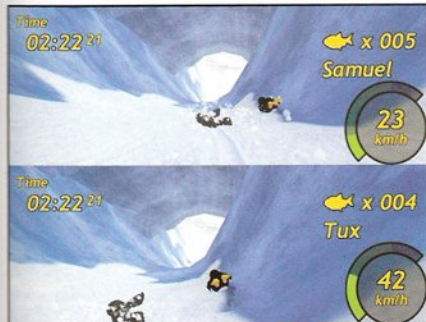
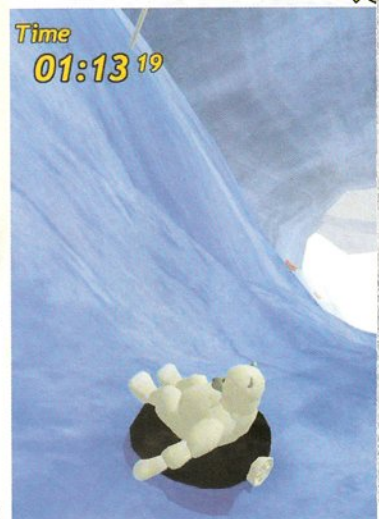
ségtelenül remek PR fogás. Persze azt azért nem merték bevállalni a srákok, hogy csak és kizárólag az új rendszerben fusson a játék, így hát szinte az összes Windows is elindítja a Tux Racer, bár én jól megizzadtam vele, de ez biztos csak véletlen (mint ahogy az is, amikor Bill Gates legújabb operációs rendszere és mosolya is megfagyott azon a híres Windows sajátjátékozottatón). De ne lovalogjunk ezen tovább, elvégre ez csak egy ártatlan játék, pingvinekkel, fókákkal és jegesmedvékkel, így most erről kell szót ejtenünk a továbbiakban, ha tetszik, ha nem.

### Tux és a kartel

Ha azt mondanám, hogy egy állatos snowboard játékkal van dolga a tisztelt

publikumnak, nem is járnék messze a valóságtól. A Tux Racer alapja ugyanis egy 3D-s verseny a havas hegytetők vidékein, ahol kedves kis állatkáink hason csúszva kergetik egymást és kék heringeket szednek össze, ezzel növelve pontjaikat. Első hallásra ez kissé debilnek hangzik, és biztosíthatom a Kedves Olvasót, hogy tényleg csak és kizárólag erről van szó. Ennek ellenére mégis azt kell mondanom, hogy rég szórakoztam ilyen jól az utóbbi időkben, ugyanis ez az egyszerűség, céltalan szépség és kellemes hangulat önefelelt szórakozást biztosított arra a néhány órára, amíg a Linuxos pingvinnel csúszdáztam téli tájakon. A játék nem is kíván ennél többet nyújtani, ezt már a menüből is észrevehetjük,

ugyanis csak gyakorlatás, egyéni verseny (szépen szólva Time Trial) vagy páros bajnokság áll rendelkezésünkre, ez utóbbi osztott képernyőn, vagy a gép ellen. Kicsit úgy éreztem magam, mintha ismét a kilencvenes évek közepén lennék, de mivel a remek grafika, a szédítő



HP

www.tuxracer.com

Sunspire Studios  
P233, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE-HANG

8
8
7
5

✓ könnyen kezelhető, gyors és élvezetes játék  
- egy pingvin mind felett  
- remek grafika

X idegtesítő zene, semmi változatosság  
- túl gyerekes játékmenet

79



# DESTROYER COMMAND

Annyi fullasztó élmény után vége a bújócskának és irány a felszín. A tengeralattjárók nyomasztó belsejéből költözzünk át a számukra legkellemetlenebb ellenség fedézetére, az oly nagy szeretettel rájuk vadászó rombolóéra. A Silent Hunter 2 testvérjátéka, a Destroyer Command vízfelszíni harcokat ígér...

**N**em is olyan régen a periszkópon keresztül izgatottan kémleltük az előttünk fodrozódó tengert és a célkereszt közepén lomhán hánykolódó ellenséges hajót. A légénység lélegzet-visszafajtván számolta a másodperceket, mi pedig nagyot sóhajtvá, enyhén remegő kézzel mutattunk okést, mikor a távoli hajót semmiből temett szökőár tetteme maga alá és hangzott el a várva várt német akcentusos mondat: Torpedo impact! Igaz nem sokszor élhetjük át az ehhez hasonló helyzeteket. Sokkal gyakoribb volt a tengerfenéken kushadás kikapcsolt motorokkal, hallgatva a távoli bálnák énekét... a ropogó eresztékekét, a felettünk köröző rombolók motorjainak bajlóslatú kerepelését és a rettenetes, körülöttünk robbanó mélységi bombák robajait. A vadászból lett üldözött szánandó helyzete. Be jó is volt – túlélni. Hányszor is kívántuk, hogy bárcsak fordított lenne a helyzet ezekben az esetekben. Így legyen.

## Mindkettő menő

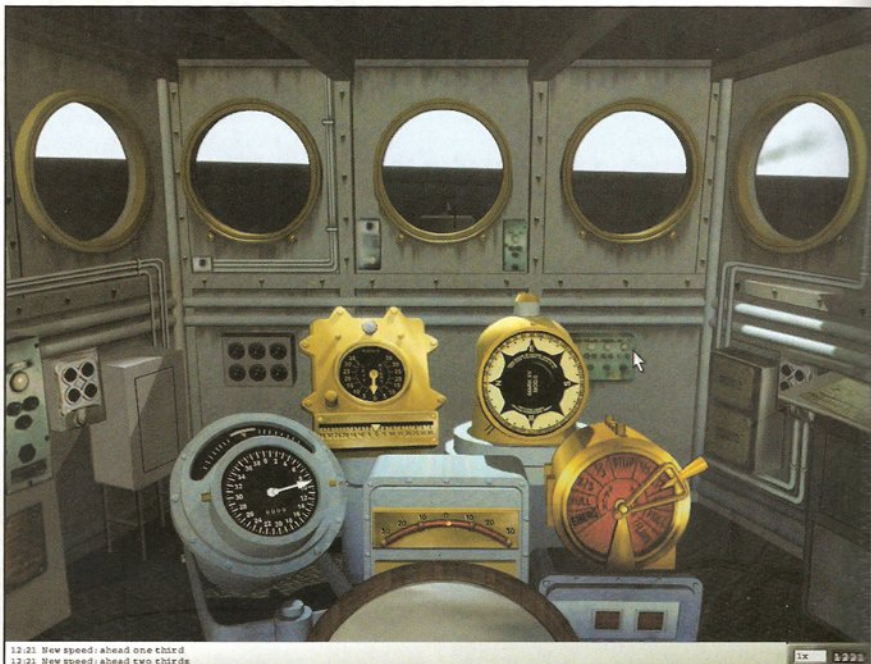
A szóban forgó játék a második világ-háború tengeri csatározásait felelevenítő szimulátor. Azon belül is egy kivételezett hajótípus, a gyors és hatékony pusztításra kifejlesztett rombolók szimulátora. Önmagában nem lenne nagy durranás, mert vannak szebb és kidolgozottabb játékok nála, mégis van egy olyan ütőkártyája, mely birtokában nyerő lehet.

A program kiadója által pár hónapja megjelentetett Silent Hunter 2 tengeralattjáró-szimulátorból hiányzott a többjátékos lehetőség. Az amúgy általam – teljesen jogosan – dicsért progj ezzel a hiányossággal sokak számára kimerítette az elégtelen fogalmát. A Destroyer Command viszont nemcsak, hogy alaptól rendelkezik a multiplayer menüvel, de megszünteti az előbbi játék efféle hiányosságait is. Vagyis a gyengébbek kedvéért még egyszer összefoglalom: DC ellen DC, DC ellen

SH2, SH2 ellen SH2 lehetséges, de akkor és csak akkor, ha birtokunkban van mindkét játék. Az előbbi mondat úgy hangzik, mint egy matematikai tétel, de csak hangzik. Mert a matekhoz hülye vagyok, de szettek mellébeszélni és ez fordítva is igaz.

## Poszeidón pisze orra

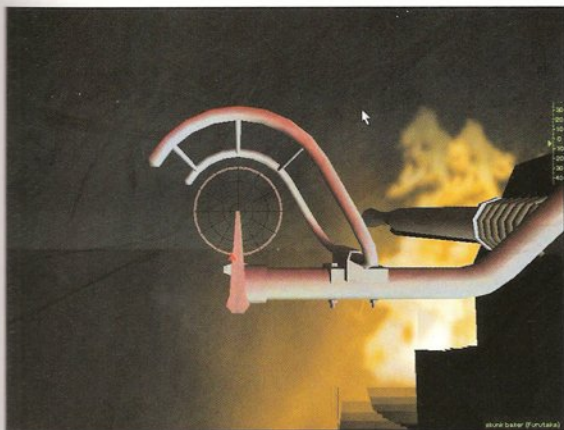
Mielőtt belevágnánk hajónk orrával a langymeleg tenger árába, játsszuk végig a Silent Hunter második részét. Ha ezzel megvolnánk, tájékozódjunk rendszergazdánktól, milyen operációs rendszer uralkodik gépünk felett. Engem ugyanis első olvasatra kissé riasztó figyelmeztető üzenet fogadott a telepítés után: a program nem támogatja az NT, a Win 2000 és az XP rendszereket. Na ne má! Hát ezé' a \*>#\*&-ért adtam ki ennyi pénzt? Nyugi. A program menni fog. Egyedül az extrák között nézelődve, mikor is egy virtuális hajó belsejében nézelődhetnénk, ad egy jókora hibaüzenetet, de az nem befolyá-



12.21 New speed: ahead one chthr  
12.21 New speed: ahead two chthr

▲ Ezt egy kicsit jobbra, azt egy kicsit balra, azt meg erősen föl

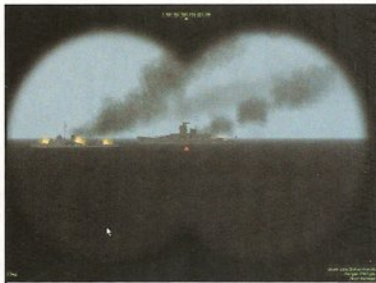
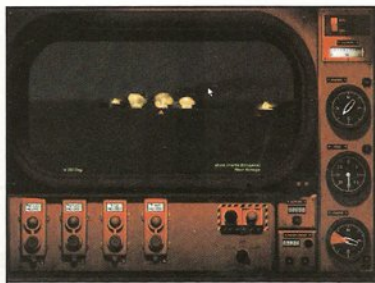




▲ Csak hogy jobban lássunk!



▲ pont a lényeg fáradt el.



## Medal of Honor



Ez a kitüntetés a második világháború legmagasabb érdemrendje volt. Első alkalommal 1861-ben adták tengerészeknek, vitézségét és rettenthetetlenségét, akár az önfeláldozással is járó parancsteljesítésért. A tengerészet lehető legmagasabb elismerése volt. Formáját négyszer változtatták, jelenleg is érvényes arculatát 1942-ben kapta.

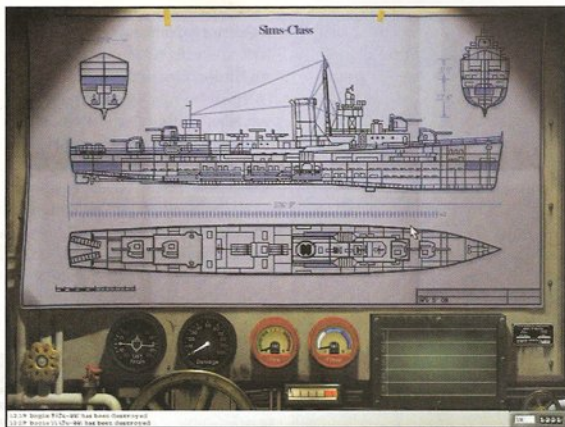
solja a tényleges játékmenetet. Ja, és telepítsük nyugodtan a teljes játékot, a fül-szöveg, hogy ilyen esetekben is kell indításhoz a játék CD-je, merő blabla.

A csúnya, de annál hangulatosabb bevezető mozi után – állítom, hogy a filmcské-nél sokkal szebb a tényleges játék – ucc-neki az oktatópályáknak. Ez szükséges és hasznos időöltés a tényleges játék előtt, mert bármennyire is hasonlítson e program a SH2-re, van néhány fontos tanulnivaló. Mindebben segítségünkre lehet a játék kézikönyve, melyet most igen dicséretesen nem felejtettek el elhelyezni a Destroyer Commandot tartalmazó cédé-n is. De még jobb ötlet végigolvasni ezt az írást, mert itt ügyis minden érdekességről szólnunk majd.

Ha egyedül akarjuk megtisztítani a tengereket minden ellenséges járműtől, legyen az víz alatti, víz felszíni, netán légi, a játék rengeteg remek pályát tár elénk. Mind közül a kampánymód a legteljesebb és legizgalmasabb. Itt azon kívül, hogy ne hagyjuk elsüllyeszni magunkat, még egy dologra hívnam fel a figyelmet. A kezdet kezdetén beállíthatjuk a teljes kampány, de nem az egyes küldetések nehézségi fokozatát, tehát a későbbiekben nem változtathatunk, csak ha újat kezdünk. A nehézségi fokozatok több részből állnak,

így például a végtelen löszer, a torpedókkal kapcsolatos problémák, a reális látásviszonyok és még sorolhatnám, de kardinális fontosságú a lehetőségek listájának közepén megbúvó sebezhetetlenség. E sorok írójának első alkalommal ennek az opciónak a kikapcsolása elérte a figyelmét, így amikor az első alattomos torpedó becsapódott a hajóba és mégsem rohangáltak lángoló emberek a tattedézetben, meg nem kezdték el sorolni az altisztek a tönkrement műszerekkel, és nem lépett hozzám a helyettesem a következő mondatokkal: „Uram, parancsolja a tutaját?” kezdtem gyanút fogni, hogy Poszeidón pisze orrukába fúródott a torpi, nem pedig a hajótestbe. Az izlésünknek megfelelően összeállított kihívási szint után eldönthetjük, merre teremt-sünk rendet.

Egyéb küldetésekben az Atlanti-óceánon németekkel, a Csendes-óceánon japánokkal, a Földközi-tengeren német és olasz ellenségekkel találkozhatunk, de multiban akár a szomszéd sráccal is. Lehetőségünk van több hajóból álló konvoj vezetésére. A „division” jelző négy hajóra, a „squadron” hatra vonatkozik. Több hajó, ergő nagyobb, lényegesen nagyobb tüzerőt tudunk kiállítani, de ez természetesen az ellenfelek növekvő szá-



mában is megmutatkozik. Az alánk beosztott hajók irányítására felesleges kitérni, egy egyszerű, jól kezelhető menüsorban a legkülönbözőbb parancsokat adhatjuk ki nekik, mit követnek is azon nyomban. Ezen kívül számos opció fellelhető, illetve az editorban – mert már ilyen is van az SH2-hoz képest – beállítható minden, az általunk használt romboló típusától az időjárás viszonyoktól keresztül a várható ellenséges csapatokig. Első olvasatra ez talán riasztóan sok lehetőségnek tűnik, de az egyes küldetések ismertetését átfutva – mely szépen tagolt és összeszedett – minden könnyen értelmezhető.

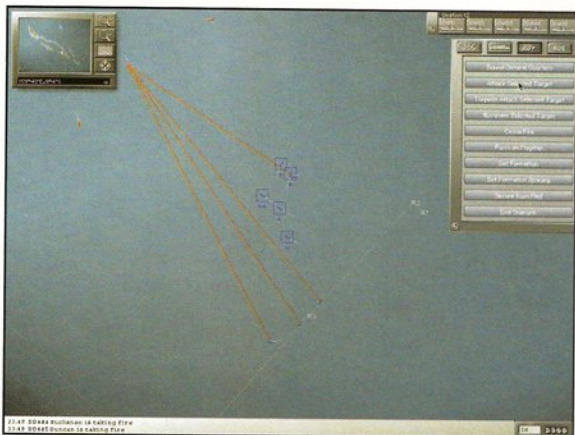
## Kormányos, jobbra el!

A játék irányítása nagy vonalakban meg-egyezik a Silent Hunter 2 főbb jellemzőivel, ezért nem térnék ki az alapokra, ez olvasható abban a cikkben. Érdeklő-

désünket fordítsuk inkább az eltérésekre, különösen a fegyverzet terén. Jó mókának ígérkezik.

A tucatnyi funkcióbillentyű segítségével lavírozhatunk ide-oda a hajó fedélzetén, illetve belsejében, sőt lényeges „szobákat” rejtjenek a Scroll Lock, Home, Pause gombok is. Szerencsére nem kell minden helyszínt hosszasan tanulmányoznunk, mert sok az átfedés és nagy segítségünkre lehet a fontosabb helyeken előre-ugró oldalsó ablakok, melyekből könnyen és gyorsan irányíthatjuk a hajónkat. Számos pályát sikeresen teljesítettem úgy, hogy bizonyos helyeket egyszerűen sem kerestem fel, így fennáll az az igazság, hogy az irányítás terén mindent lehet, de kevés a kötelező. Ez dicséretes, a játékelményt nem teszi tönkre a folyamatos billentyű-zongorázás és menüvá-dászat. További segítség, hogy a romboló

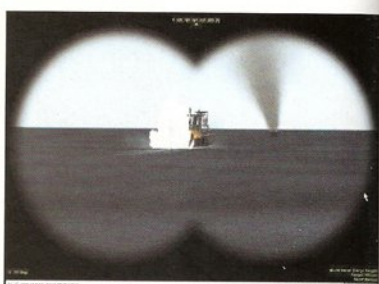
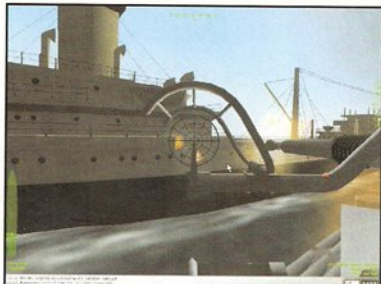




▲ Kevésbé látványos, de sokatmondó ez a csatajelenet



▲ Kopottas harci veterán... már nem sokáig



fedélzetén található összes műszer és szerkezet az optimális beállítást használja, ezek babrálása csak a profiknak és a kísérletezőknek ajánlott. Részletezzük a legérdekesebb szobák használatát.

Fő gyegyterem. A rombolók típusától függően három, vagy akár öt darab, egyenként öt hüvelykes – egy hüvelyk nagyjából két és fél centi – fedélzeti ágyú található. A fő gyegyteremben ezeknek a lövegeknek a működtetését irányíthatjuk. Sűrű pislogások közepette kémleljük erősen az ablakunkat, és ha egy ellenséges vízi jármű tűnne fel, startoljunk rá. Ez viszonylag könnyedén megy, mert az automatikus céla tartót bekapcsolva permanens rálátást biztosítunk magunknak – és az ágyúk csövének. Kéjelgés céljából még rá is közelíthetünk az áldozatra.

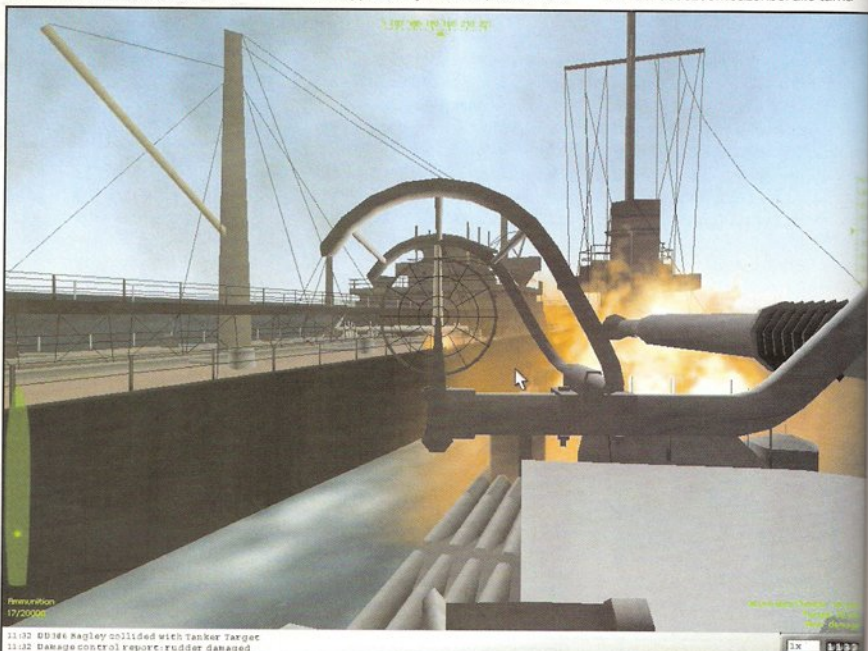
Némi pozícionálás után, mely során a célpont értékei leolvashatók, a lövegek felkészülnek a tüzelésre, végül kedvenc piros lámpánk kigyullad. Az adatok közül legfontosabb a távolságmérő, mely szerint a száz egységen belüli ellenfél szinte biztos találatot jelent. Ezek után nincs is más dolgunk, mint rátenyerelni a tűzgombra. Ideális esetben a fazonigazítás pillanatokon belül láthatóvá válik a targeten, de van még egy-két apróság, amivel még több borsot törhetünk az ellenfél orra alá. A löszer típusa háromféle lehet, a HC jelű löszer nagy robbanóerejű – földi és vízfelületi célpontok ellen használatos. Az AA jelzés a repülőgépek ellen használatos töltevényeket takarja, az SS használata során pedig minden reményünk ellenére nem a speciálisan képzett német katonákat löjük ki az ágyúcsőből, csupán fényt varázsolunk az éjszakai csataterekre. Ha már a látásviszonyoknál tartunk, akkor az

F9 gombra beugró lövegtorony említésre méltó, ez a radarral felszerelt részleg akár ködben – netán sűrű fekete füstben – segíti a célpontra tartást.

A légvédelmi ágyúk. Bizony ám, több is van, lehet rendszeresen kerepelni velük. A SH2-ben ritkán és spórolósan használhattuk a gépágyút, itt annál több szükségünk lesz rá. Frankó, nehéz gégyerek ezek, melyek nem csak a nagy magasságokból bombázó gépeket hívottak leszedni, de a még kellemet-

lenebb kamikaze akciókat végrehajtó repülőket megfékezésére is kellene. Ha az ellenséges repülőgépek lőtávolon belül érnek, a legénység azonnal elfoglalja kijelölt helyét, és tüzet nyit, de mi is beugorhatunk egy-egy elhárító üteg mögé. Választhatunk a kisebbik, kétcsövű húszmilliméteres, vagy a nagyobbik két – némelyik hajón négy! – csövű negyvenmilliméteres rettenet közül. Az ütegek irányítására az egeret használjuk, másképpen esélyünk sincs, a célzásnál

pedig néhány realiztikus tényezőt kell figyelembe venni. Ilyen például, hogy a lövedékekre hat a gravitáció, vagyis valamennyivel a cél fölé kell löni. Szintén vegyük számításba, hogy a repcsik nagyon gyorsak – ezt számtalanszor tapasztalni fogjuk – így egy picit még elejük is kell löni, segítségünk lehet a nyomkövető lövedék... vagy a hosszú füstcsík eleje. A játék hangulatára jellemző, hogy amikor konvojomat az első, német vadászbombázókból álló táma-



11:02 00:36 Hagley collided with Tanker Target  
11:02 Damage control report: rudder damaged



## Főzünk halat!

A mélységi bombák vékony lemezfalú konténerek nagymennyiségű TNT-vel feltöltve. Céljuk, hogy egy előre meghatározott mélységben felrobbanjanak. Ilyen fegyvereket az első világháború második évében vetettek be először angol hadihajók német tengeralattjárók ellen. Akkor még nem tudták megmérni a tengeralattjárók tényleges mélységét, és inkább a felrobbanó töltet által keltett lökéshullámok roncsoló erejében bíztak, mintsem a célpont telibe találásában. A bombákat silókról, vagy különleges kilövőállásokról juttatták a vízbe. A kilövőállásoknak két típusa volt használatban, szemléletesen „Y” és „K” típusúaknak hívták őket. A „K” jelűek a hajó oldalától negyven méterre tudták „dobni” a tölteteket, így viszonylag nagy területet tudtak ellenőrzés alatt tartani. A kilövőállások után-töltése kettő-négy percet vett igénybe a legtöbb hajón a légénység profizmosától, vagy inkább eltökéltségétől függően. A késlekedés sok esetben döntő fontosságú lehetett, de nem mindenki mert több száz kilónyi dinamitot sietősen rakodni...

A Mark 7 típusjelű, majd háromszáz kilós töltet a második világháború kezdetén a legelterjedtebb merülőbomba volt. Előzetes számítások szerint ezek a számítások optimisták voltak. (Ne feledjük, hogy a tengeralattjáróknak rendkívül erős szerkezetük volt, hogy kibírják az esetenként több száz méteres mélységbe merülést.) A háború során több más típusú bombát is kifejlesztettek (a legelterjedtebb a Mark 9-es lett), melyek a TNT helyett erősebb robbanószerekkel voltak megtöltve, de kisebb súllyal, és nagyobb merülési sebességgel rendelkeztek.



dás érte, leesett az állam a látványtól. Ha nem is Pearl Harbour bombázásának képei elevenedtek meg, a Destroyer Commandnak nincs oka szégyenkezésre. A reptűlőknek van merszük alig pár méterrel a vízfelszín felett két romboló között repkedni, a becsapódó bombáktól hatalmas fodrokat vet a tenger, a számtalan helyről tüzelő gépgépyük zaja örült kakofóniát eredményez, melyet egy-egy, a hajótestekbe robbanó töltet nehéz robaja harsog túl, arról nem is beszélve micsoda látvány látni a szikrázva égő pörgő-forgó gépeket tengerbe zuhanni...

Torpedók használata is lehetséges – tudniillik a rombolókra szinte minden elképzelhető fegyvernemből pakoltak. A torpedóvetők a hajófedélzeten helyezkednek el, degenerált katyusafélének képzelhetők el, és rettenő mennyiségben, akár egyszerre hat lövedéket is elereszthetünk velük. A célzás alapvető feltétele, hogy a hajónk orra a célpont felé mutasson, de számos manuális beállítás után elérhetjük, hogy soha ne találjanak célba... Rombolóerejük félelmetes, csak nagyobb célpontok ellen érdemes használni őket, és jó messziről.

Jó sok nekünk címzett torpi is fog vadászni ránk, egyetlen esélyünk a távolság. Irányváltozásra ne nagyon törekedjünk, sokkal hatásosabb a sebesség drasztikus változtatása – és az imádkozás...

Mélyvízi bombák. A „print screen” gomb alatt rejtőző rendkívül csúnya menüben viszonylag sok időt fogunk időzni, ha tengeralattjáróval akasztjuk össze a színgonyunkat. A rémisztően egyszerű grafikai megvalósítás ellenére a folyamatos izgalmakat ígérő vadászat feledteti a kellemetlenségeket. Ha sikerült megtalálnunk a célpontot, manőverezünk fölé – még jobb megoldás rá, hiszen oly kellemetlen, ha leszakítják az ember perizskópját – és hajgáljuk a bombákat. Fontos állandóan információt szerezni a célpont mélységéről, és várható irányváltásairól. Szemmel tartván az alattunk úszkálót mindig állítsuk be a bombák robbanási mélységét. Fontos, hogy ne szegje kedvünket a sikertelen találat. Ehhez valami irdatlan mák szükséges, a merülőbombák elsődleges feladata, hogy nagy mélységben tartsák az ellenséget. Sokszor elég ennyi is a küldetések sikeréhez, – például egy konvoj biztonságos vizekre juttatásánál – arról nem is beszélve, hogy ugyan mennyi ideig bírja egy konzervdoboz a tengerfenékhez közel? Mennyi levegőjük van a lentieknek, van-e elég erő a generátorokban, hogy feljebb tornásszák a hajótestet? Sokszor az idő hozza meg számunkra a győzelmet...

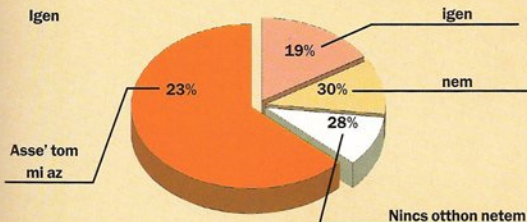
## Nem olyan „mélyen szántó”

A DC jó játék, azért pedig, hogy a SH2-t is beléptette a hálózatos játékok klubjába hatalmas piros pontot érdemel. A magam részéről mégis jobban favorizálom a tenger alatti küzdelmet, annak minden izadtságos küszködésével, de utóérhetetlen hangulatával egyetemben. A rombolóval folytatott küzdelem az előbbi csendes vadászatához képest néhol már esztelen mérszárlás a bevethető óriási tüzérről. Pár hajóból álló flották egész konvojokat képesek rövid idő alatt a víz alá küldeni – helyenként agyagalamb-lövészetre emlékeztető kivégzésekkel. Mindenesetre a többjátékos mód számos érdekes helyzetet és játékélményt okozhat, alig várom, hogy idővel elmerüljek benne...

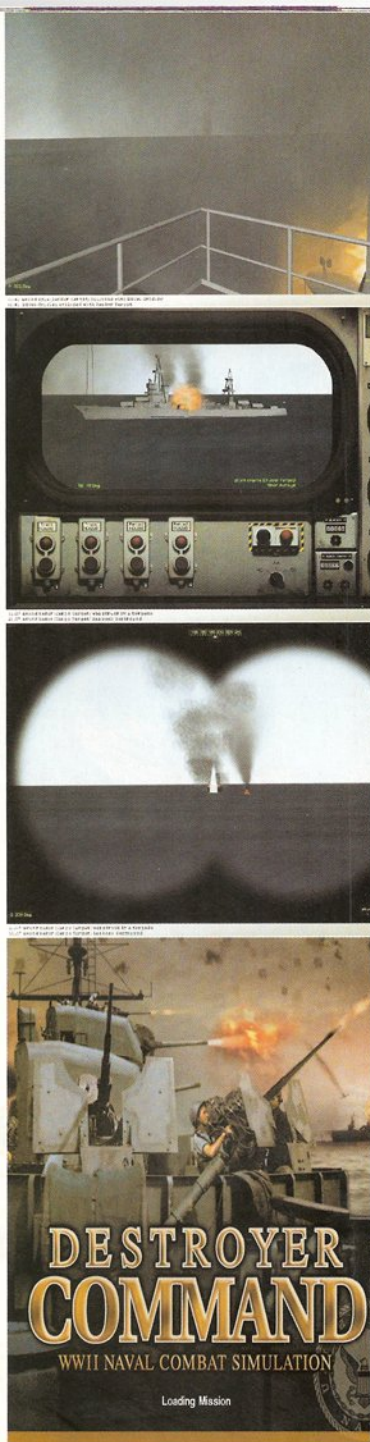
Balagee

## Vélemények a világhálóról

JÁTSZOL MAJD A DESTROYER COMMAND TÖBBJÁTÉKOS RÉSZÉVEL?



forrás: www.576.hu



Zuxxez / Reality Pump  
P266, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY: 7  
JÁTSZHATÓSÁG: 7  
SZAVATOSÁG: 7  
ZENE-HANG: 6

80

✓ - ritka fajta egyedi többjátékos lehetőségek - komoly történelmi háttér

✗ - kevésbé izgalmas a térterek kidolgozása lehetne igényesebb

www.ubl.com



# WARBIRDS EXTREME

Az Abacus néven ténykedő s buzgolkodó szofvercég 11 meglepetéssel szolgálja Microsoft Combat Flight Simulator II, valamint a Flight Simulator 2002 rajongóinak. Jótéteményük okán töltsék el őket e sorok oly melegséggel, melyet megérdemelnek.

**K**ellet nekem két kézzel fényezni a polgári repülőgépszimulátorok magasatos, békességes világát - nem egész egy hónapra volt szüksége az Abacus néven elhíresült (?) szervezetnek, s gondos kezeik révén a Microsoft Flight Simulator 2002 is átfordult

vadász-gép szimulátorba. S hogy mennyire is tesz ez jót a Microsoft egyik legfrissebb szerzeményének, arról essék szó később. Az Abacus egyébiránt a szimulátorgyártók hiénájának fogható fel: boldog-boldogtalannal leparkálnak, majd gyorsvonati sebességgel állítják elő a különböző cégek által készített szimulátorokhoz átlag 100 megás terjedelműek örvendő kiegészítőket. Így a Warbirds Extreme-et éri majd a Microsoft

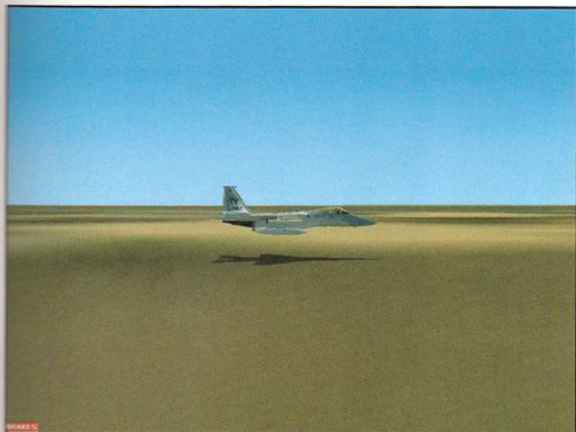
Train Simulatorhoz használatos, szintén az Abacus által fejlesztett modellező-program, mely segítségével új vonatokat, útvonalakat építhetnek a stílus kedvelői. Ami különben elég meglepő - elvégre a Train Simulator már alából tartalmazza ezeket a fejlesztőkészleteket. A jelenség magyarázata mi más is lehetne, minthogy az eredeti fejlesztők megtűrik, sőt egyenesen üdvözlendőnek tartják az Abacus-hoz hasonlatos szoftverhiénák piaci jelenlétét. Ők sejtethetn részese-dést kapnak, minek fejében engedélyezik az általuk készített programok bővítését - innettől fogva, hogy a hiénák mivel s miért egészítik ki az alapdarabokat, legyen a felesküdtöt fejlesztők, illetve a vásárlók gondja. Nincs ezzel semmi probléma, elvégre a fogyasztó el tudja dönteni, kell-e neki valami, avagy „nem-e kell-e neki valami-e.” Ezennel áttekintjük, Abacusunk vajon mily szolgáltatások s lehetőségek révén óhajta elbűvölni a leg-újabb generációs Flight Simulator szép számú, s nem kevésbé elkötelezett híveit.

## Multiplatform

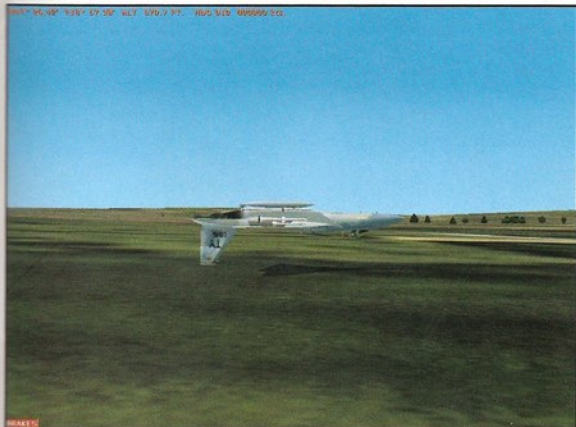
A korongot behelyezvén hallatlan fokú ügybizalomnak lehetünk szemtanúi - az Abacus srácok nem tréfálnak: ide nekik ez t, az t, s ha lenne, akkor valószínűleg amazt is. A kb. hatodnyi kihasználtságának örvendő hor-dozó könyvtárstruktúrája két csoportra oszlik - MS Combat Flight Simulator II, illetve MS Flight Simulator 2002. Azaz, a korongon feltüntetett sok-sok finomság s iryencfalat csipőből hasznosítható mind a Microsoft Combat Simulator második epizódjához, mind a 2002-es Flight Simulatorhoz. A használó dolga a kezdetekkor így nem egyéb, mint megjelölni az általa óhajtott platformot - s már igazulhatja is végig a felettebb nagy dolgokat sejtető, sacc tíz másodperces installációs procedúrát. Megjegyzés: szinte meglepő hogy nem két, külön-külön megvásárolható koronggal jelentkezik az Abacus mindkét programhoz - úgy tünik, 60 megás kiegészítőket publikálni még nekik sincs képük.







▲ 18. LECKE



▲ 1234. LECKE

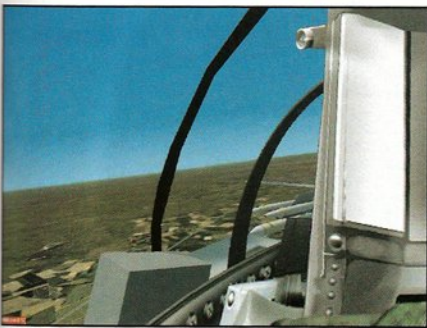
## 11 helyett 6+n szeseszemmi

A ma szimulátorainak szavatosságát már eleve garantálja az ezen játékokra jellemző nyitottság, fejleszthetőség. Nem létezik valamirevaló szimulátor rajongói site-ok tömegei nélkül – ahogy valamirevaló rajongói site-ok sem létezhetnek az ilyen bővítések nélkül. Új repülőgépek, új helyszínek, új, kidolgozottabb tájak tölthetők le minden vezetők szimulátorhoz, míg ezek színvonaláért már önnön fellelhetőségük is garanciát jelent. Mely site-vezetőket is égetni magát kidolgozatlan modellek, összecsapott tájak közös dobálásával. A Warbirds Extreme érdemi hozadékai is 11 választható, repülhető vadászgéppel jelent egyet, melyek kidolgozottsága profi mun-

kára vall. Ám hozzá kell tennünk: egy-egy Flight Simulator modell elkészítése során olyan formai, minőségi követelményekkel kell számolnia a jelentkezőknek, hogy az ehhez kellő elhivatottság, ha úgy tesszük: megszállottság nélkül nem hogy a műszerfal, de az orr modellezéséig sem jutnak majd el. Nem, mintha én meg merészelttem volna nyitni a szerkesztőket – számomra elég volt csupán végélgörgetni egy „Hogyan építsük szárnyat?” útmutatót a maga kis 36 (!) oldalnyi terjedelmében.

F-15C Eagle, F-15E Eagle, F-16C Falcon – 3 variációban, F-16D Falcon – 4 variációban, A-10 Thunderbolt II, B-2 Spirit. Ezek lennének a Warbirds Extreme által használatra, repülésre kínált szakszerkezetek. Mint látható, azért meglehető-

sen pofátlan hűzás az itt bemutatott felhozatal tizenegy darabosnak titulálni – méghogy F-16D Falcon, s akkora jófejek vagyunk, hogy mindjárt 4 variációban. Akkor az plusz négy modell ugyebár. Külön vicc, hogy ezen szuverén modelleként feltüntetett



## Vélemények a Világhálóról

Légtérben Értelmezett Katonai Kifejezések – Csak Most, s Csak Azért Is!

**A/C** – Rövidítés, jelentése: Aircraft – Repülőgép.

**A/F** – Rövidítés, jelentése: Airfield – Légtér.

**AA** – Anti-Aircraft Artillery, azaz légi egységek eliminálására képes szárazföldi üteg megjelölése.

**AAA** – Hasonló az előzőhöz, egy főbb különbséggel – az AAA típusjelű egységek mobilizáltak, értsd ezalatt: rendszerint a páncélozott járművek által mobilizált AA ütegek gyűjtőneve az AAA.

**AAM** – Air to Air Missile. Levegő-Levegő Rakéta. Légtérből újtárra indított, légtérben lévő célpont megsemmisítésére szavatolt löveg.

**AB** – több jelentésű rövidítés. Vadászok szintjén a gép utánégetővel is rendelkező mivoltát jelzi – Afterburner, azaz Utánégető – míg másik jelentése: Airbase. Légibázis, légkikötő.

**Abort** – egy már teljesítés alatt álló misszió teljesítésének azonnali megszakítása. A pontos definíció: „A teljesítés megszakítása még azelőtt, hogy a kirendelt egységek elérnék a célpontot és/vagy célterületet.”

**AL** – Acceptable Loss, azaz: Elfogadható Veszteség. Számszerű érték melyet a hadművelet vezetéséért felelősök elfogadhatónak találnak, amennyiben az ezen veszteség fejében elért eredmények legalábbis ellensúlyozzák a támadók, avagy egyenesen megtöbbszörözik a célpont veszteségeit.

**Ace of the Day**, azaz: a Nap Ásza. Földi egység megjelölése, ki egyetlen bevetés alkalmával legalább öt, vagy több ellenséges vadász elminálására képes volt. **Ace**: Ász. Pilóta megjelölése, ki egyetlen bevetés alkalmával öt, vagy több ellenséges vadászt képes volt lerádrozni.

**ACM** – Air Cooperation Mission, azaz: Légi Egységek Kooperációját igénylő misszió. Rendszerint földi, gyalogos egységek légi támogatottságának szükségességét jelöli.

**AGL** – Above Ground Level. Repülést végző vadász földfelszíntől értendő távolsága. Így módon, adott vadász tengerszint feletti magassága – **ASL**, azaz: Above Sea Level – 1500 láb magasságban AGL szerint csupán 500 láb magasságnak felel meg.

**AGM** – Air to Ground Missile. Levegő-Föld rakéta. Légtérből újtárra indított, földi célpont megsemmisítésére szavatolt löveg.

**Anchor** – vasmacska. A légsebesség lehető legrövidebb időn belül történő, lehető legnagyobb mértékben értendő csökkentése. Tolóerő visszafogása, légfékek, flap-ek aktiválása, stb. Egyfajta satufék.

**Anoxia**: nagy magasságban történő manővereknél csökken a vér oxigén tartalma, mely az anoxia állapotához vezethet. Szédülés, légszomj, halálfélelem. Bele is lehet halni.

**API**: Armour Piercing Incendiary, azaz Páncéltörő képességekkel rendelkező fegyver.

**Approach Speed**: Érkezési Sebesség. A csomóban – knots – kifejezett legmagasabb érték, mely tükrében a haladást végző gép még képes lehet a landolásra.

**AWACS** – Airborne Warning And Control System. Légi Figyelmeztetésre, Irányításra képes Rendszer. Az AWACS típusjelű gépeket rendszerint felderítőként hasznosítják, melyek hatékony radarrendszereik révén taktikai információkkal képesek ellátni mind a szövetséges földi, mind a szövetséges légi egységeket.

variációk csupán a géptestek textúráborításainak szintjén különböznek egymástól. Így alig hiszem, hogy a komolyabb „repszimmánok” gépeknek lesznek ajakbiggyesztes nélkül konstataálni az ezen variációk által felmutatott egyediséget.

## Új tájak helyett

Új, kidolgozottabb tájak helyett itt figyeljél egy scenario soro... akarom mondani, egy darab, azaz én stühhe scenario. Garcia Diego névre halgat, s alkotója szerint feltétlenül érdemes lesz becsekkolni azt az esti órákban is. No igen, vagy még jobb egyenesen kikapcsolni a monitort – akkor válik csak igazán izgalmassá. Itt érkezünk el azon ponthoz, mely révén szinte már neveltség tárgyát képezheti az Abacus bővítése. Hogy a Microsoft Combat Flight Simulator II során még elszórakoztattunk a darabban, az rendben van – elvégre az új modellek kivétel nélkül hasznosíthatóak mind a multiplayer alapú csatározáshoz, mind pedig a Quick Combat lehetőségen keresztül. Nézzük

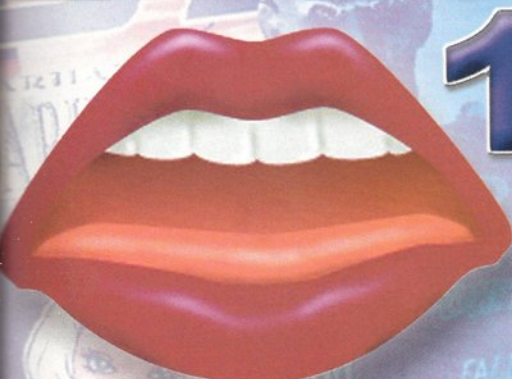
azonban, mit is tesz/tehet az egyszerű Flight Simulator pilóta? Kérném: kiválasztja szépen Bivalyroscsögét a térképről, majd a dinnyésben békésen hortyogó Gusztli bácsi legnagyobb ámulatára, egy B2-es bombázóval elzúg tíz méter magasban Tájpöfetyő fölé. Ha ez még nem lenne elég, úgy elretentés képpen ki-be nyitogathatjuk a bomba rakteret. Háhááá! Géza bácsi már kész van, mint a mateklecke! Ejnye-bejnye. Mondom én. Uninstall – mondja majd minden valószínűség szerint a Flight Simulator rajongó. Bizonyos szempontból érthetetlen, a Micorosoft hogyan s miként adhatta áldását a Warbirds Flight Simulator alapú megjelentetésére, elvégre az alapmű az ég egy adta világon semmit nem tud, s nem is akar (!) tudni a légtéri hadviselésről. Ezzel szemben, a Warbirds Extreme-el bővített változat során polgári repülőgépek módjára közlekedhetnek az itt hozzáférhető vadászgépekkel – ez a hozadék pedig éppen a Flight Simulatorra jellemző életszerűséhez, mind pedig a Quick Combat lehetőségen keresztül. Nézzük







# 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. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot,  
ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget  
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd  
be a kért lapok megjelenési számát.

**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésed-  
hez, 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

Teljes 2001 évi évfolyam

**2002 Ft/**

**11 db**

(+ postaköltség)

megvásárolhatók

boltjainkban vagy

megrendelhetők csomagküldő

szolgálatunktól

(1389 Budapest, Pf.: 132)

Megrendelt újság(ok)  
ára + postaköltség  
összege

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

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

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

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

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	77.-	21	640.-	41	740.-
2	95.-	22	640.-	42	740.-
3	250.-	23	640.-	43	740.-
4	250.-	24	640.-	44	740.-
5	250.-	25	640.-	45	740.-
6	250.-	26	640.-	46	740.-
7	250.-	27	640.-	47	740.-
8	560.-	28	640.-	48	740.-
9	560.-	29	640.-	49	740.-
10	560.-	30	640.-	50	740.-
11	560.-	31	640.-	51	740.-
12	560.-	32	640.-	52	740.-
13	560.-	33	640.-	53	740.-
14	560.-	34	640.-	54	740.-
15	560.-	35	640.-	55	740.-
16	560.-	36	740.-	56	740.-
17	560.-	37	740.-	57	740.-
18	640.-	38	740.-	58	740.-
19	640.-	39	740.-	59	740.-
20	640.-	40	740.-	60	740.-

**Akciónk a készlet erejéig tart!**



# TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!





# JERUSALEM

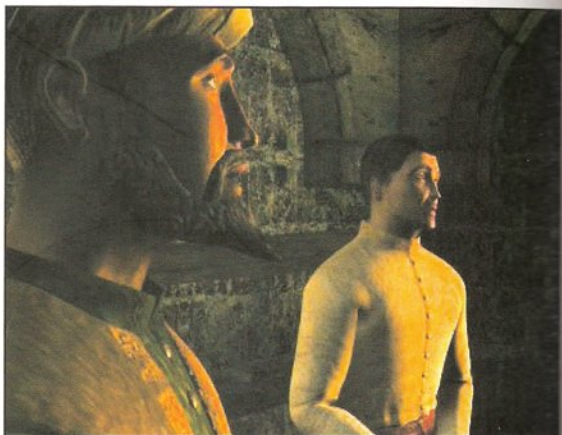
**A** szent város nem csak mostanság zűrés hely. Legalább kétezer éve szerepel a külpolitikai hírek rovatban, a Cryo kalandjátéka a tizenhatodik századból tudósít.

A sorok írója a kétezredik esztendő nyarán a Pompei című kalandjáték ismertetőjével mutatkozott be a mélyen tisztelt nagyközönség előtt. Némi nosztalgiát ébresztett bennem, mikor tudomásomra jutott, hogy a Jerusalemban a Cryo ezen programjának folytatása. Egyrészt ezért kaptam meg a lehetőséget eme cikk megírására. Másrészt azért, mert senki mással nem kellett megküzdenem a megtiszteltetésért.

Felteszem, nem mindenki hallott a Pompeiről (mármint a játékról). Kétezer nyarának kánikulájában talán egyedül én izgultam e prógi kapcsán, de őszintén bevallom nem maga a játék által nyújtott izgalmak kötöttek a szék elé, hanem a kíváncsiság, hogy tudok-e olvashatót és eleget körmölni róla az újság oldalaira. Magyarán nem ment élményszámba a Pompei, az azóta megjelent, számtalan további „kalandos” játék pedig halovány pozitívumait is feledtettk.

A fejlesztők számomra ismeretlen oknál fogva nem vették figyelembe a kiadás utáni tényeket, melyek feltételezem: nem a legragyogóbb kritikákat és eladási statisztikákat jelentik. A helyzet ugyanis az, hogy a folytatás az eltelt majd két év alatt sem külsőségeiben, sem belsőségeiben nem változott. Sőt ha lehet, csak tovább romlott.

A történet ott folytatódik, ahol az előző abbamaradt. A nyúlfarknyi, de csúnya bevezetés után Adrian Blake – szerepe szerint: régész és főhős – az ókorból helyszínt és pár ezer évet ugorva a középkori Közép-Keleten találja magát. Okés, de ki ez a csáko, miért és hogyan kerül oda? Ja, hogy ti nem játszottatok az előző részzel? Pedig a Pompeiben minden ilyesfajta kérdésre megtalálható a válasz. Tegyük túl magunkat ezen a merőben öncélú marketingfogáson és matassunk a „start game” felé.



A Jerusalemban panorámaképekkel operáló kalandjáték, a hagyományos tárgyűjtő-gétes, pakolásos, beszélgetős fajtából. Minden a két évvel ezelőtti grafikai színvonalon megoldva. Mármint a panorámaképek. A menük még a korábbi időköt idéznek kiforratlanságukkal. Sebjaj, ha felülemelkedünk a vizuális igénytelenségen, el is kezdhetnénk játszani. Nos éppen a körtés hiánya és a kezdet kezdetén bevetett „adott idő alatt elvégzendő” próbatétel tesz arról, hogy minden érdeklődésünket elveszítsük a további folytatás feltérképezése iránt.

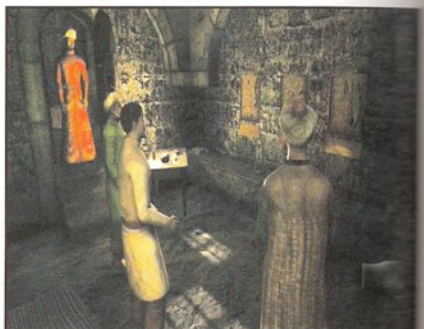
Van egy elméletem. Az tény, hogy a játékot a francia kulturális minisztérium támogatja, meg múzeumok, alapítványok, miegymás. Gondolom ezért is lehetséges az a faragott helyzet, hogy a két cédén több háttértörténeti infó van, mint maga a komplett játék. De a játék igénytelenségét, és a trilógiának beharangozott sorozat mindenároni megjelentetését figyelembe véve nem lehetséges-e, hogy az itt befolyó zsozsót a Cryo más fejlesztésekké hmmm... csoportosítja? Na kapok én majd a fejemre az okoskodásért...

Ha valakiben mégis olthatatlan vágy él a Jerusalemban további titkainak kifizérésé-

sére, annak elárulható, hogy a történet cselekménye a Szent város utcáskáin és épületeiben zajlik, megismerve a település korabeli lakóit, hovatartozás és felekezete szerint, úgy mint: zsidók, keresztények és mohamedánok. Adrian Blake fő mozgárugója szerelmének megtalálása, ki egy gonosz bűbáj folytán nem ismervén igazán énjét történelmi korok sodródik keresztül, felvéve egy-egy a kornak megfelelő hölgy alakját. A történet maximálisan lineáris, olyan nyira, hogy a feladatokat csak szigorú sorrendben tudjuk megoldani. Szereplők, tárgyak csak adott időpontban és a játékmenet megadott pontjain jelennek meg, miközben körbe-körbe kolbászolunk ugyanazonokon a helyszíneken – ez alatt a történelmi utalások, háttérinformációk, egészségtelen mennyiségben adagolódnak. A Pompeit is simán fel lehetett fogni egy bő lére eresztett turisztikai reklámmal. Ez is. A sztóri végén Adrian megtalálja nőjét, de nem lehetnek egymáséi, sajnos. Ha a Cryo ugyanilyen elszánt, még képesek megjelentetni a harmadik, befejezett részt is, ismét: sajnos.

Végítélet **49%**

Balag





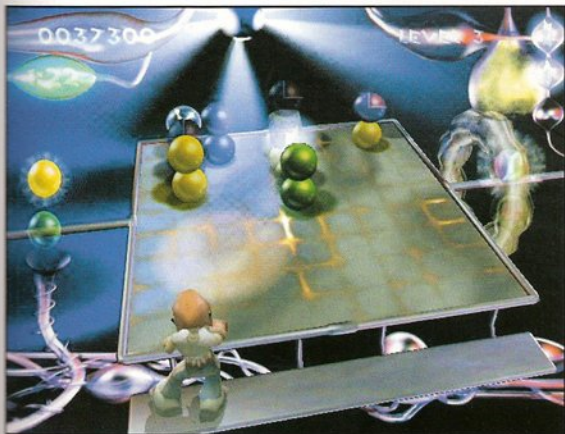
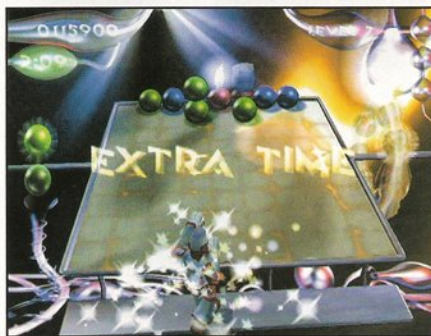
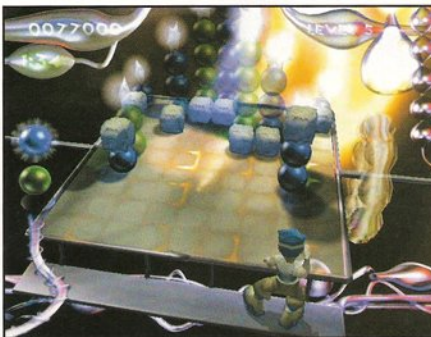
# SUPER BUBBLE POP XTREME

**A**cím magáért beszél. Ennek ellenére nem kell mélyre ásunk, hogy meg tudjuk, miért is találkoztunk ismét egy fürtelemmel a játékvilágban.

A kilencvenes évek gyermeki bája, hogy a kvarcjátékok a kínai piacok megjelenésének köszönhetően ismét reneszánszukat élték. Konkrétan itt az elemes tetris-ekre gondolok, amelyek villámgyorsan teret hódítottak, és minden jóra való kispolgár a mellékhelyiségben küszködve a rostok hiányával vidáman nyomkodta a gombokat. Ez a műfaj persze régóta virágzik, elég csak a konzolokon hatalmas sikert futott Bust-A-Move sorozatra gondolni, ahol a tetris hagyományaira építve a játékos feladata az volt, hogy színes gömböket kellett egymásra helyezni bizonyos idő alatt, s ha három egyforma színű érintkezett, látványosan szublimáltak a képernyőről. Remekek színt volt ez akkoriban a logikai játékok palettáján, de idővel persze ebbe is beleuntunk, továbblépett mindenki. A Sierra és a RealArcade Games viszont úgy gondolta, még nem áldozott le a műfaj csillaga, hátha már senki sem emlékszik erre, ezért gyorsan összecsaptak egy klónt, amolyan posztmodern cukrozott nátha kivitelben, hogy érezzük is a törődést. Kérdéses persze, hogy meddig hiszik azt a játékvártókat, hogy a felhasználói réteg, mint olyan, buta, mint a föld, de ezek szerint még vígan hülyének néznek minket.

A játékot nem kell különösebben bemutatni, hiszen itt is csak a színes gömbök egymásra pakolása lesz a dolgunk, mindezt most teljes 3D-ben megjelenítve, ami annyit tesz, hogy nem fentről lefelé esnek a golyók, hanem teljesen átláthatatlan módon előről hátrafele. Hiába, a kreativitás határ-

talán! Szintén egetverő újítás, hogy karaktert is választhatunk (manga stílusú laza fickó tréningben, berlini raver kislány nyalókával, vidám pop-droid, aki tud rappelni a párolgotatók bináris nyelvén, és hasonló életképes kreációk), akik dobálják a gömböket, s mindegyiküknek speciális képessége van, például robbantás, fagyasztás, földrengés – mintha egy „pikácsi” Pokémon banda zúzná a bogycákat a virtuális gettóban. A grafika ugyan nem rossz, feldobják a látványos fényeffekteket, de hát egy ilyen játékot nem a küllem határozza meg, különben egy tűzijáték szimulátor is sikeres lehetne (volt már erre is példa). Meg az ürületeket is lehet virágos celofánba csomagolni, de attól még lesz szaga. Közel húszperces trauma után letettem a lantot, már pusztán az a tény is idegesített, hogy ennyire nyilvánvaló gagyi másolattal ma még villogni akar valaki. Külön poén, hogy a RealArcade Games ezerrel nyomja saját kínálatában ezt a borbalmat, röpké 19 dolcsiért le



is tölthetjük az egészet, mindezt egy hónapos pénz-visszafizetési garanciával. Azért talán ők is sejtene valamit a minőséget illetően.

Talán az egyetlen pozitívum, hogy a fürmedvény alapzenét, ami leginkább egy Britney Spears féle slágeres poprémület-höz hasonlít, lecserélhetjük saját MP3 könyvtárunkra, de még a jó zene sem mentheti meg a silány játékmenetet. Mivel a ritmus generálja a játék sebességét, egy kis Pantera jót tehet a kezűgységünknek, de egy jó röhögésen kívül mással nem leszünk gazdagabbak így sem. Mindent egybevetve ez az a kategória, ami még ingyen sem kell, persze biztos nagyon divatos manapság mindent ebbe az elbarmolt dzsenersőnneszt köntösbe bújtatni, de legalább hülyének ne nézzük azokat, akiknek pénzt húznak ki a zsebéből. Már ha egyáltalán itt lehet pénzről beszélni. Csak azt nem tudom kis buta fejekkel megemészteni, hogy miképpen lehet 2002-ben egy ilyen játékkal előrukkolni gyomorgörccs és önmarcangoló szegényérzet nélkül. De hát ez is csak vélemény, biztos akad olyan, aki most teli torokkal üvölt, amiért kedvenc új trendi játékát gyalázom ezerrel. Nem irigylem őt!

Végfőlet: **40%**

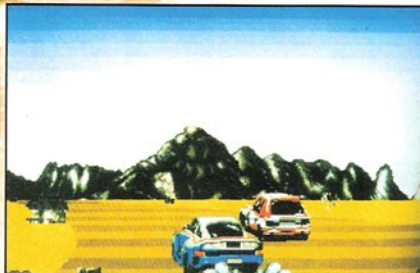
HP



## 1992 Március

Czövek Zoltán írja: „Segíteni szeretnék játékosársaimnak, hogyan érjenek el sikereket a Supremacy-val. Amikor a bevé-

denkinek a Mike Murphy által írt kritika végkifejletét, melyből azért kiderül: nem minden tökéletes, ami később kult (?) játékká lesz.



tel elég magas, vegyünk meg legalább 12 századot és 3 cirkálót. Az egyik cirkáló legénysége maximálisan legyen felszerelve. Szálljunk le a kettes bolygón. Töltsük fel tartályainkat üzemanyaggal és álljunk orbitális pályára az Enemybase fölött. Rakodjuk ki seregeinket, állítsuk maximálásra az agressziót, és figyeljük az eseményeket!” Idézet az éra aktuális Cse-

Prince of Yorkfolk. Hallja mindenki? A Prince of Yorkfolk. Code Masters-ék Dizzy-je első ízben mutatkozik be Amiga platformon is, s teszi ezt egy rendkívül ötletes



vegőjéből, mely még egyhasábos formában színesítette az 576 KByte oldalait, afféle segítséget kérő/nyújtó fórum képében. (Nem tudom figyeltek-e, hová nőtte ki magát.)

A hónap játékinálatát tucatnyi újdonság, illetve jó pár meglehetősen nagynevű folytatás jellemzi – sorban haladunk. Big Run: a Sales Curve által publikált, kései Out Run klón még komoly sikereket képes elérni Amiga platformon – az anonim cikkíró ezt hajlamos teljes képernyős megjelenítésének betudni. A címlapfotó tárgyát is képező Video Kid érthetetlen módon kattant tekintete s zöld hajzata villogtatásával óhajtottta volt megnyerni a kisebb korosztályt egy a nevével fémjelzett lövöldözős játékban való részvételhez, ám erőfeszítései – nem tisztázott okokból – kudarcba fulladtak. A Gremlin kevéské melléfogásainak egyik legszebbje. A kor C64 platformja egyértelműen alkalmasnak tűnik a számítógépes szerepjáték éltetésére, így a későbbiek során meghatározó jelentőségnek örvendő Magic Candle sorozat első része is a Jó Őrege mutatkozik be. Vannak persze dolgok, melyeket már nem bír el a 64 KByte-os hardware. Ilyen dolog a Schizm, avagy a tárgyalt hónapban megjelent Populous 2 is. Bekapcsolhatnánk az ömlengő üzemmódot, hogy: „mily beláthatatlan távlatokat s szuperlatívuszokat feltáró, kutató műretek született a Bullfrog boszorkánykoryhájában!”, ám ehelyett ajánlom min-

„Minden bátor ember dzsojstiktot izzít, hogy negyedízben irányítsa Dizzyt, a Dizzyt.” – copyright by CoVboy. Kérném: ez nem a negyedik rész, hanem a



kaland/ügyességi/logikai játékoktól gazdag csomag révén. Melynek szerves tartozéka a Prince of Yorkfolk is persze – multiplatform fejleszt-

tünk így nem más, mint a lehető leghe-tékonyabb módon kamatoztatni hősiünk egyetlen, valamirevaló tulajdonságát. A Willy Beamish féle cucc is abszolút bejövés – kellemes, kézzel rajzolt háttér, rengeteg mozi, sőt: idővel a sztori is átadul pszicho thrillerbe. Addig már nem



tés. Dizzy kalandjai máig is ajánlhatóak mindazoknak, akik elképtelezettséggel viseltetnek valamely ódon géptípus, avagy valamely emulátorok felé.

Van itt Zorro is. Arról nem írok semmit.

Ha Point 'n Click alapú Sierra kalandjáték, úgy: 1. Larry. 2. Minőség. S lőn: e hónap derekán két Sierra kaland is – ezt figyelj! – piacra dobódik, melyek

jutottak el az erkölcsösözök. Risky Woods, Wolfchild: két, a kultikus Hawkeye, Deliverance – Stormlord által kitaposott nyomvonal új, haladó, jobb-ról-balis



közül egyik Willy Beamish, kilenc

szor-  
lozódás  
lövés/zúzás  
anyagok ezek,  
melyeket  
platformjáté-kokiem  
is aposztrófálhatunk, így  
is teszünk: „platformjans-  
kok.” Címlapon: Video Kid,  
távkapcsolóval.



# TELETUBBIES

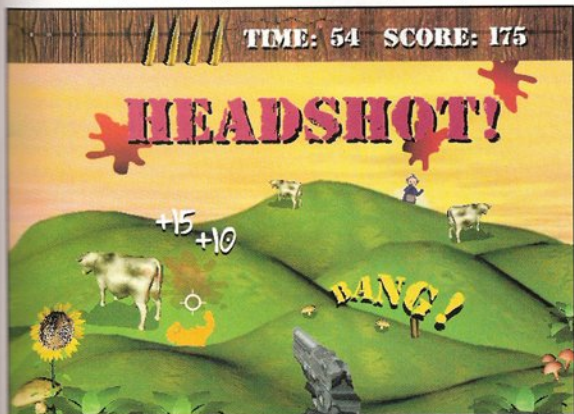
Kedves Szülő! Tisztában van Ön egy, a közszolgálati médiumokban újonnan feltűnt jelenség gyermekeire gyakorolt hatásaival? Biztos Ön benne, hogy rohanó világunkban a felelősségteljes neveltetés helyett megfelelő választás lehet gyermeinket a média által megalkotott álomvilág öléin tudunk s látunk? Mindennapi teendői, a korunk által megkövetelt tempó tartalása közepette Ön talán észre sem veszi – ám könnyen lehet, hogy cse-

gei ragadtak már billentyűzetet, s énekelték meg a Teletabbik, valamint a Sátán (!) közötti közvetlen kapcsolatok megkérdőjelezhetetlen voltát. Két dolog miatt tartom őket nevetségesnek: 1. A gyerekek nem hülyék, így csak addig érdeklik őket a Teletabbik, míg azok képesek a nyelvükön kommunikálni. Márpedig a Tabbik képek – inentől fogva, mi a probléma? 2. Ha valakire irritatív hatást gyakorolna Tvixie, Pixie, meg: „Póúúú”,

Játékok rovartunk tárgyául ezen elegáns módozat bemutatását ajánljuk.

## Bosszú

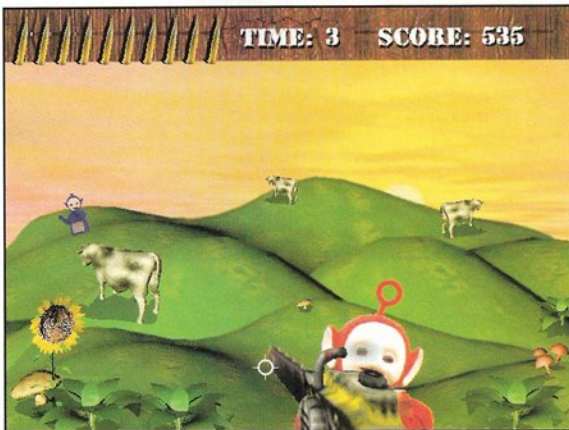
Adva vagyon a dombság, s adva vagyon a Teletabbik szentségtelen lényiségével tökéletesen tisztában lévő apuka. Vele vagyunk mi – azonosulás érdekében FPS szemszögből láthatjuk az eseményeket, mely események egyet jelentenek a közelebbi, távolabbi dombok mögül fel-fel bukkánó Teletabbikkal. Arzenálunk: egy darab stílfűrész. Egy darab 9mm-es lőfegyver, végül: egy barátságosabb mesterlövész spityu. Inentől már nem nehéz kitalálni: a Teletabbiknak halniuk kell! S halnak is, még hozzá oly módozatok tükreben, mely még a legmegátkozottabb Teletabbigyűlölők haragját is enyhíthetik. Kémém: Teletabbi agyvelő! Teletabbi cafatok! Teletabbi tetemek! Megjegyzendő, hogy a jelenség hátterében álló ötlet s szabályrendszer minden idők eddigi legszórakoztatóbb kultjátékává teszik a művet. Hasonlóan a Doomhoz, a számbillentyűkkel változathatunk büntetőeszközünk között. Minden egyes fegyver bizonyos távolságban lévő Teletabbik elnémitására képes s szavatolt, így: a közvetlen közelünkben feltűnő Tabbik ellen lánzfűrész, középtávra kítűnő választás



metéi immár a Teletabbik rabjai! Ne higgyen a gyermekeink jóhiszeműségével szemérmetlen módon visszaélő médiafigurák által tolmácsoló álomvilág jótékony hatásaiban! Ne engedje, hogy mesék köntösébe bújtatott szolgálények formálják Ön helyett gyermekei értékítéletét! Az Ön személyes felelőssége, hogy egyszer s mindenkorra száműzesse a Teletabbikat családjából! A Teletabbik a Sátán Szolgái! Vajon mérlegelte Ön valaha is...

## Köszönjük Szépen, Miss Emancipa

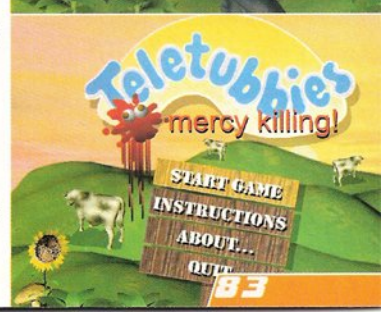
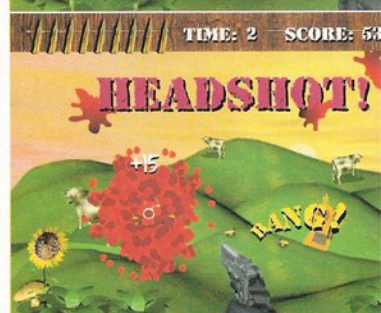
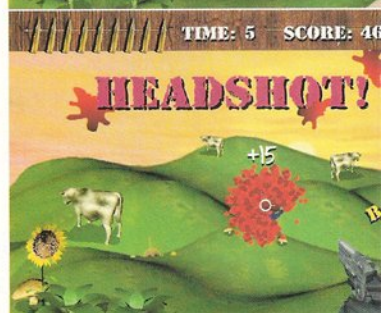
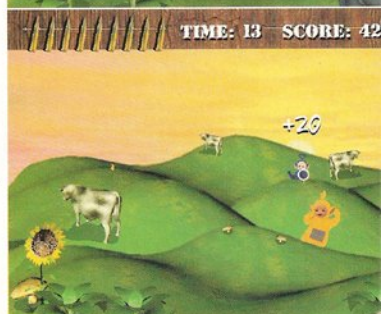
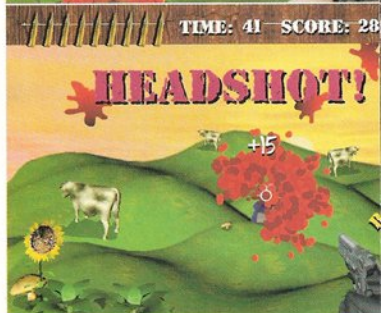
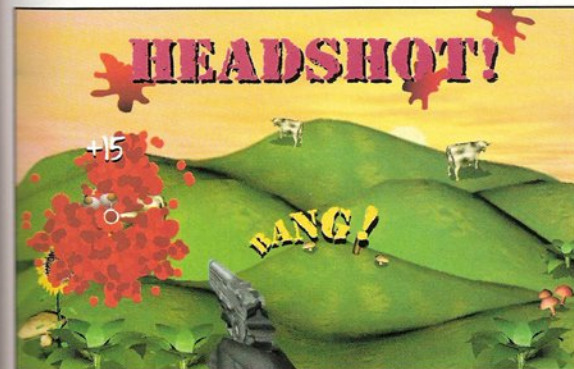
Elég csupán beprúntyögnünk egy keresőbe a Tele Tubbies kifejezést, s máris a fentiekhez hasonló értékelések tucatjaira mutató linkeket kapunk. Megjegyzem, nem estem túl zásokba: unatkozó anyukák, önnön magukat gyermekpszichológussá átminősített apukák valóságos töme-



gűg a kollektív bosszúállásnak léteznek elegánsabb módozatai, mint önnön magunk nyilvános keretek között történő leégetése. Ehavi Kult

a 9mm-es, míg a horizontról támadó Tabbik kiiktatásához a mesterlövész pus-kát hasznosítjuk. Nagyfokú koncentrációt s jó reflexeket igénylő foglalatosság, lévén a Tabbik csaknem két percn keresztül özőnlenek az életükre törő játékosra. Extrák: irányított, betalált fejlődés esetén bonusz pont, plusz kifejezetten hatásos vizuális effekt jár, míg, ha egy másodperc alatt képesek vagyunk három Teletabbit kivégezni – nem könnyű, de én meg tudom, bebebeee! – úgy a mű RAMPAGE felkiáltással, s ponthegekkel adózik szakértelmünk előtt. Mindenki-nek ajánlható, még azoknak is, akiknek semmi bajuk sincs a Teletabbikkal. Elvgre a Teletabbi jelenség csak akkor probléma, ha problémát csinálunk belőle.

by GyZ





# BUDGET JÁTÉKOK

## ONI

Egy játék, melynek nem is szabadna léteznie, s mégis létezik. Az Xbox révén immár a konzolpiacon is közvetlen érdekelttségnek örvendő Microsoft sikerrel nyeri meg fejlesztők tucait, hogy csak a kizárólag a szoftverírás új játékgépére készítsék el programjaikat. A Bungee, mely egyike ezen cégeknek, a Microsofttal való megalapodáskor azonban több játékon is dolgozik, mi több – ezek java része multiplatform fejlesztés. S bár a Billy Bredalmának képviselőjében mutatkozó hölgyek s urak e fejlesztések szükségességéről befuccsolásáról beszélnek, a

Bungee piaci érdekeinek, valamint a játékosársadalom nyomásának hatására azért csak kiadásra kerülnek a révbé ért darabok. Egyikük egy Halo című játék, melyben valami robotok vannak. Ennyit sikerült kiderítenem a vinyómon bujkáló poszter révén. Másikuk, az Oni, azonban éppen a közelmúlt során mutatkozott be mind konzolokon, mind PC platformon. A darab maga harmadik személyű manga álmokfutásnak nevezhető, mely gazdagon merít ügyességi, akció, valamint kvázi-kaland elemekből egyaránt. Értendő ez alatt a szép számban mért főellenségek

kiiktatási módozatait feltérképezni kész s hivatott játékos dolgának több esetben is igen-igen körülményes

volta. Kinoko jó cucc: darázsde-rék, hajlékony, kecses végtagok, illetve egy manga rendőrnőtől elvárható bátorság, talpraesettség, s határozottság jellemzi. Végül, de nem utolsó sorban – ő is a Lara Croft féle atléta-kép-zőbe járt, melynek elvégzését követően minden nebuló képes 24 órából 24-et csutka gázon rohanva tölteni. Márpedig ez jól jön – az ONI esszenciájával egyet jelentő

harcrendszer ugyanis – melyről most nem beszélünk – meglehetősen nagy térképekkel párosul, melyeken valóság-gal hemzsegnék a megrendszabályozásra váró gaztevők. Időnk java részét így a térképek kiismerése, a kapcsolók felkutatása, illetve a suhancok ronggyá verése teszi majd ki. Romlott lelkű



csavargók veséinek lerugdosása, testi erejükkel visszaelni kész három ajtos szekrények meglepetésszerű röp pályára állítása pedig, tessék elhinni: jó hecc. Kinoko repertoárja ráadásul térképről-térképre új figurákkal s fogásokkal egészül ki, minek révén a későbbi pályákon már a legklasszikusabb Jackie Chan koreográfiákra ütő boxoknak lehetünk szerves tartozékai. Szóval nem rossz. Emilitést érdemel az erőteljes világábrázolás, így megemlíthjük. Az akció/ügyességi játékok kedvelőinek máig is kitűnő választás, mely számos térképe, a meglepetésektől sem mentes forgatókönyv révén hosszas szavatosságot ígér s tartogat.

**87%**

Ára: 1999 Ft.

## Worms II

Ezelőtt – GyZ számol – nagyon sok éven volt egy Ural nevű játék, melyben két tank próbálta szétamortizálni a másikat. Az irányításukat végző játékosok meghatározták a lövés erejét, beesési szögét, majd durr – lehetett izgulni. Az Amigás Project-X, illetve Rally Fever játékok révén bemutatkozó Team 17 idővel felismerte az ősi ötlet lehetőségeit, majd röviddel ezt követően mérges férgekkel párosították azt. A siker nem is maradt el: boldog-boldogtalan terelgette a rakétavető, uzis, dinamitos kukacokat, s volt nagy vidámság, dinóránom, hipp-hopp-hejehuja, mikor egy fantasztikus produkció lassított visszajátzásában gyönyörködhetünk. Egy szóval, lehet fanyalogni, avagy az illető öskövület ismeretében egyetlen legyintéssel intézni el a férgeket – a Worms ettől még hamisítatlan sikersztóri. Éppen a közelmúlt során futott be a Worms World Party, azt megelőzően pedig a Worms Armageddon – ám a kukacok által képviselt jelenlegi színvonal a második epizód során mutatkozni meg első ízben. Namost tudni kell hogy én magam nem szólhatok a kukacok elragadtatás nélkül, mert van egy kedves cimborám, aki tízből tízszer ronggyá ver. Ám, merthogy a kukacok megjelenésük óta egyet jelentenek a könnyed, csoportos kikapcsolódást is lehetővé tevő – öő – kikapcsolódással, ajánlom őket mindenkinek.

**90%**

Ára: 1999 Ft.

by GZ





## Rage of Mages II

A már megjelent játékok folytatásainak egy része igyekszik újabb, színesebb lehetőségek felvonultatásával bővíteni az első epizódban szabott irányvonalat – míg másik csoportjuk csaknem változatlan formában kínálja még többet abból, melyet már az eredeti epizód is kínált. Az orosz fejlesztésű, folytatást is megértő Rage of Mages szintén ebbe a kategóriába sorolható. Az első pillantásra mezei Warcraft klónnak tűnő műs folytatása ügyesen elegyített RTS, RPG elemeknek köszönhetően sikerességüket, mely szisztema történetközpontú tolmácsolása ideig-óráig képes volt feledtetni a már keltezősükkor is középszerűnek mondható prezentációs jegyeket.

Legfőbb újítás a folytatás gerinceként felfogható kampány mód nem-lineáris jellege, illetve a grafika tekintetében értelmezett tucatnyi, a játékmenet alapköveire is szerves hatást gyakoroló fejlesztés. Példa: a második epizód már ismeri a kezelési térképek egyenetlenségét, valamint számos millió felvonultatásával igyekszik szignóználni önnön változatosság-



tésének hátterében álló, RTS-ekben már számtalanszor látott taktikai harcmodell jelenti a Rage of Mages tematika savát-borsát, az azok mögött húzódo történetiség révén még a ma felhasználója is minőségij játékekéményre számíthat. Karaktereinknek – kik a klasszikus fantasy jegyében értendő kaszkok sorainak bármelyikét erősíthetik – az alanti

szersmind legelcsépeltebb hagyományait idézi: komponens gyűjtésre ragadtatják magukat. Vannak itt ilyen vérmókuskok is – elég kattant arcok. Lemészárlásuk helyett jobb, mi több: financiális szempontból is üdvözlendőbb választás lehet visszakísérnünk őket otthonukhoz. Emilitést érdemel a reputáció megalkotása is – cselekedeteink, dönté-

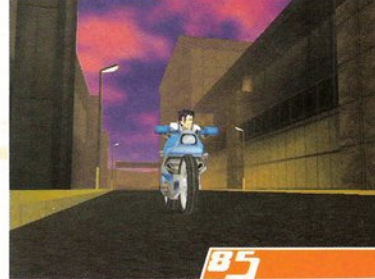
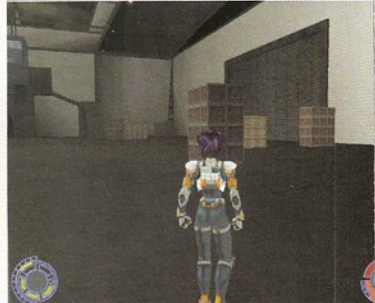


gának üdvözlendő voltát. Noha a Rage of Mages mondakör epizódjait már keltezősükkor sem sorolhattuk a valaha keltezettséggel darabok közé, a folytatás kényelmes, könnyen elsajátítható kezelőfelületre figyelemreméltó, újszerű szisztemával párosul. A már említett kampány mód számtalan, egymástól független, esetenként egymásból következő küldetést, illetve küldetössorozatot kínál – hogy ezeket milyen sorrendben teljesítjük, belátásunkra, illetve lehetőségeinkre bízatik. S noha éppen a questek teljesí-

izgalmakban mind-mind részük lehet, ha belépnek a Rage of Mages II birodalomba: megmentik egy szerencsétlenül járt falu gazdaságát a birkaállományt ostromló farkasok vehemens rohamaival. Valamely Hősünk régiségkereskedővé avanszál majd, de csak addig a pillanatig míg össze nem rakhat egy ősidők óta törött ereklyét. Egy köztiszteletnek örvendő varázstudó megbízása nyomán hőseink olyasmire ragadtatják magukat, mely az asztali szerepjátékok érdekesítő világának legszebb, egy-

seink nyomán bizonyos kapuk megnyílnak, míg bizonyos kapuk – hát ez van – bezárnak. Itt körvonalazódik a kampány mód nem-lineáris jellege, jellem. És a többi, és a többi. A küldetések változatosságára, a kínálat bőségére aligha lehet panaszunk. Kiemelt figyelmet érdemel az itt megalkotott "gazdaságmodell" is, nevezetesen: mikor, mire, s mily fontoltságból is költjük a világmegmentésből, avagy a rutinhibából befolyt anyagi javakat. A Rage of Mages II-ben tudniillik kifejezetten nehéz tápolni, mely körülmény szintén a játék hosszú távú szavatosságát garantálja.

S noha a sprite-okat kezelő, manipuláló grafika láttán már valószínűtlen, hogy a jelen játékosának szemei kocsnycokat éresztenek majd, az itt életre hívott szisztema éretnek tűnik mind a továbbfejlesztésre, mind a szemérmetlen lekoppintásra. Míg be nem érkezik az első Rage of Mages klón, avagy a Rage of Mages III, addig el lehet lenni a folytatással. Is.



**81%**

Ára: 1999 Ft.

by GyZ





The Green Vapor

# SPAWN

## NITRO RIDERS

KERESD AZ  
576 SHOPOKBAN!



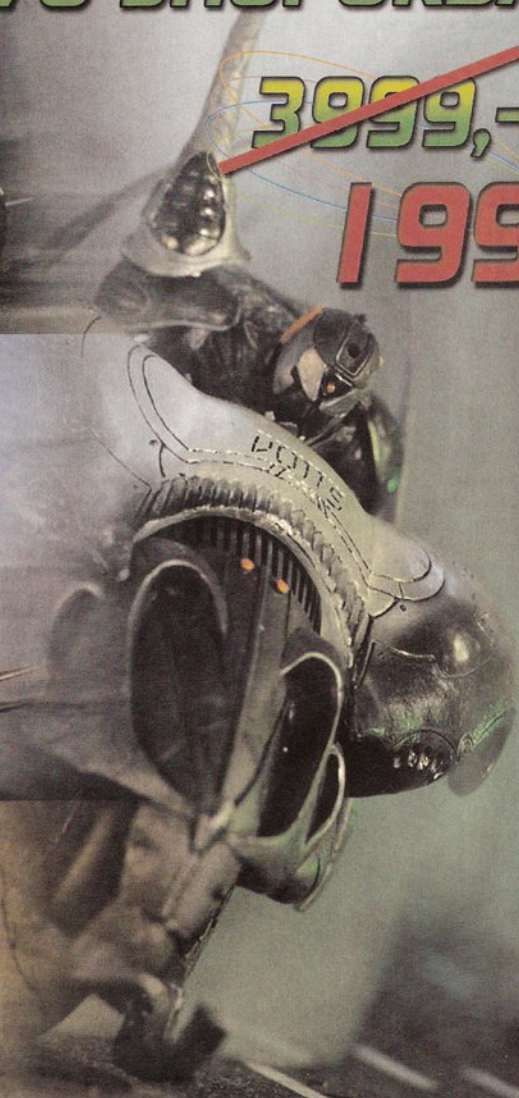
Eclipse 5000

~~3999,-~~

1999,-



After Burner



Flash Point

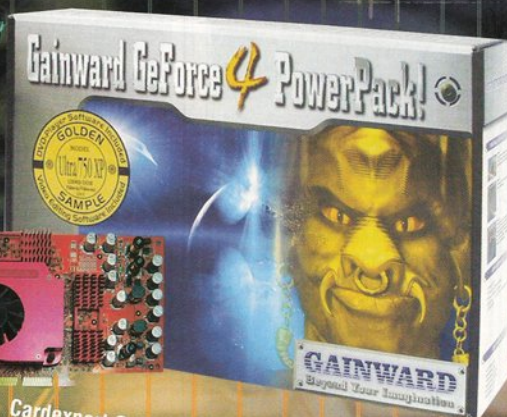


# GAINWARD

Best Price Performance Gainward!  
NVIDIA Awarded Gainward!  
Best Performance Products 2001

NVIDIA Awarded Gainward!  
Best 3D Promotor 2001

Új  
GeForce 4  
széria



Cardexpert Geforce4 Powerpack PRO600 TV  
Cardexpert Geforce4 PRO600 TV Golden Sample



Cardexpert Geforce 3 Powerpack  
„Jumbo”  
Geforce 3 Ti 200 Chip és  
**128 MB DDR SDRAM !!!!**



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

**HERTA**

[www.orca.hu](http://www.orca.hu)

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846  
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center)  
Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131  
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164









csalódik az az ember, aki ellátogat oldalaira. Nagy általánosságban remek dizájn és könnyű kezelhetőség jellemzi ezeket a portálokat, ahol több funkció szerint válogathatunk az eladásra kínált játékok katalógusából. Kereshetünk típus szerint (akció, kaland, FPS, racing), platform szerint (PC, konzolok), de találkozhatunk olyan is, aki még megjelenési dátum szerint is osztályozta a játékokat. Persze ez ettől még csak reklám, de sokkal interaktívabb, és hát nem kell mindig elhinni, amit ajnázolnak, csupán nyitott szemmel nézelődni. Az se jó, ha csak a kritikusok véleményére hagyatkozunk vásárlás előtt, hiszen akad köztük kifejezetten rossz-májú teremtés, de az is lehet, hogy szakított a barátjával, elsózta az ebédjét, potenciazavarokkal küszködik. Lagzi Lajcsi hallgatott és éppen egy ilyen rossz-kedvű pillanatában ritkét és húzta le a sötétbe az adott játékot. Hát akkor nézzük csak, mit is alkottak azok a nagyobb nevek, akikkel szinte minden hónapban találkozhatunk a játékboltok polcain.

kissé sötét) színek, áttekinthető menüpontok a fejlécen, érdekes és rövid ismeretők, egyszóval minden, ami a vásárlót érdekelheti. Saját oldalukon működtetnek on-line boltot is, ahol még Star Wars Starfighter sapkát, vagy pulcsit is vehetünk, ha éppen van felesleges lövénk. A platformok közül is válogathatunk kedvünk szerint, és minden alponban lehetőségünk van azonnal visszatérni a főoldalra. Ritkán lát az ember ilyen szívet melengető oldalt, viszonylag rövid töltési idővel, kár, hogy a tartalom kissé egysíkú (csak a Csillagok háborújáról lehúzott szazredik bőr), de hát erről nem a készítők tehetnek.

## Electronic Arts

Cím: [www.ea.com](http://www.ea.com)  
Letöltési idő: gyors  
Bonyoltság: 9/10



Azt hiszem, a céget nem kell senkinek bemutatni, egy igazi multival van dolgunk, aki ad is a megfelelő megjelenésre. Egy egész újság nem lenne ahhoz elég, hogy elmeséljük, mit is találhattok ezen az oldalon. Bár a dizájn kissé visszafogott, a tökéletes és átlátható tartalom mindennél kárpótál. A sportrajongók külön EA Sports oldalait is meglátogathatnak, ahol az éves NBA, NHL, NFL vagy akár NASCAR újtásokról találhatnak rengeteg információt. Az oldal tetején külön link vezet az EA Games adatbázisba, ahol aztán se

vége, se hossza a játékok listájának. A Gamespot.com szerkezetéhez hasonlóan az oldal bal felén egy hosszú göröglistából kereshetjük ki a választott programot, amiről az EA oldalán külön összefoglaló és képeket találhatunk, de innen akár a hivatalos weboldalra is továbbléphetünk, ha részletes információra van szükségünk, vagy akár letölthető demót akarunk bevizsgálni. Több száz ilyen oldal érhető el a fenti címről, valamint pontos európai megjelenési táblázatok is segítik a tájékozódást. Nem csoda, hogy ez a cég ekkora sikerre hivatott, van munka mögötte rendszeren. Mindenképp érdemes ide látogatni, még akkor is, ha éppen csak unatkozol, mert minden tévéadón brazil sorozat megy éppen. Tuti, hogy találsz valami érdekességet.

## Activision

Cím: [www.activision.com](http://www.activision.com)  
Letöltési idő: normális  
Bonyoltság: 7/10



Az Activision oldala inkább figyelemfelkeltő jellegű, olyan díszes kirakat, ahol nem a termék, hanem maga a reklám kap helyet. Rengeteg színes banner, kissé kusza oldalfelépítés, mindenesetre látványos megoldásokkal ragadják meg a látogatók figyelmét (komoly hangsúlyt fektetve az aktualitásokra, jelen esetben a Wreckless és a Return to Castle Wolfenstein nyomul). Előnyös újtások,

Bár a diájn kissé megporosodott, a tartalom annál inkább szórakoztató. Rengeteg karikatúra és humoros rövidképregény, mintha egy angol Ludas Matyit tartanánk a kezünkben, lehet nosztalgálni.

<http://www.fanofunny.com>



Ez már maga a művészet! A világ száma neves karikatúra művészenek virtuális galériája, ahol még erotikus képeket is küldhetünk e-mailben. Kicsit hasonlít a Funic oldalára, de itt mindent kézzel rajzoltak - eredetileg.

<http://www.asterix.exnet.hu/>



Egy ilyen oldal mellett mi sem mehetünk el szó nélkül, akik a nyolcvanas években még az Alfa magazinban vártuk a havi Asterix és Obelix képregény-adagot. Most mindent megkaphatunk egy helyen, és ezért külön köszönet az alkotóknak!

<http://www.vicc.net/>



Egy újabb magyar portál, ahol több ezer rendőri, anyós, skót és persze Jean vicc található, és meglepő módon nem mind öskövélet. Hatalmas a választék, lehet újítani a repertoárt, már ha erre van egyáltalán még igény.

<http://www.bestofhumor.com/>



## LucasArts

Cím: [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)  
Letöltési idő: normális  
Bonyoltság: 8/10



Ígáz, csupán Star Wars ajánlók tömkelegét találhatjuk ezen az oldalon, de a LucasArts gyönyörű környezetet teremtett saját kirakatának. Egyszerű (bár talán





Válogatás az Internet legjavából, még hírlevélre is feliratkozhatunk, nehogy lemaradjunk valami baromságról. Kicsit erőltetett, de kétségtelenül hasznos azoknak, akik nem érik be a közepesel.

<http://www.gagsplus.com>



Gyermekkorunk münáthája, elektromos sokkoló ceruzája, kenhető kutyakajija, vérkapszulája, és az egész Bolondok Boltja most egy helyen, lehet rendelni, hátha újra reneszánszát éli majd ez a mókás genyriás.

<http://www.funnysex.nl>



Bár a nyelv elsőre kicsit furcsa lehet, de hát a csakjért mindent meg kell tenni, pláne ha közben még röhöghetünk is egy jó. Ne feledd, egy jó nevetés egy fél orgazmus. A többit már oldd meg magad!

<http://www.ccs.neu.edu/home/image/bnb.html>

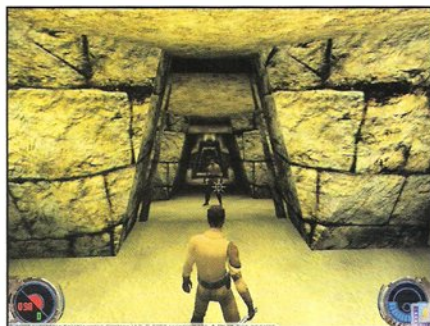
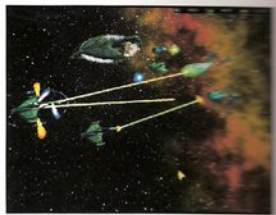


Talán kicsit már lejárt lemez, de a Beavis and Butt-Head kultusz fellegvára talán még érdekelhet valakit. Videók, játékok, képek és rengeteg anyag a két elbaltázott idiotáról, akik azért mégis csak lenyomták Amerikát.

<http://www.duestudios.com/>



Ismerős a Stardudes című vidám kétker-



hogyan az oldalnak saját keresőmotorja van, de az igazi mániákusok még hírlevélre is feliratkozhatnak, így rendszeresen tudatja velük a cég, ha valami a boltok polcaira érkezik. Bár a játékokról kevés az írott információ, az Activision inkább telepakoit a szerveret letölthető shareware demókkal és videókkal. Szóval egyúttal játszhatunk is, ha erre tévedünk, de ettől még jobban is oda lehetne figyelni a körítésre.

## Xicat Interactive

Cím: [www.xicat.com](http://www.xicat.com)

Letöltési idő: gyors

Benyomás: 6/10



A Xicat elnyerte a Citrom-díjat, már ami a külalakot illeti, mert ennél rusnyább oldalt még az amatőr honlapkészítők sem tudnak csinálni. Rémisztő színek, borzasztó felbontás, kitöltetlen helyek az oldalon. Egy ideig szoktatni kell a szemet, de ha elmúlt az émélygés, akkor rendkívül egyszerű dolgunk van, ugyanis az alkotók felhasználóbarát rendszert építettek fel, csak éppen közben egy vak dizájnerrel működhetek együtt. Az oldalon az összes újdonság hatalmas logója látható, így viszonylag könnyű azonosítani a keresett játékot, aztán a logóra kattintva hosszú és kimerítő leírásokat (néhol még végigjártasokat is) kaphatunk az adott alkotásról. Külön kiemelve a grafika, gép-igény, ajánlott felbontás, vagy multiplayer opciók, mindez megtoldva néhány gyönyörű képpel – egészében véve remek munka. Csak mindemellett ez olyan kevés és csúnya, ami mellett nem mehetünk el szó nélkül. A fejléceken viszont bátran figyel-

jen, hogy a Contact menüpontra, akár lehet nekik levelet is írni, hogy végre vegyék észre magukat, mert nem leszünk így jóban!

## Infogrames

Cím: [www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

Letöltési idő: normális

Benyomás: 7/10



Az Infogrames oldalának érdekessége nem sokszínűségében vagy remek felépítésében rejlik. Ha beírjuk a fenti címet, bizony először azt fogjuk hinni, hogy egy reklámműgyöngs, vagy PR stúdió site-jára tévedtünk, mert az egész olyan szürke és színtelen. A cég külön tanulmányokat is készített (térképekkel és grafikonokkal) saját történetéről, terjeszkedéséről és piaci részesedéséről, valamint a játékiadásokkal kapcsolatos szakmai kérdésekről. Rengeteg kapcsolódó cikk és fórum is található itt, de maguk a játékok sajnos háttérbe szorultak. Az olvasó persze a főoldalon választhat, hogy melyik országból, vagy inkább földrészről érkezett, így különböző aloldalakra juthat, de itt sincs sok használható információ (az angolai oldal főcíme még mindig az Alone in The Dark 4, hát erről ennyit!). Az anyacég persze ezerral nyomja magát és saját komolyságát, csak pont a legfontosabb dolgokról nem tudhatunk meg semmit. Persze ezt már magyar viszonylatban is megszokhattuk, nem érhet akkora meglepetés. De hogy Európa?

## Ubi-Soft

Cím: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

Letöltési idő: normális

Benyomás: 9/10



Az Ubi-Soft oldalának tökéletes felépítése a LucasArt-hoz hasonló rendkívül díjazással párosul. A készítő itt mindenre figyelt, rengeteg cikk és leírás található a cég összes eddigi játékról (minden platformon), minden programról külön topicot nyitnak a fórumon, feliratkozhatunk a heti hírlevélre, vásárolhatunk on-line üzletükben egy remekül felépített katalógus segítségével, és még sorolhatnám a végtelenségig. Óriási ötlet, hogy a játékokat, és a hozzájuk kapcsolódó kommunikációt egyértelműen különválasztják, így sokkal gyorsabban kereshetünk rá a saját érdeklődési körünkre. Egyetlen olyan másik oldallal sem találkoztam, ahol ekkora hangsúlyt fektettek volna a háttörtörténi multiplayer versenyekre és eseményekre, különös tekintettel a Salt Lake City 2002-re (pedig az Eidos kiadvány, még toplistákat is vezetnek (napi frissítéssel) a látogatók kedvenc játékaiban). A remekül felépített tartalmi szolgáltatás pedig csodálhatóan készen pompázik, nem érheti szó a külső lejéjt. Külön gratul-

## Eidos

Cím: [www.eidos.com](http://www.eidos.com)

Letöltési idő: lassú

Benyomás: 8/10







Lara Croft alkotói is kitétek magukért, nehogy lemaradjanak a híversenyben. A bevezető címdalón csak a cég híresebb hősei (Lady Croft, vagy éppenséggel a Soul Reaver humánus vámpírja, Raziel) állnak modell, itt választhatunk, hogy melyik ország kínálatát kívánjuk megtekinteni a továbbiakban. Ezek után egy kicsit dőcögős a menü, de az eredmény minden várakozást megér. Megint csak azt tudom elmondani, hogy a cég kínálat a leginkább egy színes és jól kidolgozott szakmai magazinhoz hasonlít, közérthető módon kivitelezett rendszer, látványos reklámok és bannerek, valamint rengeteg letölthető demo. Persze most leginkább az aktualitások (Hitman2, Blood Omen 2) foglalják el a legtöbb helyet, de ha valaki gyorsan akar eredményre jutni, akkor a képernyő bal felső sarkában egy gördülő-menü segítségével ABC sorrendbe rakott listából kereshet gyorsan és hatékonyan. Ha pedig csak nézelődni van kedvünk, akkor az Eidos gondoskodik szórakoztatásunkról, s ha meguntuk az előzeteseket és bemutatásokat, akkor még mindig kirucsanhatunk a hivatalos Lara Croft oldalra is, nem fogjuk megbánni.

## Sierra

Cím: [www.sierra.com](http://www.sierra.com)

Letöltési idő: gyors

Benyomás: 7/10

A Sierra legendát teremtett a Half-Life-al, vagy az Aliens vs. Predatorral, esetleg a S.W.A.T. szorazzal, de ugyanez nem



mondhatjuk el a hivatalos oldaláról. Bár a (sajnos túl kevés) játék leírása és bemutatása nem hagy kívánnivalót maga után, de a felépítés és a szegényes menürendszer annál is inkább. Bár a keresés itt is egyszerű, az oldal könnyen áttekinthető és a közlekedés sem okoz túl nagy gondot, valami mégis hiányzik. Talán az a szöszinű és érdekes rendszer, amelyet az EA, az Eidos, vagy az Ubi-Soft készítői vittek végbe. Mindenesetre minden megvan, aminek meg kell lennie, ezért nem is sírhat az ember szája, de jól tudjuk, hogy a marketing nem csak ebből áll. Hát, van még mit tanulni.

## DreamCatcher Interactive

Cím: [www.dreamcatcher.com](http://www.dreamcatcher.com)

Letöltési idő: gyors

Benyomás: hahahaha

Mivel az utóbbi két hónapban ez az új cég feltörekvően van a játékpiacon (gondoljunk csak a The Shadow of Zorro-ra, vagy a SuperPower-re), gondoltam az ő oldalukat is megnézem. Hát nem kellett volna. A srákok úgy indítanak,



hogy egy jópofa leírással reklámozzák Stephen King „Dreamcatcher” című regényét, majd megkérdézik, hogy érdeklődünk-e a játékaik után. Bizonytalanul a linkekkikre kattinttam, melynek eredménye az lett, hogy három (!) játék négyesoros leírását olvashattam el, amelyeknek linkeje nem a hivatalos oldalukra, hanem az Amazon.com boltjába vezetett, hogy azonnal meg is vehessük őket. Rémes! Csak azért írtam le, mert jól tudni, hogy van ilyen is.

A látottakat egybevetve azt kell mondanom, mintegy zárszóként búcsúztatva az ehavi témánkat, hogy érdemes volt végiglapozgatni ezeket az oldalakat. Lehet, hogy banális, vagy közhelyes, amit mondom, de gyakran a gyártók tudnak csak mindent jól elmondani egy játékról, az már megint más kérdés, hogy még a trágábból is aranyat akarnak csinálni, de hát hallottál már olyan boltosról, aki saját magát fikázta? A többi meg csak rajtad múlik.

HP

## Ha kell egy kis kikapcsolódás...

Ha már fenn vagyunk a világhálón, ugyan miért ne játszhatnánk egy kicsit, hogy elússzunk az időt, vagy pihentessük agyunkat? Az Internet tele van ingyen letölthető, vagy on-line játszható freeware illetve shareware programokkal, amelyek arra hivatottak, hogy szórakoztassák a komoly játékokban megfáradt fiataiságot. Elsősorban persze logikai, vagy táblás játékokról esik szó, de gyakran találkozhatsz kártyás, vagy kaszinó progikkal is, tetszés szerint adagolható.

<http://www.tar.hu/frameset.phtml?path=/sql>



Azonnal a lényegre térünk, ez a link nagyon hasznos a logikai játék kedvelőinek. Letölthető (főképp neten játszható) páros játékok, könnyű kezelhetőséggel és magyar leírással. Mindenképpen érdemes benézni, mert ezek nem a mindenhol elterjedt

reversis alapú játékok, úgyhogy kicsit művelődhetünk is.

<http://www.tucows.com/>



A freeware programok egyik mennyországa, itt találhatóak demók, freeware és shareware játékok minden mennyiségben. Választhatunk platformot, felhasználói rendszert, sőt még hírlevelet és értesítőt is kaphatunk, ha valami újdonság érkezett. Persze a reklámokat végig kell nézni, de hát egy ilyen helyen meg is kell élni valamiből.

<http://www.freestuffcenter.com/>



Minden, ami ingyenes! Az oldal sajnos elég rondára sikeredett, de hát nem azért látogat el oda az ember, hogy a dizájn nézegesse, hanem mert rengeteg hasznos cuccot találhatunk itt, többek közt játékokat is, de nem csak ezért érdemes belekukkantani a kínálatba, mert bizony könyvek, zenék, képernyővédők és háttérképek is letölthetőek itt, nem is akármilyen minőségben.

<http://www.downloadshareware.com>



Szintén egy olyan portál, ahol nem csak játékok vannak, de minden ingyenes! Új játékok demóit is le lehet tölteni, vagy trial verziókat próbálgatni, hogy könnyebb dolgod legyen a vásárlás előtti döntéshozatal rögös útján. Az oldal egyszerű, és könnyen kezelhető, de gyakran lelassul a töltés, gyakran sokan szeretnének éppen új cuccokhoz jutni. Türelem kérdése az egész!

ces alkotás, amelyet még a Frankó hozott el nekünk, magyaroknak? Hát ismerkedj meg az alkotókkal egy nagyon beteg oldal segítségével, ahol már a folytatást is megnézheted.

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



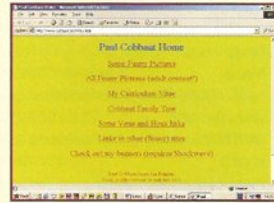
Magyar és angol beszélások gyűjteménye, ismerkedő dumák, nagy klasszikusok és egyéb aranyos illetve debil idézetek, ahogy tetszik alapon. Külön érdem, hogy az elhíresült graffiti dumák is megtalálhatóak az adatbázisban, nem fogunk unatkozni.

<http://mocsing.hu/>



Retteghet a sajtó (még mi is), mert a Mocsing bizony abból él, hogy mások hibáit gyűjti szakadatlan. Tévés és újságró bakik avatatlan szentélye, riporterek és politikusok, valamint közéleti személyiségek butaságai egy helyen. Őket még perelni sem lehet, hiszen csak azt idézik, amit mi mondtunk, vagy írtuk. És ez fáj a legjobban!

<http://www.cobbaut.be>



És megint egy jópofa karikatúra-gyűjtemény, de itt az úgynevezett „felnett” témák is jelentős teret kapnak. Persze nem kell azonnal a legrosszabbra gondolni (hé, ki is gondol ilyenkor rosszra?), mert inkább csak nevetésre szánták az oldalt, semmint kézimunkára. De hát, ki tudja?

<http://www.funnypop.com/>

Jópofa fényképek és reklámok tárháza, kicsit olyan, mint a könnyen elfeledett Csiiz, csak éppen mi állíthatjuk össze a műsort. Az oldal még saját linktárát is felépített, így ha meguntuk, van még hova kattintani. Innen még mi is csemegézünk majd!



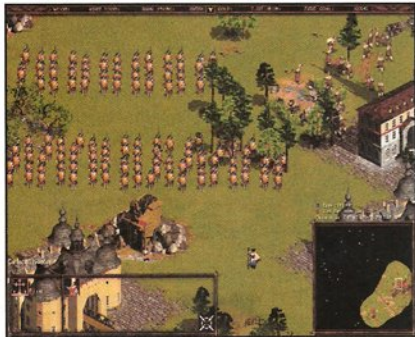


## C&C Renegade

### Végtelen idő „Skirmish” módban

Ha már unod, hogy csak 25 perc játékidő van „Skirmish” módban, akkor nyisd meg a következő fájlt: „svrcfg\_skirmish.ini” (\westwood\Renegade\Data\ könyvtárban találod)  
Keress meg a fájlban a „gametime= „ sort, és írd be bármilyen időt.

## Cossacks: Art Of War



Játék közben az [ENTER] leütése után írhatod be a következő kódokat. A kód beírás után nem kell ismételtetni az [ENTER]-t

### izmena

Váltás a másik játékosra  
**multivar**  
Másik játékos egységeit éred el, ha ezután megnyomod a „P”-t

### supervizor

Teljes térképet megnézheted

### www

Az előző 3 cheat kód egyidejű bekapcsolása

### money

Kapsz 50000 fát, kaját, követ, aranyat, vasat, és szenet.

**VICTORY** (Csupa nagybetűvel írd be a kódot!)

Pálya megnyerése

## Disciples II: Dark Prophecy

Játék közben az [ENTER] megnyomása után írd be a kódokat, majd az érvényesítéshez ismét [ENTER]

### moneyfomthing

A „Mana” és a „Gold” mennyisége 9999 lesz

### borntorun

A mozgáspontok resetelése

### help

Mindenki gyógygyul  
**wearethechampions**

Pálya megnyerése

### loser

Pálya elvesztése

### herecomesthesun

Minden térkép elérhető

### paintitblack

Nem látható térképek elrejtése

### anotherbrickinthewall

Újraépítheted a fő bázisod

### givepeaceachance

Békekötés mindenkivel

### badtothebone

Háború mindenkivel

### cometogether

Szövetség mindenkivel

### jump XP of

Minden résztvevő szintet ugrik  
**stairwaytoheaven**  
Azonnali ugrás a következő pályára mindenkinek

## Hell Heroes

Játék közben [-] megnyomása után írhatod be a következő kódokat, és az érvényesítésükhöz nyomd meg az [ENTER]-t.



### GiveMeAll

Minden cheat

### GiveMeFuel

Teljes üzemanyag

### MoreLives

Minden élet

### HealthMe

Teljes életerő

### GiveMeInvulnerable

30 másodperc sérthetlenség

### GiveMeInvisibility

30 másodperc láthatatlanság

### GiveMeAllAmmo

Minden fegyver

## Mall Tycoon

Játék közben a [Ctrl] nyomva tartása közben írhatod be a kódokat.

### hdirate

+100 pont az útvonal ismerethez

### hdicash

+ 1000000 dollár

### hdllore

Minden technológia kifejlesztve

### hditech

Az aktuális fejlesztés befejezése

### hdizooma

Végtelen zoom

## Shadow Force: Razor Unit

Játék közben a [ ] lenyomása után előjön a konzol, ahová beírhatod a következő kódokat.

### aiGodMode

Az ellenség sérthetetlen

### aiProtectProtectee

A védők sérthetetlenek

### god

„Isten” mód

### aiDisableEars

Az ellenség mesterséges intelligenciája nem érzékel téged

### aiDisableEyes

Az ellenség mesterséges intelligenciája nem lát téged

### noclip

Átjárás a falakon

### SimGolf

Cheatek aktiválásához a [Ctrl] + [S] nyomvatartása mellett írd be:

### BOMBBSHEEP

Ezután a [Shift] + [=] lenyomásával kapsz 10.000 dollárt

## TOCA 2: Touring Cars

### TOPDOWN

Hátsó felülnézet

### OUCH

„Battle” mód bekapcsolása

### RUBBER

Durva ütközések

### SKINNY

Csak a kerekék látszanak

### GIRDLE

Aránytalan környezet

### TIMEOUT

Teljes távolság

### TECKLOCK

Extra körök elérhetőek

### FASTBOY

Turbó bekapcsolása

### MINICARS

Kicsi autók hátsó felülnézetben

### ICKLE

Pici autók

### POSHKID

Nem kell pontot szerezni a bajnoksághoz

### OUTTAKE

Magyarázó szöveg

### CMFORD

Csak Ford Mondeo minden autó

## Grand Theft Auto 2

Mikor egy autót veszel, akkor vehetsz hozzá különféle „power-up”-ot, de mindegyikhez csak egy felét.

### Romero

Páncél

### U-Jerk

Cserélhető géppuska

### Michelli

Külső géppuska

### Big Bug

Belső géppuska

### Bug

Belső géppuska

### Z-Type

Csendes géppuska

### Police

Rendőr puska

### Minx

Elektromos sokkoló

### Shark

Molotov koktél

### B-Type

Sebezhetetlenség

### Taxi

Dupla sérülés

### Beamer

Lángszóró

### Schmidt

Életerő

### Dementia

Láthatatlanság

### Aniston BD4

Ingyen szabadulhatsz a börtönből kártya

### Miara

Rakétavető

### Eddy

Géppuska

### Armed Land Roamer

Géppuska

### A-Type

Gyors újratöltés

### Land Roamer

Sérthetlenség

### Trance-AM

Lángszóró

### Arachnid

Shotgun

### Meteor

Sérthetlenség

### Hachua

Rakétavető

### T-Rex

Elektron ágyú

### Benson

Elektromos sokkoló

### Panto

Gránátok

### Morton

Ingyen szabadulhatsz a börtönből kártya

### Spritzer

Molotov koktél

### Special Agent Car

Összekapcsolódás

### Furore GT

Gyors újratöltés

### Maurice

Géppuska

### Pickup

Életerő

### Stinger

Elektromos sokkoló

### Jagular XK

Elektron ágyú

### Taxi Xpress

Dupla sérülés

### Rumbler

Gyors újratöltés

### Jefferson

Ingyen szabadulhatsz a börtönből kártya

### Bulwark

Shotgun

Írd be játékos névnek a „GOURANGA” szót, ezzel aktiváld a cheat módot. Ezután ha a következő szavakat írod be névnek az indulás előtt, a következő csatlásokat kapod.

### GODOFGTA

Minden fegyver, teljes lőszer

### GOREFEST

Több vér

### EATSOUP

Szabad vásárlás

### RSJABBER

Isten mód

### CUTIE1

99 élet

### ARSESTAR

Halálod után megmaradnak a fegyvereid

### FLAMEON

Kapsz egy lángszórót

### VOLTTEST

Kapsz egy elektronsugár fegyvert

### IAMDAVEJ

Kapsz 9,999,999 dollárt

### TUMYFROG

Minden bónusz szintet megkapsz

### SCHURULZ

Dupla sebzés

### HUNSRUS

Láthatatlan leszel

### UKGAMER

Mind a 3 várost megkapod

### BEMEALL

Mind a 3 várost megkapod

### DANISGOD

Kapsz 200,000 dollárt

### MADEMAN

Mind a 3 csoportnak tagja leszel

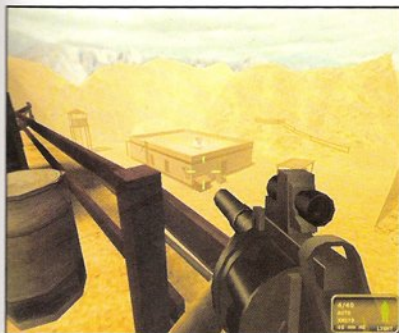
### LASVEGAS

Néhány ember áll az „Elvis clan”-hoz

### NEKKID

Minden ember meztelen lesz





### FISHFLAP

Minden autó kicsi lesz

### Colin McRae Rally 2

Készíts egy vezető profilt, és használd ezeket a neveket:

#### evilevo

Elérhető lesz a Mitsubishi Lancer minden típusa

**onecarefulowner** vagy **althebuttons**

Minden autó elérhető

#### offroad

Elérhető a „Lancer Road Car”

#### jobinitaly

Elérhető a „Mini Cooper”

#### minime

Elérhető a „Mini Cooper S”

#### jimmyscar

Elérhető a „Sierra Cosworth”

#### coolestcar

Elérhető a „Ford Puma”

#### greatnews

Minden pálya

### Kingdom Under Fire

Játék közben nyomd meg az [ENTER]-t és utána beírhatsz a következő kódokat, majd megint [ENTER] az aktivizáláshoz:

#### ~makemyday

Cheat kódok engedélyezése

#### ~hastalavista

Minden épület megsemmisül

#### ~baegopa

Minden termékből kapsz +500.000-et

#### ~simsimhae

Gyors építkezés

#### ~dayspring

Teljes térkép

#### ~knowledgeispower

Gyors varázserő

Újratermelődés

#### ~amosbemerciful

Teljes varázserő

#### ~godblessu

Teljes életerő

RPG módban, a [-] helyett, a [.] billentyűt használd.

### Pro Rally 2001



Használd játékos névnek a következőket:

#### IVAN LLANAS

Minden tréning mód elérhető

#### BUIN

Minden bajnokság elérhető

#### RICITOS

Minden „Arcade” mód elérhető

#### PAC

10 másodperccel kevesebb büntetés

#### ALCAPARRA

Duplázott helyreállítási idő

#### CHOUNI

Minden ellenfél Rózsa lesz

Játék közben írd be ezeket a szövegeket:

#### TORPEDONOW

Nagy gyorsulás

#### 2YOUNG2DIE

Gyorsan vége a versenynek

#### IHATEDAMGS

Nincs sérülés

#### REPAIRMEPZ

Azonnali helyreállítás

#### SICILIANDV

Automata vezető

#### NLSMANDELA

Szabad mód

#### NPVITAMINC

Nincs büntetés

#### CREDITCARD

280 másodperc javítási idő a bajnokság alatt

### Serious Sam2

Játék közben nyomd meg a [-] billentyűt a konzol eléréséhez. Írd be a következő

kódokat, majd [ENTER]-el érvényesítsd:

#### please god

8 perccel több versenyidő

#### please gveall

Minden fegyver és lőszer

#### please killall

Minden szörny megölése a pályán

#### please open

Minden ajtó kinyílik

#### please invisible

Láthatatlanság

#### please refresh

Energia helyreállítás

#### please fly

Repülő mód

#### please ghost

Átjárás a falakon

#### please tellall

Minden üzenet megnézése

### Tropico - Paradise Island

A [Ctrl] lenyomása közben írhatod be a következő kódokat. Ha többször akarod használni a kódot, csak újra be kell írnod.

#### pesos

20,000 dollár a kasszába

#### exacto [szám]

A kassa mennyiségének beállítása

#### rapido

Gyorsabb építkezés

#### contento

10-el növekszik a boldogság szintje

#### muerte

A választott egység kiiktatása

#### politicaldifficulty

A politikai szint nehézségi foka

#### economicdifficulty

A gazdasági szint nehézségi foka

### Mat Hoffman's Pro BMX

Állítsd meg a játékot, és a [SHIFT] megnyomása közben beírhatod a következő kódokat:

#### S66S

Kövér gumik

#### 4awd

Tökéletes egyensúly

#### 4w62

8 perccel több versenyidő

#### 648w

„Burnside” pálya

#### 648a

„School” pálya

#### 648d

„Warehouse” pálya

#### 648s

„Granny” pálya

#### as86wa84

Mindig teljes felszereltség

#### 466wss

Tízszerez pontszám

#### ssw664

Egyzetlen pontszám

#### 4aw8

„On-Screen Display” kikapcsolása

A kódokhoz a következő billentyűket használd: **W** - Pedál, **S** - Fék, **A** - Balra, **D** - Jobbra, **2** - Nyúlógzás, **4** - Levegő trükk, **6** - Pörgés, **8** - Blokkolás

### Master Rally

#### MEGOTPELKA

Minden felszabadítva

#### MRWHIPPIER

Meghívások felszabadítva

#### MONKEYMRMAGIC

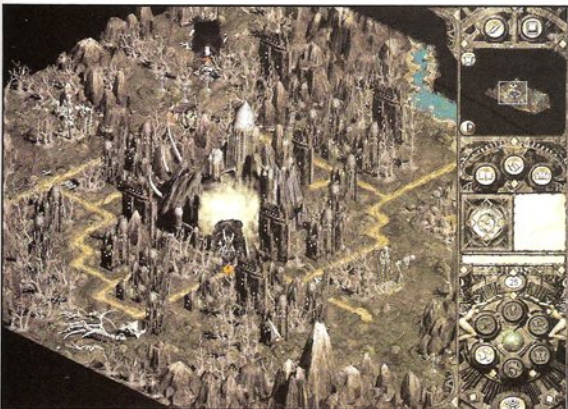
A játék minden korlátjának feloldása

#### OPENROYSLÖT

Minden autó elérhető

#### NINETYFOUR

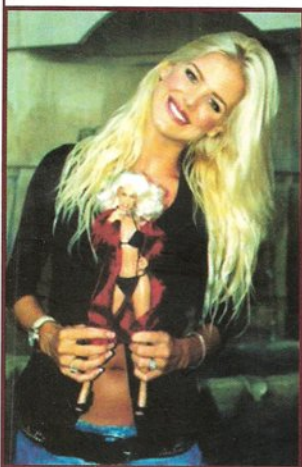
Minden osztály választható







# A Meztelen Barbie - és ami mögötte van



**A** hülyeség az utcán hever, így nem kell nagy írónak, vagy kivételes tehetségnek születni ahhoz, hogy az ember megtalálja az élet mókásabb oldalát. Elég például szétrézni a szexuális szokások terén, ahol a hagyományosnak mondható párkapcsolati minta ma már csak feledésbe vészett tétova emlékkép, hiszen a terepjáró macskók és szőke presszótündérek huszonegyedik századi románcá korántsem nevezhető szerelemnek. Inkább csak amolyan pénzsóvár lötyögés, diszkó és gyorsé- terem, fodrászat és szolárium, mindaz, ami korunk embertelen sötétségének elengedhetetlen kelléke. A férfiak tan- gát húznak, a nők boxert, és a végén már senki sem tudja pontosan, hol is kezdődött ez az egész. Nem kell persze megjedni, nem erről fogunk beszélni végig, hiszen a szexuális forradalom egyik alapvető törvénye, hogy mindenki úgy és azzal, ahogy kedve tartja, mi pedig mégis csak ebben élünk, vagy mi a szósz. Kis elfelettatásunk hang- súlya nem is annyira a társadalmi jelen- ségen van - bár kétségtelenül műzsi aranybánya a mai fiatalság párválasz- tási mechanizmusa -, sokkal inkább azon a felismerésen alapul, hogy az üzleti szféra miképpen használja ki ezt a népbűtlést. Persze azon lehetne vitatkozni, hogy mi volt előbb, az igény-

telen ember, vagy a butító világ, de sze- rintem ők jól kijönnek egymással, kár eredetükről diskurálni. Arról viszont már sokkal inkább beszélhetünk, hogy mit is hagyunk majd gyermekeinknek kul- túránk silány örökségéből. Erről persze gondoskodnak helyettünk mások. Például Amerikában az a bizonyos nyuszis férfimagazin, aki már a következő „igaziférfi” generációra is gondol, s nem titkoltan pénzügyi szándékkal minden eddigi határt átlépve megalkotta az első nyegen centis gumibabát.

Gondolom még nem teljesen világos a helyzet, de hamarosan az lesz. Emlé- kezünk csak vissza a mi gyermeko- runkra (ld. nyolcvanas évek), ahol a lányok vidáman énekelve barbiztak, a fiúk G.I. Joe- babákkal mutatták ki a hadsereg lélekjavító szentségébe vetett megdönthetetlen hitüket, és ez így vala- hol rendben is volt, még ha a fantázia nem is nyomta agyon ezeket a termé- keket. Ma már - az olyan játékok sokat vitatott korában, ahol virtuális valóságban döngöl- hetsz szét plazma- vetővel egy kétségtelenül rossz- zindulatú és vélhetően so- cialis segélyekből élő, adócsaló földönkívülit - egészen más a helyzet, a felgyorsult világban sem- mit sem lehet elég korán kezdeni. A szexuális felvilá- gosítás ezentúl nem apuka dolga lesz, aki beszél majd a virágokról és a méhecs- kékről, anyuról, akinek a gölya hozza a gyereket (pedig a postással hempereg), hanem a gyerek majd játszva tanulja meg mindazt, aminek később vélhetően nagy hasznát veszi majd az életben. A Playboy Entertainment ugyanis piacra dobta az első Playmate- Barbie-t, kezdeti modell-

jüket az 1997-es nyuszis-modell, Victoria Silvstedt fényképei alapján rakták össze. Ennek a funkciótlan anatómiai műanyag kirakatbabának hatalmas sikere lett a tengeren túl, egymást taposva rohanták le a boltokat a férfiak, hogy meglep- hessék magukat és fiukat a szőke szépség- gel. Bár ez a hír már nem olyan friss, de egész egyszerűen nem tudtunk ellenállni a kísértésnek, s futólag a játékesztelés agytikkasztó homályában, csak úgy vicc-ből elmerengtünk azon, hogy vajon mi a bűdös franc olyan nagy dolog egy nyeg- ven centis babában, de sajnos itt csak találgatni lehet. Mert ami minket illet, egészséges férfiembernek lévén kollek- tíván azt valljuk, hogy nem feltétlenül baj, ha a barát- nánk beszél, és mondjuk a térdünknel is magasabb.

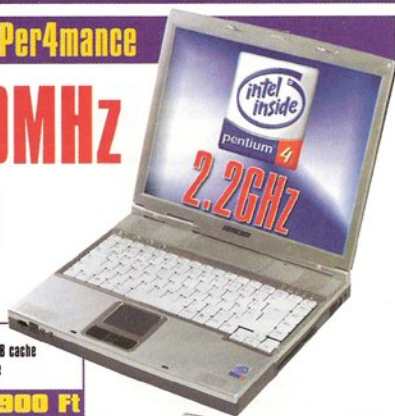
Ami azt illeti, egyre inkább arra megy a világ, ahol az embereknek már nincs szüksége egymásra. Ezt bizonyítja az az eset is, amikor Larry Flint, a pornókirály bejelentette, hogy az Abyss Creations egyik modelljébe szeretett bele, s ez a modell nem más, mint egy tökéletesen élethűre fejlesztett szilikonból és szintetikus bőrből kreált gumibaba. Potom másfél millió forintért már mi is hazahozhatunk egy ilyet, és Larry szer- rint megéri, hiszen megszólalásig hasonlít az igazi csúcsmodellekre és vérbeli bom- bázókra, csak éppen nem beszél, nem rinyál, nem hisztizik, nem akar éteremben vacso- rázni és karkötőt vagy virágot sem kell neki venni. Erre aztán

bukott minden hím, akinek már elege volt abból, hogy a bárban beszélgesse- n a nővel, fizesse a Martinijét, majd utána egy sötét kapualjban kosarat kapjon. Hát valahol ezt is meglehet érteni, de azért a férfibüszkeségnek is van egy határa! Mert gondoljunk csak bele, hogy egyszer csak apuka beállít az új szilikon asszonnyal, a gyerekek meg hoz egy „hüdenagyonállatamedell” Barbit, hogy ő is szolja az élettelen nő- tényvel való barátkozást. Gond nélkül levetköztetheti, anatómiailag is beviz- gálhatja kedve szerint, kicsit olcsóbb neki a ház, meg a kocsi, hiszen azt a játékboltban is be lehet szerezni, és még sorolhatnánk a végtelenségig. Per- sze lehet, hogy idővel kell neki mini körömlakk, új cipő és bunda, de hát még a műanyag kapcsolatért is meg kell szen- vedni. A cég erre is gondolt, így bármikor vehetünk a kis szexi Barbinkat is új fehé- rtemű kollekcióit, vagy napolajat, amitől női izgató lesz a kis plasztik bőre neki. De hát még akkor is hiányzik a lényeg. Akárhogy is számolom, 40 centi sem- mire sem elég. Maximum néhét lehet, mutogatni a haveroknak, vagy egyet venni még karácsonyra is, hogy a gyerek igazán tökéletesen megtanulja vetkőz- tetni a buta szőke szépséget. Én mindig azt hiszem, hogy már végleg elkészült a világ tíz legfelelegesebb szemérmének listája, de mindig jön egy új versenyző, hogy a csúcsra törjön. És kicsit a motívó is más: „Vetkőzz, Barbie!”

Hát dióhéjban ennyi a történet. Nem kell rajta sokat gondolkodni, aki meg nem is érti, annak már úgyis mindegy. A dolog talán valahol még vicces is, csak úgy, mint ez az egész elnyomított generá- ció, de nem tenném rá a nyakam, hogy ez hosszútávon is ilyen poénos maradjon. De hát a mi mesénk itt véget is ér, ki-ki döntse el maga, hogy vajon mihez is kezdene egy nyegen centis topmo- delllel, aki ugyan szőke, de legalább nem kérdez folyton hülyeségeket. Az ötletekre természetesen mi is vevők lennénk, hátha véletlenül apukánk meg- dob szülinapunkra egy ilyen szilikon győtrelemmel, és akkor mégsem ha- gytuk a dolgot szó nélkül!







- Intel 845 chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- **33 Storage 4 max. 64MB shared memória + TV-OUT**
- Fax Modem 56k V90, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART memóriakártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 3 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Sorsos, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

WEBGINE Per4mance a felső kategóriás Pentium4 alapú notebook! Maximális teljesítményre 2200MHz! Gyorsabban végzi a munkáját, mint a legmodernebb asztali számítógépek többsége. A GERICOM ismét Magyarország leggyorsabb hordozható gépét kínálja Önnek!

Ajándék Windows XP Home operációs rendszerrel!

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Pentium4 1800MHz / 256Kb cache</li> <li>• 8x CD író / 8x DVD Combo Drive</li> <li>• 256MB DDR RAM</li> <li>• 30GB merevlemez</li> </ul> <p><b>539.900 Ft</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Pentium4 2200MHz / 512Kb cache</li> <li>• 8x CD író / 8x DVD Combo Drive</li> <li>• 512MB DDR RAM</li> <li>• 40GB HDD</li> </ul> <p><b>679.900 Ft</b></p> |
|---|--|

## SUPERSONIC 2

- 1.44MB floppy meghajtó
- DJ funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- **ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT**
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Sorsos, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 275mm x 39mm, 3kg, metál színben

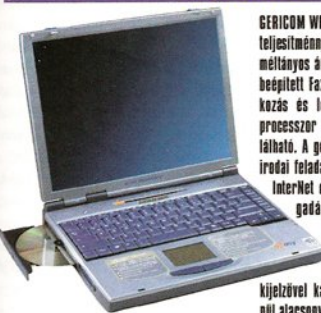
GERICOM SUPERSONIC2 a leggyorsabb Pentium III generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a Notebookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Mostantól GSM modulival is megvásárolható, így Ön bárhol, bármikor telefonálhat vagy használhatja az internetet. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!



Minden SUPERSONIC 2 notebook megvásárolható Intel Pentium III Tualatin 1266MHz / 512Kb cache processzorral is!

- |   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Celeron 1000MHz</li> <li>• 8x DVD meghajtó</li> <li>• 128MB SDRAM</li> <li>• 15GB merevlemez</li> </ul> <p><b>329.900 Ft</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Pentium III 1000MHz / 256Kb</li> <li>• 8x DVD meghajtó</li> <li>• 256MB SDRAM</li> <li>• 20GB merevlemez</li> </ul> <p><b>359.900 Ft</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256Kb</li> <li>• 8x DVD meghajtó</li> <li>• 512MB SDRAM</li> <li>• 30GB merevlemez</li> </ul> <p><b>429.900 Ft</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15.1" TFT kijelző (1400x1050)</li> <li>• Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256Kb</li> <li>• 8x CD író / 8x DVD Combo Drive</li> <li>• 512MB SDRAM</li> <li>• 30GB merevlemez</li> </ul> <p><b>489.900 Ft</b></p> |
|---|---|--|--|

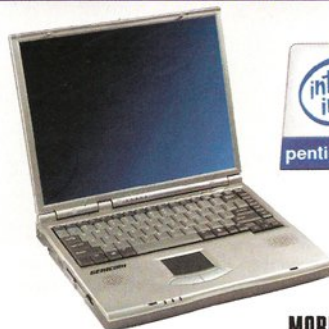
## WEBGINE



GERICOM WEBGINE akár 1200MHz-es teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen méltányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 1000MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépelt Windows-es otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytisztta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron proc.
  - 1.44MB floppy disk meghajtó
  - FaxModem 56kps V90 beépítve
  - EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
  - 120bit 2063D SIS Engine VGA USB csatlakozó
  - 3D Positional Stereo hangkártya
  - Beépített sztereó hangszórók
  - 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
  - Audio ki- és bemenetek
  - Mikrofon, PS/2 csatlakozó
  - Infrared Port IrDA 1.1
  - Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
  - 315mm x 256mm x 39,5mm, 2,95kg
- |  |   |  |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256Kb cache</li> <li>• 8x CD író / 8x DVD Combo Drive</li> <li>• 256MB SDRAM</li> <li>• 30GB HDD</li> </ul> <p><b>399.900 Ft</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Pentium III 1000MHz / 256Kb cache</li> <li>• 8x DVD meghajtó</li> <li>• 256MB SDRAM</li> <li>• 15GB merevlemez</li> </ul> <p><b>299.900 Ft</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Celeron 1000MHz</li> <li>• 8x DVD meghajtó</li> <li>• 128MB SDRAM</li> <li>• 6GB merevlemez</li> </ul> <p><b>259.900 Ft</b></p> |
|--|---|--|

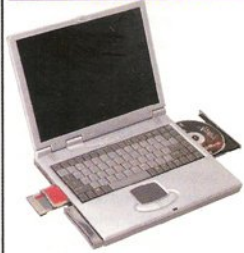
## OVERDOSE-T



**MOBIL**  
processzorral is  
kapható!

- 1.44MB floppy disk meghajtó
  - FaxModem 56kps V90 beépítve
  - EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
  - FireWire IEEE 1394 csatlakozó
  - 120bit 2063D SIS Engine VGA
  - TV-OUT kimenet
  - 3D Stereo hangkártya
  - Beépített sztereó hangszórók
  - 1x PCMCIA, 2x USB
  - Audio ki- és bemenetek
  - Mikrofon, PS/2 csatlakozó
  - Infrared Port IrDA 1.1
  - Li-Ion akkumulátor
  - Hardtáska
  - 308x254x37mm, 2,7kg
- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256Kb</li> <li>• 8x DVD meghajtó</li> <li>• 128MB SDRAM</li> <li>• 15GB merevlemez</li> </ul> <p><b>279.900 Ft</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Pentium III MOBIL 1000MHz / 256Kb</li> <li>• 8x DVD meghajtó</li> <li>• 256MB SDRAM</li> <li>• 20GB merevlemez</li> </ul> <p><b>339.900 Ft</b></p> |
|--|---|

## OVERDOSE II



- Intel Pentium III processzor
  - Intel 440BX AGP chipset, 1.44MB FDD
  - ATI Rage II-PRO AGP VGA BMB
  - 2x USB és S-Video TV-OUT
  - FaxModem 56kps V90
  - EtherNet 10/100Mbit PCMCIA kártya
  - 3D Positional Stereo hangkártya
  - Beépített sztereó hangszórók
  - 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
  - Mikrofon, PS/2 csatlakozó
  - Infrared Port IrDA 1.1
  - Li-Ion akkumulátor
  - Hardtáska
  - 316mm x 256mm x 38,5mm, 3,2kg
- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14.1" TFT kijelző (1024x768)</li> <li>• Intel Pentium III 650MHz / 256Kb cache</li> <li>• 8x DVD meghajtó</li> <li>• 256MB SDRAM</li> <li>• 20GB merevlemez</li> </ul> <p><b>269.900 Ft</b></p> |
|--|

GERICOM CO. KFT

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.

ACOMP PEST

1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

GARDEX

Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@olna.net

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

Tel: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

ACOMP PÓLUS CENTER

CEDRUS COMPUTER KFT.

1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel.: 433-4147, Fax: 264-0549, cedrus@citynet.hu

Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu





Eredményhirdetés: a múltkorai számban bemutatott fotó maradéktalanul beváltotta hozzá fűzött reményeimet – páran ugyan sikerrel fedezték fel a rejtőzködő gépjárművet, ám részidők szintjén meglehetősen rosszul produkáltak. Hogy pontosak legyünk, a beérkezett leveleken szereplő részidők átlagolt mértéke másfél (!) percben határozható meg. Kérdezem: hol van ez az én 39 másodpercemhez képest? Persze én csaltam – letakartam a bőrt. Úgy tűnik, ez az elemi trükk senkinek nem jutott eszébe. A mikulásüveg meghatározatlan időre velem marad, lévén egyetlen helyes megfejtés sem érkezett arra nézve, melyek is lehettek a kamu levelek. A ferpléj szabályai azonban megkövetelik, hogy fellebbentsem a fátylat – figyelme! Első levél: kamu levél. Béla írta. Második levél: Alien TM, autentikus olvasói íromány. Harmadik: újabb levél Kispettitől – valószínűleg van. Szundi levele: szintén nem kamu. Neműgy a névtelen imél szerzője, ahol GYZ fikázza önmagát – jól tesz az ilyen. Maradt még a Kakukktójas, a Gyűrűkúras levél. Ezen levelet valóban Balage küldte – ily módon volt ez beugratós kérdés! A Mikulásüveg köszöni, jól van, s következő játékunk alkalmával újra készen áll Koszmikus Fényereményként buzdítani az olvasókat mielőbbi részvételle. Más. Úgy hívják:

## Dizálynáltás

Sokan, sokfélet írtatok az új dizálynról, mely levelekből számos reakció tűnik mintegy: ki. Lévé, mindenkinek szíve-joga önnön maga által véleményt alkotni az 576KByte új arcútaról, egy perc tizenként másodperc gondolkodási idő után úgy határozom, impresszionista felfogásban szemezgetek abból a kaotikus, beérkező levélzuhanyagból, melyekkel voltatok szívesek a lap készítéséért felelős csoportosulások elektronikus levélcímeit bombáznai. Megjegyzés: az impresszionizmus nem csupán a képzőművészet berkeiben értenő műfaji meghatározás – létezik impresszionista költők is. Tudom, mert mikor ezt tanultuk, pont figyeltem. Olyasmiről van szó, hogy a szerző papírra veti éppen aktuális benyomásait, gondolatait, remélvén hogy azok izgalmas, érdekes érzelmek s képek formájában manifestálódnak a hallgató/olvasó elméjében. Példa impresszionista költeményre: „Megszolgáltam üvegben szakadt rongydarab – áttitatom é gyűlékony nedű. Cimborád szikráért kiáltván óhajta langyos csökodot. Egykoron telt, s majdan üresen csengő üvegcsé – nyert vigasztalást e forró folyadékától – s bár utad végén ezer darabba hullsz, haláloed hírnökei csupán a szilánkok elhaló nesze léssen. Aztán furdót vehetsz a vörös lángokban – gyűjts szerelemre! Legálább álomban.” Jó, mi? Még csat-

tanó is van a végén. Két versem van – ez az egyik. Ja nem is, három – a híres/hírhedt Grinch kritikában, ugyebár. Elkanyarodtam, bocs. A vegyes érzelmek s reakciók fűtötte Levéléd-monok hallatlanul erőteljes s érdekesítő táncá következik –

## FÜGGÖNY!

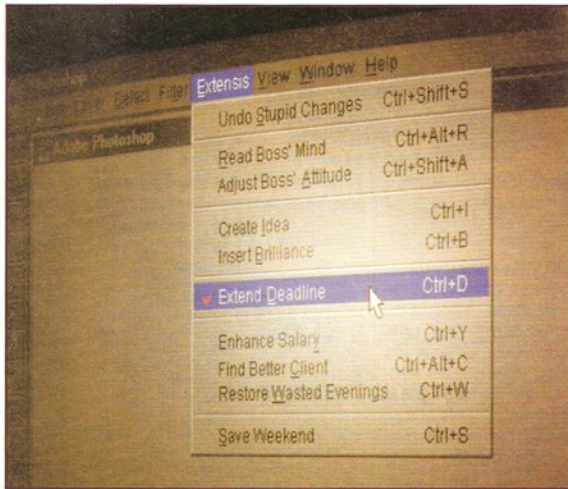
Első

Tetszik a cikkek új megjelenítése. Jó, hogy megint írtok érdekességeket a nagyvilágból. A Csevi hónapról-hónapra jobb lesz. (Hell, Yes! – copyright by Sol) Királyi lett a hátlap, és a pózster is, és bejött az új oldalszámok megjelenítése.

Második

Kérlek titeket, hogy ne legyenek az értékelő dobozok narancssárgák! Azonkívül, ahogy az újságban egyre hátrébb haladtam, annál inkább „káosz” szerűek lettek az oldalak.

Harmadik



A Gothic-ban megölték a csirkéket! De komolyan. (én szóltam, vazz\*eg...)

Negyedik

A legújabb szám designja nem is olyan rossz, sot kifejezetten jó! Elvezet volt nezni es olvasni is! Sot, ez a szám eletmento volt, hiszen egy 31 oras fizversenyen voltam es mar majdnem megoltam magam, amikor eszembe jutott: „Hoppa! Reggel vettem 576tot!”... Ket es fel ora alatt ki is olvastam, pont a verseny vegere. :))

Ötödik

Azért ez a chaet mennyiség már sok(k)! „A ti véleményetek” viszont egy kalap

#@\*§@! Remélem nem lesz többé. Inkább a Hónap Dumája!!! Ha akarok akkor írok nektek minden alkalomra, ingyen. Ha kell egy kis ízelítő, akkor írd meg a karakter mennyiségét, és én már gépelem is! (írj Lara bakancsának illatáról, mikor is az azt viselő heroína fél órányi vízalatti akció után megpihen a tisztáson! Formal követelmény: impresszionista költemény, max. 1111 karakter.)

Hatodik

Tök cool az újság, csak egy idegesítő hibára szeretném felhívni a figyelmet: volt egy párszor, hogy 2 vagy 4 oldalt írtok egy játékról, de a cikk fele történeti bevezetés, aztán az adott sportág szokásait írtátok le, a maradék 2 hasábról pedig egy fél az ajánló, és csak másfél hasáb marad a játék tényleges leírására. Így nem igazán tudom meg, milyen is az a program, engem nem az érdekel, hogy hogyan tudom beállítani a menuban a controlt, hanem hogy mit nyújt nekem a játék, milyen módok vannak benne, stb..

IJwe3j!  
FOVJ fow jw ujdj lxlL o  
jof apRPI fodj dj fjsk ap  
sd ápapowfkojof e eo  
ugjerljdj lkfnlkduajpr  
eoiuQI)!)ll uowepoö  
93 + ö3 eej ows ow  
gu3p2uö3  
weouf of jslMFö0+P Ö  
Ö+IR3k23i4 leopi p3i  
oieo mlsv SMLKAOI+ö  
i3öi ooeek  
eöeke ööks ou3 2P3u2p3jeo eowjöe j  
oewjopwe fj lksd knlc asn, alwqW030+  
po ru  
CSÁ  
Mr.Bush



Crekreker Traxtrakész!

Mírx pírxí kantinka durnixdornix, de pellensztél te valaha teontát?!) Dermesztó ballaszt, szerintem. Diodon tukmányodhoz fellenglek feléd temédek radart, s empesztelek: velem ezt te ne tedd!

CSÁ

Namost aki azt hiszi hogy Bush és én is hülyék vagyunk, a 101%-os tévedés állapotában leledzik. (Ahogy mondta ezt Martin mikor megtudakoltam, igaz-e hogy bohó ifjúkorában Eddás volt.) George Bush ugyanis csak merő kedvtelés gyánánt álcázza magát mongoldiótának, ha megerőlteti agytekervényét, úgy egészen hihető novellákat produkál. Legfrissebb szerzeményét terveim szerint sorozatokban le is közlöm, hacsak a népakarat meg nem hiúsítja ez irányú elhatározásomat. MERTHOGY az írásnak címe nincs, A Lambda Projekt néven fog futni. S merthogy George Bush nem mondta, hogy nem szabad futnia – futni fog. Ha tetszik, szóljatok – akkor jön a következő epizód. Ha meg nem, akkor lehet anyázni nyugodtan. Nektek karmikus teher, én jót akartam...

A Lambda Projekt

1. A Tűz  
Négyen ültek a tábornüz mellett. Tölkök nem messze, a kis tisztás szélén orosz katonák vették fel a sátraiikat, míg mások a tábornü körülvevő drótkerítést állították. A négy férfi nem tudta, hogy hol biztonságosabb, hiszen a végzet bárhonnann lecsaphattott rájuk, az erdőből, a levegőből... vagy a föld alól. Az idő enyhe volt, még így tíz óra tájban is, bár ez egy brazil öserdőben nem volt meglepő. Az elmúlt hosszú, szinte már örökkévalóságnak tűnő időszak kicsiszolta érzékeiket, nem úgy, mint a sok zöld föld oroszét. Most is érezték, hogy figyelik őket. De nem öreik. Annál valami sok-



kal veszélyesebb. A fenyegetést szinte a levegőben lehetett érezni.

Nem messze tőlük, egy bokor előtt őrt álló orosz katona, Borisz, furcsa neszezésre lett figyelmes. A bokor és közte csak fél méter volt. Meg a drótkerítés. Olyan hangot hallott, mint ha ágak ropognának valami nagy súly alatt. Borisz bóréről felszálló, emberi szem által nem látható pára mohó nyálcseppeket csalt a bokorban lévő hatalmas, halálos gyígyorra nyíló állkapocsban. Borisz csak ekkor látta a hold fényét megcsillanni a tühegyes nedves fogakon, de már késő volt? Még kiáltani sem maradt ideje. Fél órával később Borisz eltűnését csak egy nagy lyuk jelezte a kerítésen, és néhány, az elszakadt drótokon fennakadt ruhafoszliány.

Eközben a négy ember bemutatkozott egymásnak, mivel csak most, a csapatösszevonásnál találkoztak. Egy sebheles arcú férfi kezdte a bemutatkozást. Alacsony, de izmos fickó volt hollőfekeite hajjal - amibe összes csikok vegyültek-, és elképesztően széles állkapocsal. Sötétbarna apró szeméiből gyanakvóan pillantott a külvilágra, de ugyanakkor az értelem fénye is megcsillant szemében.

- Jeremy Pullman vagyok, kommandós. Közél 13 éve szolgálom a USA-t egy 51-es körzetbeli támaszponton. Én voltam a C. R. E. E. D. csapat vezetője. Ez azt jelentette, hogy mi jártunk utána, ha valamilyen kísérleti egység elszabadult...

- Úgy érte, hogy ez az egész egy elszabadult kísérlet?

A magas fejhang tulajdonosa egy szakállas férfi volt, aki egy valamikor Hawaii mintás inget hordhatott, amit most vér, és mocskok borított. Körülbelül a harmincas éveit középen járhatott, és meglehetősen vékony férfi volt. Ha Pullman mellé állították volna, tökéletes ellentétei lettek volna egymásnak. Azonban állásról itt szó sem lehetett, mert egyrészt őreik szívfárá lötték volna őket, másrészt a férfi olyan rossz állapotban volt, hogy ha akart se tudott volna felállni. Az ő kondíciója volt a legrosszabb a csapat amúgy se egészséges tagjai közül. Bal combján valami feltépte a bőrt, és alatta a húst. A seb leginkább egy lött sérülésre hasonlított. Csak az Orosz medicusokon múlott, hogy nem vérzett el. Most lábán hevenyészett, sáros kötés volt látható.

- Így is fogalmazhatunk. Ha már közbévágtál, megkérdezhetsz, hogy hívnak? Kérdezte gunyoros vigyorral Pullman

- George Keets vagyok. Archeológus, és éppen csapatommal a maya sírokat kutattuk, amikor...

- Majd mindent a maga idejében. Javosolom, hogy mindenki mutakozzon bele, és mondja el, hogy a francba került ebbe a rohadt táborba. Egy szemüveges, borostás ember szólalt meg. A



vállán jól lehetett látni a vörös kereszt szalagot, ami nyilvánvalóan utalt medikusai posztjára.

- Alexander Hamper a nevem. Eddig medikusként szolgáltam. Ha nem tudom ellátni sebeimet, nem lennék itt köztetek. A Pullmanék után küldött csapat medikusa voltam.

Végül egy húsz év körüli ember lépett elő, bár markáns vonásai sokkal idősebb kinézetűvé tették.

- Thomas Derringer. Állattrendszertan hallgató. A professzort, engem, és még tíz felfegyverzett kísérőt küldtek ki, mert egy eddig ismeretlen fajt talált egy bizonyos Neumann nevű kutató, majd eltűnt. Már tudom miért. A prof hátrahagyott egy-két adatot, a gyenge pontjairól, és egyéb tulajdonságairól, de ő már meghalt.

- Nos úgy látszik, tudjuk mivel állunk szemben - szólt közbe Keets - Nem. Fogalmunk sincs róla. Amivel



szertelen szemben álltunk, az három napja volt. Azóta a faj már teljesen átfomálódott. - szólt Pullman. Elmondom a történetemet, hogy hogy kerültem ide. Abból mindent megértetek. - És mesélni kezdett, észre sem véve, hogy két orosz őr egy hatalmas lyukat talált a kerítésen, vérfoltokkal, és Borisz szolgálati ruhájának foszlányával körülvéve.

Eddig az első fejezet. Várom a visszajelzéseket, miszerint igényeltek-e az írás folytatását.

Hello, GyZ!

Köztütnk szóvala elég nyálasra sikeredett a Star Wars cikked... az igazság az, hogy az első soroknál bizonyossá vált, te nem tartozol a Star Wars gyűlölők körébe. Ebből a szempontból csatlódtam benned. Akármít is írtál a cikkedben, valami nem tiszta ebben a Phantom Menace-ben. Azt hiszem kénytelen

vagyok ezt bebizonyítani itt és most... Vajon George Lucas miért pont most kezdte el megfilmesíteni a további epizódokat, miért nem mondjuk 10 évvel előbb? Akkor is már legenda volt a Star Wars... Nem hiszem, hogy nem volt rá pénze... Hát akkor az ok? Most fogyott el a pénze? Ezt sem hiszem... Akkor a felfedésem az, hogy Lucas az óriási vagyonából összehozott óriási lakásban leült a tévés foteleibe és bekapcsolta a kivetítővásznát. Véletlenül a DVD is bekapcsolódott, ugyanis a távirányítóra ráült és mit ad Isten, pont a felújított három epizód volt benn. Lucas elkezdett nosztalgálni... Eszébe jutottak az idők, amikor mindenki ünnepelte, eszébe jutott az is, hogy most már a híradót nézi és Barbara Streisand van benne, akit már elfelejtette a világ, de még mindig tartja magát... Jobban, mint

legenda... Hátradől, benyúlt a nadrágjába, majd a következő szavakat mondta:

- Hát ez is megvolna, engem nem fogtok elfelejteni egyhamar kis köcsögök!

Nekem olyan erőltetett érzésem volt ettől az epizódtól... De vajon ugyanúgy csinálták, mint régen? Mondhatni igen, csak a kornak megfelelő divatos elemekkel... Nekem ezért nem hozta vissza azt a bizonyos hangulatot. Egyszer eliném meg azt, hogy egy alapmű folytatását - legyen az bármely filmlegenda - a kezdetek hangulatában csinálnak meg, akkor nem lenne olyan érzése az embernek, hogy a rákövetkező rész egy teljesen értéktelen valami, telepokolva a mai mátrixos kamerarobasztásoktól kezdve a legutolsó sablon robbantásig... Tehát itt van a recept. És ugyebár egy filmet az idő tesz legendává, mondhatjuk azt, hogy bizony szentségtörés volt ez a Phantom Menace... Majd tíz év múlva fogjuk megtudni, hogy ez is olyan jól sikerült-e mint az előző... De szerintem szar. Elvitte a divat...

John Doe

Údv John! Jó a hajad. A nyálfoltokért bocs - így jár az, aki 79-edszer is kénytelen nekiveselkedni egy Star Wars Starfighter pálya teljesítésének. Noha jómagam valóban nem tartozom a Star Wars gyűlölők közé, - a gyűlölet elképesztő mennyiségű energiát emészt fel, így csak egészen ritkán vagyok hajlandó gyűlölni bármit is - attól azért még minden körülmények között kész vagyok beleélni magam egy Star Wars gyűlölő helyébe. Így módon sansz mutatkozni, hogy megérthessem álláspontról azokat. Úgy érzem azonban, érvelésem összereje már a kezdetekkor negyedére csökken a nyitósorokban megalapozottakhoz képest - gondolkodtál arra, hogy egy meglehetősen ügyetlen, s nem is különösebben látványos felfedezésre épített fel teóriád egészét. Tehát ha jól értem, akkor George Lucas dologtalanul bolyongott otthonában, midőn véletlenszerűen bekapcsolván a DVD lejátszót, végig nem nézte a klasszikus Star Wars epizódokat. Lelkiben felütöte a fejét a féltékenység, midőn önmaga kreativitását a jelen filmsikerre látszanak beáramlykolni - s elhatározza, hogy új Star Wars-ot készít. Vérben forgó szemekkel kántálja maga elé az általa említett bűvös szavakat, miközben páros lábba tiporja a már a földön található, megaláztatott Mátrix és Event Horizon DVD-ket: „ - Engem nem felejtetek el egyhamar, kis köcsögök! Majd én megmutatom nektek, ki az a George Lucas! Meg én!” Ha már láttál George Lucas interjút, akkor tudhatod: a Star Wars atyjának pulzusa maximum szökőévente egyszer kuszik 10 BPM felé. Így javaslom, vessük el a meglátásom szerint elég sajátos bosszú-





## Ehavi szájunk mókátársai



Martin



GyZ



Balagee



Dracoo



HP



Dawe



VargaB



HP



ender



Liquid



Tamás

hadjárát-elméletet. Maradtak még a finánciális megfontolások. Annyi bizonyos, hogy 1997-ben – midőn a Phantom Menace első sorait papírra vetette – George Lucas-nak már jóval több pénze volt, mint amennyit normál és/vagy abnormál körülmények között el lehet költeni – az általa megalkotott mítosz megújítására üzleti szempontból így nem is volt szükség. Három főbb sci-fi sorozat létezik, melyek már önnön jogukon is kikezdetetlennek bizonyultak az idők során. Allenek, Star Trek, Star Wars. Ezen világok népszerűségét ugyebár a filmek alapozták meg – ám innenőt fogva a gépezet beindul, s meg sem áll. Allenes tízórai táska, víz-és útesálló Star Wars lézerekard, s persze az elmaradhatatlan – TADAMM – Úrgolyhós Lángszőrő!

A srákok megvesznek érte! Magyarán szólva, ezen fantázia szülte univerzumok számára tökéletes élőhely a gonosz, „túnya”, eltorzult értékeket magának valló s hirdető fogyasztói társadalom, amelyek ugye, már semmi sem szent. Ám tudod mit? Én éppen ezért szeretem. Ha nem csalódom, úgy te is mindenféle üzleti praktikákat s megfontolásokat sejtessz a fogyasztói társadalom minden színtézódése mögött, így a filmvilágban is. Majd felismered: „Tejóé! Ezek meg akar- nak etetni velem valamit, amire nincs is szükségöm!” S lön – igazad is van. Életed teljes lehet chips nélkül. Életed teljes lehet a WAP funkciók mobil- telefon nélkül. (Ezt csak tudom, mert nekem nincs WAPom. Azt se tudom, mire való az a sz\*r.) S bizony, életed teljes lehet a Phantom Menace, de még a Star Wars nélkül is. Ám egy fontos dolgot kihagytál a számításból – lehet, hogy a fent említett vívmányok mellőzésének dacára is teljes életed élsz, ám akkor lehet csak igazán csodálkozni, ha ezek a dolgok adnak is neked valamit. A fogyasztó ugyanis nem véletlenül fogyaszt. Hanem azért, hogy jó legyen neki. S akkor bizony eljőhet az a pont, hogy egyhuzamban 7 vanília Danone krémpudingot erőltetsz magadba holmi alantans anyagi érzékletelgítés címén, mert jó neked. Avagy, egyenesen úgy jössz ki egy moziból: „Vovság, ez a film adott nekem valamit!” Pedig kifizetted a jegy árát a mocskos filmrendezőnek, s a szemét mozilüzemeltetőnek. S mégis, úgy érzed: láttál egy igazán erőteljes filmet, életed még teljesebb

lett. Hogy mely mozi képes belőlünk kiváltani ezt, az ugyebár már tényleg emberre válogatja. Egyesek szerint a Mátrix minden idők egyik legmélyebb-mondanivalóval-bíró műreमेke. Én ügyetlen szájer- maszturbációnak találom. Jó, az a „...és kanál sincs” féle szöveg nem rossz. Éppen úgy ahogy te úres, zagyva, csak s kizárólag a látványvilággal alibiző filmnek találtad a Phantom Menace-t. Megértelek. Komolyan mondom. Még hozzá azért, mert mikor kijöttem a moziból, fogalmam sem volt hogy most mi történt, s miért. Láttam úrhajókat, robotokat, megzabáltam öt liter popcornot s egy nagy kolát – aztán csodálkoztam. A varázslat látszólag elmaradt. A hely- zet bizony az, hogy a Phantom

Menace-t első bllkrek esélyed sincs megemészteni. Lucas véleményem szerint komoly hibát követett el: túl sok mindent akart elmondani egyszerre. S el is mond mindent. A néző persze nem igazán van képben – megvallom, jóma- gam már az első jelenetnél elvesz- tettem a fona- lat. „Most ki van blokad alatt s miért? Ki ez a két varacs- kos fazon? Akkor ő most gonosz?” Megtehettém volna, hogy csatlakozom a Star Wars gyűlölők soraihoz, mert az egészet borzasztóan kuszá- nak, zavarosnak tartottam. Ám vettem a fáradságot s megnéztem újra s újra. Aztán szépen lassan megértettem, befogadtam, megszerettem. Olyan ez, mint egy zene. Először csak hangokat hallasz. Aztán, mikor meghallgatód a nótát újra, a hangok kezdenek érte- lmet nyerni. Már nem csak szólnak, de mesélnék is. No persze, allgá várható el mindenkitől, hogy legalább három- szor megnézze a Phantom Menace-t. Pedig ahhoz hogy érdemben nyilat- kozhassunk róla, bizony meg kell. Ma már állítani merem, hogy a Phantom Menace-ben ott van a varázslat – ám neked kell megkeresned. Varázslatot keresni pedig jó. Hogy miért? Mert ha megtalálod, gazdagabb emberke leszel.

ViSzIáT!

Sziasztok!

Először is köszönöm mindenkinek, aki vette a fáradságot, és véleményt nyil-

vánított az új Kbyte-al kapcsolatban. A márciusi szám készítése közben már sok felvetett ötletet felhasznál- tuk. Köszl! Felmerült jó pár érdekes dolog, illetve néhány féltreértést is tisztáznom kel- lene. Úgyhogy pár válasz a gyakrabban felmerülő kérdésekre:

„Miért nem írtátok oda a Medal of Honorhoz, hogy a hónap játéka az?” Nemcsak itt, hanem máshol is kérde- zték, hogy miért tüntek el régi jó rova- tók, mint például a Kuttjátékok. Az az igazság, hogy nem szeretem a „rovat” szerinti felfogást. Mi „új” ságot készí- tünk, és ennek megfelelően – bár van egy alapszerkezet, ami mindig állandó – de havonta átalakítjuk az újságot, az adott hónap témájának, üjdonsága- inak megfelelően. Meg nem is lenne értelme odairni, hogy a MoH: AA a hónap játéka, mivel témában gondol- kotunk, és a téma a II. világháborús játékok volt. Azt sem írhattuk oda, hogy hónap témája, mivel ugyanilyen hangsúlyos téma volt a cheatok is. Így a cheat rovat jövő hónaptól természet-esen csak két oldal lesz, mint eddig. de ezt az újságbeli bevezetőmben már írtam.

„Miért nem írsz egyetlen cikket sem?” Olyan, nagyobb infrastruktúrával rendelkező lapokkal kell felvonnunk a ver- senyt, hogy egyszerűen nincs rá idő, hogy még 6-10 oldalakat írógassak is (bár nagyon szeretném...). Ezért az igazán kedvemre való játékokra fogok időt szakítani (pl. Warcraft III).

„És kérem vissza azt az oldalt is, amely- ken a köv. szám előzetese olvasható.” Úgy gondoltam, hogy inkább a Csevi legyen helyette... Viszont azt ezentúl mindig beírjuk, hogy a következő Kbyte mikor jelenik meg. Esetleg visszatér később az előzetes dolog, de legfeljebb egy oldalon.

„Egy nagy gondom van még. Hogy min- den egyes oldalból elvettetek egy egész hasábot így kevesebb lett az újság és túl sok a KÉP! Ezt kérek ne hagyjátok így mert ami régen 3 oldal volt az most négy oldal és így kevesebb hely jut a többi dologra.” Ott a pont, ezen a mostani számtól vál- toztattunk.

„Miért nincs elég GyZ a lapban?” Elég sok GyZ van a lapban (a február- ban 22 oldal), csak a kolléga úr szereti álneveket használni. De azt hiszem, a stílusról könnyen felismerhetitek őt... Ha van további kérdéseket, írjatok nyu- godtan!

GyZ

ender

## Következő számunk április 18-án jelenik meg!



# 576<sup>KByte</sup>

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



**ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK!**  
**2002 MÁRCIUS 20.-ÁN**  
**AZ ÖRS VEZÉR TÉREN AZ**  
**ÁRKÁD ÜZLETKÖZPONTBAN**  
**ALULJÁRÓ SZINT**  
**TELEFON: 434-8076**



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2



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



# HEROES™ IV

of MIGHT AND MAGIC®



MÁJUSBAN ÚJ IDŐSZÁMÍTÁS KEZDŐDIK...

Megjelenik a világszerte sikeres sorozat legújabb részének magyar nyelvű verziója, kiváló színészek magyar hangjával!

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

Előrendelés:

**DYNAMIC**  
SYSTEMS  
THE MULTIMEDIA COMPANY

[www.dynamic-systems.hu](http://www.dynamic-systems.hu)